



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

TEMA:

GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA METODOLOGÍA DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES.

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Educación.
Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

Autora

Cevallos Jiménez Vanesa Paola

Tutor

Lic. Mauricio Silva, M.sc

QUITO-ECUADOR

2022

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Vanesa Paola Cevallos Jiménez, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA METODOLOGÍA DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES.”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación. Mención Innovación y Liderazgo Educativo y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI). Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo. Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios. Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 30 días del mes de junio de 2022, firmo conforme:

Autora: Vanesa Paola Cevallos Jiménez



Firma:

Número de Cédula: 1726750472

Dirección: Pichincha, Quito

Correo Electrónico: vanepao@live.com

Teléfono: 0997124848

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA METODOLOGÍA DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES” presentado por Vanesa Paola Cevallos Jiménez, para optar por el Título de Magister en Educación. Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 30 de junio del 2022

Msc. Mauricio Silva

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación. Mención Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 30 de junio del 2021



Vanesa Paola Cevallos Jiménez

1726750472

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA METODOLOGÍA DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES”, previo a la obtención del Título de Magister en Educación. Mención Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 30 de junio del 2022

QUICHIMBO GALARZA MARCO

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

ESPARZA BERNAL FREDDY

VOCAL

SILVA VILLALOBOS MEDARDO MAURICIO

VOCAL

DEDICATORIA

A mi ángel, mi papá y a mi madre querida: Robert y Alba.

AGRADECIMIENTO

A mi familia y mis queridos docentes.

ÍNDICE

PORTADA.....	1
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	2
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	3
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	4
APROBACIÓN TRIBUNAL	5
ÍNDICE.....	8
ÍNDICE DE TABLAS	13
ÍNDICE DE GRÁFICOS	14
ÍNDICE DE IMÁGENES	15
RESUMEN EJECUTIVO	16
ABSTRACT.....	17
INTRODUCCIÓN	18
Importancia y actualidad	18
Planteamiento del problema	24
Ishikawa: causa-efecto.....	24
Análisis crítico.....	25
Formulación del Problema	26
Interrogantes de la investigación.....	26
Destinatarios del Proyecto.....	27
Objetivos	27
Objetivo General.....	27
Objetivos Específicos	27
CAPÍTULO I.....	28
MARCO TEÓRICO.....	28
Antecedentes de la investigación (estado del arte).....	28
Organizador Lógico de Variables.....	33
Red Conceptual de la Variable Independiente	34
Red Conceptual de la Variable Dependiente.....	35
Desarrollo teórico del objeto y campo	36
Variable Independiente: Gamificación.....	36
Didáctica.....	36

Estrategias Didácticas.....	36
Definición	36
Importancia	36
El juego.....	37
Definición	37
Importancia	37
Gamificación	38
Fundamentos	38
Definición.....	39
Ventajas de la gamificación	39
Desventajas de la Gamificación	41
Mitos de la Gamificación	42
Elementos de la Gamificación	43
Las dinámicas.....	43
Las mecánicas	44
Los componentes.....	44
El aula gamificada	45
Antes de gamificar	46
Requisitos	46
Narrativas	46
Reglas	48
Tipos de Jugadores	48
Implementación.....	50
Fase previa: la planificación.....	50
Inmersión.....	51
Después de la gamificación.....	52
Evaluación del desempeño	52
Evaluación del proceso y la experiencia	53
Aplicaciones digitales	53
@MyClassGame-es.....	54
Ventajas de @MyClassGame-es	54
Herramientas digitales para la gamificación	55
Variable Dependiente: Aprendizaje Basado en Problemas	56
Constructivismo.....	56

Definición	56
Importancia	57
Metodologías Activas	57
Definición	57
Importancia	58
Aprendizaje basado en problemas	59
Definición	59
Características	59
Desarrollo del pensamiento crítico.....	62
Ventajas del ABP	63
Desventajas del ABP	64
Barreras y dificultades	65
Roles	66
Rol de los docentes.....	66
Rol de los estudiantes.....	67
El problema.....	68
Características	68
Componentes del problema.....	69
Metodología del ABP	69
Pasos previos del ABP	70
Fases del proceso metodológico.....	70
La Evaluación	72
ABP para Estudios Sociales.....	72
Fundamentos	73
Comparación entre educación tradicional y educación con ABP.....	75
CAPÍTULO II	76
DISEÑO METODOLÓGICO	76
Enfoque y diseño de la investigación	76
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación	77
Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos	77
Validez mediante juicio de expertos	78
Alfa de Cronbach	78
Técnicas e instrumentos para la recopilación de la información	79
Operacionalización de la Variable Independiente: Gamificación	81

Operacionalización de la Variable Dependiente: Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)	83
Análisis e Interpretación de los resultados de la Variable Gamificación.	86
Análisis e Interpretación de los resultados de la Variable ABP	101
CAPÍTULO III	125
PRODUCTO	125
Nombre de la propuesta.....	125
Definición del tipo de producto:.....	125
Objetivos	125
General.....	125
Específicos	125
Estructura de la Propuesta	126
1. Planificación con la metodología del ABP de la Unidad Didáctica de Estudios Sociales para Décimo EGB.....	126
2. Modelo de la clase gamificada en la plataforma @MyClassGame para desarrollar la Metodología del ABP	133
Lista de Estudiantes ingresados a la plataforma.	133
Formación de Equipos de trabajo	133
Aventura.....	134
Narrativa.....	134
Misiones	134
Elementos del Juego	136
Eventos.....	136
Comportamientos	137
Penalizaciones	137
Insignias	138
Poderes	138
Tienda.....	139
Frases	139
Colecciones	140
Niveles.....	140
Villanos	141
Cuestionarios	141
Batallas.....	142

Herramientas	142
Evaluación de la propuesta innovadora	143
Encuesta de satisfacción.....	143
Rúbricas.....	144
Valoración de la propuesta	145
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	146
Conclusiones	146
Recomendaciones	148
REFERENCIAS	149
ANEXOS	157
Anexo 1. Encuesta para medir la factibilidad de gamificar el ABP.....	157
Anexo 2. Encuesta para conocer la percepción sobre el ABP.....	158
Anexo 3. Validación de los instrumentos por parte de los expertos	159
Anexo 4. Confiabilidad con el Alfa de Cronbach	163
Anexo 5. Solicitud para recopilar datos en la Unidad Educativa.....	165
Anexo 6. Autorización de los padres de familia	166
Anexo 7. Valoración de la propuesta por parte de los especialistas.....	167

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tipos de jugadores según Marczewski	49
Tabla 2. Temperamentos de los jugadores según Kairsey	50
Tabla 3. Herramientas digitales para gamificar	55
Tabla 4. Teorías Constructivas clásicas	56
Tabla 5. Rol del docente y estudiante en el ABP	66
Tabla 6. Comparación entre educación tradicional y el ABP	75
Tabla 7. Alfa de Cronbach del ABP.....	79
Tabla 8. Alfa de Cronbach de Gamificación.....	79
Tabla 9. Operacionalización de la Variable Independiente Gamificación.....	81
Tabla 10. Operacionalización de la Variable Dependiente ABP	83
Tabla 11. Estudiantes de Décimo por paralelo y género.....	86
Tabla 12. Resultados pregunta 1 Encuesta Gamificación	87
Tabla 13. Resultados pregunta 2 Encuesta Gamificación	88
Tabla 14. Resultados pregunta 3 encuesta Gamificación.....	89
Tabla 15. Resultados pregunta 4 encuesta Gamificación.....	90
Tabla 16. Resultados pregunta 5 encuesta Gamificación.....	91
Tabla 17. Resultados pregunta 6 encuesta Gamificación.....	92
Tabla 18. Resultados pregunta 7 encuesta Gamificación.....	93
Tabla 19. Respuestas pregunta 8 encuesta Gamificación	94
Tabla 20. Respuestas pregunta 9 encuesta Gamificación	95
Tabla 21. Respuestas pregunta 10 encuesta Gamificación	96
Tabla 22. Respuestas pregunta 11 encuesta Gamificación	97
Tabla 23. Respuestas pregunta 12 encuesta gamificación	98
Tabla 24. Respuestas pregunta 13 encuesta gamificación	99
Tabla 25. Respuestas pregunta 14 encuesta gamificación	100
Tabla 26. Respuestas pregunta 1 encuesta ABP	101
Tabla 27. Respuestas pregunta 2 encuesta ABP	102
Tabla 28. Respuestas pregunta 3 encuesta ABP	103
Tabla 29. Respuestas pregunta 4 encuesta ABP	104
Tabla 30. Respuestas pregunta 5 encuesta ABP	105
Tabla 31. Respuestas pregunta 6 encuesta ABP	106
Tabla 32. Resultados pregunta 7 encuesta ABP.....	107
Tabla 33. Respuestas pregunta 8 encuesta ABP	108
Tabla 34. Resultados pregunta 9 encuesta ABP.....	109
Tabla 35. Respuestas pregunta 10 encuesta ABP	110
Tabla 36. Respuestas pregunta 11 encuesta ABP	111
Tabla 37. Respuestas pregunta 12 encuesta ABP	112
Tabla 38. Respuestas pregunta 13 encuesta ABP	113
Tabla 39. Respuestas pregunta 14 encuesta ABP	114
Tabla 40. Resultados pregunta 15 encuesta ABP.....	115
Tabla 41. Resultados pregunta 16 encuesta ABP.....	116
Tabla 42. Categorías y frecuencia de respuestas de la pregunta 17.....	117
Tabla 43. Ejemplos de respuestas a la pregunta 17.....	117

Tabla 44. Categorías y frecuencia de respuestas de la pregunta 18.	121
Tabla 45. Ejemplos de respuestas a la pregunta 18.	121
Tabla 46. Categorías y frecuencia de respuestas de la pregunta 19	122
Tabla 47. Ejemplos de respuestas a la pregunta 19.	123
Tabla 48. Fase previa a la implementación del ABP	126
Tabla 49. Planificación de Unidad Didáctica con metodología ABP	127
Tabla 50. Encuesta de satisfacción sobre la gamificación en el ABP.	143

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Ishikawa	24
Gráfico 2. Red Conceptual de la variable independiente: Gamificación	34
Gráfico 3. Red conceptual de la Variable Dependiente: ABP	35
Gráfico 4. Beneficios del juego.	38
Gráfico 5. Ventajas de la Gamificación	40
Gráfico 6. Desventajas de la gamificación.	41
Gráfico 7. Elementos de la gamificación	43
Gráfico 8. Pasos para gamificar en el aula	45
Gráfico 9 Elementos del Storytelling	47
Gráfico 10 Clasificación de los jugadores según Bartle	49
Gráfico 11. Ventajas de MyClassGame	54
Gráfico 12 Metodologías activas	58
Gráfico 13. Características del ABP	62
Gráfico 14. Componentes de un problema del ABP	69
Gráfico 15. Proceso del ABP	71
Gráfico 16. Metodología Problem Based Learning	71
Gráfico 17. Valores del perfil de salida.	74
Gráfico 18. Estudiantes de Décimo por paralelo.	86
Gráfico 19. Resultados pregunta 1 Encuesta Gamificación	87
Gráfico 20. Resultados pregunta 2 encuesta Gamificación.	88
Gráfico 21. Resultados pregunta 3 encuesta sobre Gamificación.	89
Gráfico 22. Resultados pregunta 4 encuesta Gamificación.	90
Gráfico 23. Resultados pregunta 6 encuesta Gamificación.	92
Gráfico 24. Resultados pregunta 7 encuesta Gamificación.	93
Gráfico 25. Respuestas pregunta 8 encuesta Gamificación	94
Gráfico 26. Respuestas pregunta 9 encuesta Gamificación	95
Gráfico 27. Respuestas pregunta 10 encuesta Gamificación	96
Gráfico 28. Respuestas pregunta 11 encuesta Gamificación	97
Gráfico 29. Respuestas pregunta 12 encuesta Gamificación	98
Gráfico 30. Respuestas pregunta 13 encuesta gamificación	99
Gráfico 31. Respuestas pregunta 14 encuesta gamificación	100
Gráfico 32. Repuestas pregunta 1 encuesta ABP	101
Gráfico 33. Respuestas pregunta 2 encuesta ABP	102
Gráfico 34. Respuestas pregunta 3 encuesta ABP	103
Gráfico 35. Respuestas pregunta 4 encuesta ABP	104

Gráfico 36. Respuestas pregunta 5 encuesta ABP	105
Gráfico 37. Respuestas pregunta 6 encuesta ABP	106
Gráfico 38. Resultados pregunta 7 encuesta ABP	107
Gráfico 39. Respuestas pregunta 8 encuesta ABP	108
Gráfico 40. Resultados pregunta 9 encuesta ABP	109
Gráfico 41. Respuestas pregunta 10 encuesta ABP	110
Gráfico 42. Respuestas pregunta 11 encuesta ABP	111
Gráfico 43. Respuestas pregunta 12 encuesta ABP	112
Gráfico 44. Respuestas pregunta 13 encuesta ABP	113
Gráfico 45. Respuestas pregunta 14 encuesta ABP	114
Gráfico 46. Resultados pregunta 15 encuesta ABP	115
Gráfico 47. Resultados pregunta 16 encuesta ABP.	116
Gráfico 48. Estructura de la propuesta	126

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Trabajo en equipo ABP	119
Imagen 2. Fotografía de Ejemplo de un panel de evidencias sobre la pobreza..	120
Imagen 3. Fotografía de la exposición “mesa de expertos”	120
Imagen 4. Listado de estudiantes dentro de la Plataforma @MyClassGame	133
Imagen 5. Equipos de trabajo en la plataforma @MyClassGame	133
Imagen 6. Narrativa de la Aventura en la Plataforma @MyClassGame	134
Imagen 7. Mapa de las misiones en la plataforma @MyClassGame.....	135
Imagen 8. Misiones según el ABP en la plataforma @MyClassGame.....	135
Imagen 9. Ejemplo de las tareas de la misión 1 @MyClassGame.....	135
Imagen 10. Elementos de una tarea en la plataforma @MyClassGame	136
Imagen 11. Eventos planificados en la plataforma @MyClassGame.....	136
Imagen 12. Comportamientos en la plataforma @MyClassGame.....	137
Imagen 13. Penalizaciones en la plataforma @MyClassGame.....	137
Imagen 14. Insignias en la plataforma @MyClassGame	138
Imagen 15. Poderes en la plataforma @MyClassGame.....	138
Imagen 16. Artículos de la tienda en la plataforma @MyClassGame	139
Imagen 17. Frases en la plataforma @MyClassGame	139
Imagen 18. Colecciones establecidas en la plataforma @MyClassGame.....	140
Imagen 19. Niveles establecidos en la plataforma @MyClassGame.....	140
Imagen 20. Villanos en la plataforma @MyClassGame.....	141
Imagen 21. Cuestionarios en la plataforma @MyClassGame	141
Imagen 22. Preguntas del cuestionario 1 en la plataforma @MyClassGame	141
Imagen 23. Ejemplo de Batalla en la plataforma @MyClassGame.....	142
Imagen 24. Herramienta "Random" en la plataforma @MyClassGame	142
Imagen 25. Ejemplo de rúbrica en la plataforma @MyClassGame.....	144

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSTGRADOS

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO**

**TEMA: GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA METODOLOGÍA
DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS EN LA ASIGNATURA
DE ESTUDIOS SOCIALES**

Autora: Lic. Vanesa Cevallos

Tutor: Msc. Mauricio Silva

RESUMEN EJECUTIVO

El objetivo de la presente investigación fue proponer la incorporación de la gamificación en el desarrollo de la Metodología del Aprendizaje Basado en Problemas en la asignatura de Estudios Sociales de Décimo de EGB. Para el efecto se investigó mediante un proceso exhaustivo en diferentes fuentes bibliográficas para profundizar en materia teórica y en experiencias educativas. El enfoque utilizado fue el mixto, cuyo diseño fue el anidado o incrustado concurrente del modelo dominante (DIAC), es decir se insertan datos cualitativos para respaldar los cuantitativos, además fue no experimental, transeccional, exploratoria y descriptiva. La población estuvo conformada por 106 estudiantes de los cuatro paralelos de Décimo EGB la Unidad Educativa Particular Bilingüe “Sagrados Corazones de Rumipamba”. Se aplicó dos encuestas para medir las dos variables en las que versa esta investigación. La encuesta sobre gamificación posibilitó determinar los principios de gamificación factibles de aplicarse en el ABP y la encuesta acerca del ABP valoró la percepción de los estudiantes sobre esta metodología desarrollada en la asignatura de Estudios Sociales. Los principales resultados obtenidos fueron: Es factible el uso de misiones, desafíos, retos, puntos, insignias, niveles, entre otros principios de la gamificación para generar motivación e interés en las clases de Estudios Sociales, además los estudiantes valoran la metodología del ABP para el aprendizaje de diferentes problemas sociales, por lo que la propuesta de incorporar la gamificación en el ABP es pertinente y factible, para ello se diseñó un modelo de clase que lo demuestra con la ayuda de la plataforma digital @MyClassGame, cuyos resultados esperados son que los estudiantes aprendan bajo un ambiente de motivación innovador y solucionen problemas de forma crítica, creativa y en equipo.

Palabras clave: Aprendizaje Basado en Problemas, Estudios Sociales, Gamificación, Motivación, Proceso de enseñanza, Problemas sociales.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSTGRADOS

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO**

TOPIC: GAMIFICATION IN THE DEVELOPMENT OF PROBLEM-BASED LEARNING METHODOLOGY IN THE SOCIAL STUDIES SUBJECT.

Autora: Lic. Vanesa Cevallos

Tutor: Msc. Mauricio Silva

ABSTRACT

The objective of this research was to propose the incorporation of gamification in the development of the Problem-Based Learning Methodology in the subject of Social Studies in Tenth EGB, for this purpose was investigated through an exhaustive process in different bibliographic sources to delve into theoretical matters and educational experiences. The approach used was the mixed one, whose design was the nested or concurrent embedded of the dominant model (DIAC). Qualitative data are inserted to support the quantitative ones; it was also non-experimental, exploratory and descriptive. The population comprised 106 students from the four classes in Tenth EGB, at "Sagrados Corazones Rumipamba" Bilingual Private Educational Unit. Two surveys were applied to measure the two variables this research deals with. The gamification survey made it possible to determine the feasible gamification principles to be used in PBL, and the PBL survey assessed the students' perception of this methodology developed in the Social Studies subject. The main results obtained were: It is feasible to use missions, challenges, points, badges, and levels, among other principles of gamification, to generate motivation and interest in Social Studies classes; in addition, students value the PBL methodology to the learning of different social problems, so the proposal to incorporate gamification in PBL is pertinent and feasible, for which a class model was designed that demonstrates it with the help of the digital platform @MyClassGame, whose expected results are that students learn in an innovative motivational environment and solve problems critically, creatively and as a team.

Keywords: Problem-Based Learning, Social Studies, Gamification, Motivation.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

El presente estudio denominado Gamificación en el desarrollo de la Metodología del Aprendizaje Basado en Problemas en la asignatura de Estudios Sociales tiene como línea de investigación la “innovación” y como sublínea el “aprendizaje”. La educación del siglo XXI tiene cambios sustanciales en las nuevas formas de enseñar y de aprender, donde factores como el desarrollo de las TIC y la pandemia por el COVID 19 han determinado que los procesos educativos deben ser diferentes. El aprender tiene que ser un acto serio pero apasionante, por lo tanto, cada estudiante debería tener la motivación intrínseca para entender la valía del conocimiento, y cada docente debería fortalecer esa motivación con metodologías innovadoras que centradas en el estudiante le orienten a plantear posibles soluciones a problemas sociales de manera colaborativa, creativa y crítica.

En ese sentido, esta investigación entiende la relación posible entre la gamificación y el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), relación que, nutrida de las destrezas con criterio de desempeño de la asignatura de Estudios Sociales de Décimo EGB, posibilitaría que en espacios colaborativos gamificados los estudiantes desarrollen habilidades conscientes en la creación de una sociedad más justa y solidaria considerando transversalmente la interculturalidad, la ciudadanía y la equidad de género, de hecho, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en su posición sobre el retorno a clases presenciales en México exhortó a que la participación de niños, niñas, adolescentes y jóvenes sea activa en la toma de decisiones reales ante dificultades de sus contextos, no sólo en el presente sino también en el futuro, para ello este

grupo etario debe ser educado en cuestiones de empoderamiento y compromiso social para enfrentar nuevas catástrofes de manera responsable. (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), 2021).

En cuanto a la normativa vigente que respalda esta investigación se ha considerado en primer lugar a la Carta Magna ecuatoriana que expresa en su Artículo 343:

El SNE tendrá como propósito el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que viabilicen el aprendizaje, el desarrollo y uso de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como eje al sujeto que aprende, y trabajará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008, pág. 168)

Claramente el artículo antes mencionado guarda la necesidad de la aplicación de metodologías que centradas en el estudiante garanticen que la teoría sea llevada a la práctica de manera significativa para que se logre la eficacia y eficiencia educativa.

Así también la Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe en su Título Primero, de los Principios Generales, explica en el inciso d del Artículo. 3, sobre los Fines de la Educación: “El desarrollo de capacidades de análisis y conciencia crítica para que las personas se inserten en el mundo como sujetos activos con vocación transformadora y de construcción de una sociedad justa, equitativa y libre” (Asamblea Nacional del Ecuador, 2011, pág. 113). Es decir que la vocación de cada individuo deberá nacer de la motivación por hacer de este mundo un espacio con mejores condiciones para todos.

Finalmente se toma en cuenta el Código de la Niñez y Adolescencia, Capítulo III, Derechos relacionados con el desarrollo, Art. 38, Objetivos de los programas de educación, literal a señala: “Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un

entorno lúdico y afectivo” (Asamblea Nacional del Ecuador, 2017, pág. 4). Sin lugar a duda la formación de seres humanos en espacios lúdicos incrementa significativamente las potencialidades de los estudiantes de manera integral y ello debe ser responsabilidad del sistema educativo.

Así pues, la incorporación de actividades gamificadas a la metodología del ABP para la asignatura de Estudios Sociales, que por empirismo se conoce que no es del agrado e interés de todos los estudiantes porque puede resultar aburrida, promovería la creación de espacios lúdicos para la resolución de problemas sociales, donde las características del juego generarían en el cerebro de los estudiantes las sustancias propicias para un aprendizaje feliz y consciente de los contenidos de esta asignatura, que según McLaren (2005 citado por el Ministerio de Educación 2016) el currículo de Ciencias Sociales: “compromete a docentes y discentes (...) a rediseñar, sin miedos, la sociedad de la justicia y la solidaridad” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016, pág. 51). Entonces, resulta pertinente esta propuesta metodológica para cumplir con dicho objetivo.

Sin embargo, si se precisa la creación de tal escenario educativo, es importante entender que la pandemia deja retos que toman en cuenta la conectividad y el uso de las TIC no sólo para las clases virtuales sino en el retorno a la presencialidad. Es así que la UNESCO en concordancia con el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 4 sobre la Educación de Calidad, emitió en diciembre del 2021 la Declaración Mundial sobre la Conectividad para la Educación de *Rewired*, la cual, según su página web: “establece principios y compromisos para garantizar que las tecnologías conectadas promuevan las aspiraciones de una educación inclusiva basada en los principios de justicia, equidad y respeto de los derechos humanos” Entre esos principios se considera el tercero, el cual señala que se requiere innovación y cambio pedagógico para trasladar la educación a entornos digitales (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2021).

El cambio pedagógico implica que sea el estudiante el centro del proceso educativo de manera que en el ABP los estudiantes indaguen información sobre un problema social antes de plantear soluciones, es ahí donde el tercer principio descrito en el párrafo anterior aspira a que los estudiantes accedan a los recursos del internet de manera responsable y productiva (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2021). El acceso a la información es crucial en la formación estudiantil porque se consolidan las bases para que se puedan desarrollar habilidades de investigación sobre los fenómenos sociales, pero este proceso no debería ser tedioso es por eso la importancia de gamificar el ABP.

Dicho lo anterior se han realizado diferentes investigaciones alrededor de las variables Gamificación y/o ABP, entonces, en primer lugar, se describen los siguientes hallazgos respecto a la gamificación, la cual se puede deducir fácilmente que se trata de actividades propias de juegos para lograr objetivos en espacios formales, como la educación, y no se puede dudar de lo placentero que resulta el juego. “El juego sirve para acercarnos a los inconvenientes cotidianos de una manera lúdica” (Ordás, Gamificación en bibliotecas : el juego como inspiración, 2018, pág. 16).

Llevar los fundamentos del juego a los procesos de enseñanza-aprendizaje resulta un reto que ya ha sido consumado desde hace años atrás en diferentes zonas geográficas, de hecho, un estudio auspiciado por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) determinó que en “Google académico el número de artículos publicados anualmente que contienen las palabras *gamification* and *education* pasó de 140 en 2010 a 3.570 en 2014 y llegó a 9.570 en 2018. (Araya et al., 2019) las búsquedas fueron únicamente en inglés por lo que se puede inferir que el número en la actualidad ha ido creciendo en diferentes lugares e idiomas.

El estudio denominado Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el período de 2015-2020 demuestra a través una investigación bibliográfica cualitativa las ventajas de la gamificación en la educación formal de España, este estudio analiza 39 publicaciones científicas

desarrolladas entre el 2015 y el 2020 en bases como Web of Science (SSCI) y Scopus, el análisis de las variables indagadas en estos artículos científicos concluye que las ventajas de la gamificación se las puede agrupar en las cinco categorías: a) Motivación; b) Compromiso; c) Cohesión grupal; d) Emociones; e) rendimiento académico (Gallardo & Gértrudix-Barrio, 2021). Estas categorías fortalecerían cualquier espacio de enseñanza, haciendo factible un aprendizaje feliz.

En el caso del Ecuador, el estudio denominado Gamificación en docentes de educación superior de Ecuador publicado en 2018 por la Universidad Politécnica Salesiana concluyó que el 65% de los docentes universitarios conoce el significado de gamificación, un 62% reconoce los componentes de un juego, y solo un 43% saben que los juegos guardan cuestiones psicológicas. (Torres-Toukoumidis et al., 2018), es decir que sí existe un grupo considerable de docentes que conocen sobre la gamificación en el tercer nivel de educación, por lo que sería interesante conocer a nivel primario y secundario la cifra de docentes que manejan esta metodología en sus clases y las diferentes ventajas que tiene consigo.

Ahora bien, la gamificación sobre el ABP propone animar el proceso de enseñanza aprendizaje para que los estudiantes se hallen doblemente motivados pues esta metodología rompe el tradicionalismo de las clases expositivas de los docentes para que ahora sean los estudiantes quienes asuman el protagonismo del proceso de aprendizaje, donde a través de equipos de trabajo se plantean problemas de la realidad para sugerir con el uso de la imaginación propuestas conscientes (Ortiz Cárdenas, Calderón Ariosa, & Travieso Valdés, 2020). En este sentido se comprende que el valor de la asignatura de Estudios Sociales trasciende de la memorización de datos históricos y teóricos, sino que sirve de fundamento para estas soluciones.

Aplicar los principios de la gamificación en la Metodología del Aprendizaje basado en problemas, tampoco es algo nuevo, en España por ejemplo destaca el estudio: Uso de gamificación y ABP para la adquisición de la competencia de comunicación lingüística en francés en la ESO cuya conclusión final expresa que

esta metodología híbrida trae resultados positivos para un aprendizaje significativo y motivador en las aulas de francés y que por lo tanto los docentes deben tener altas competencias de enseñanza para las demandas de siglo XXI. (Carpintero Cana & Gil González, 2019), dichas competencias estarían encaminadas a fusionar diferentes estrategias didácticas para fortalecer la comprensión cognitiva de los estudiantes.

En el caso de Latinoamérica, el estudio denominado Aprendizaje basado en un proyecto de gamificación: vinculando la educación universitaria con la divulgación de la geomorfología de Chile, que si bien tiene un enfoque distinto sobre las variables de estudio en comparación a la presente investigación, resulta interesante porque en este caso son los mismos estudiantes los que diseñan un juego para enfrentar un problema sobre geomorfología, sus conclusiones expresan que la motivación del grupo hizo que el producto realizado ubique a los estudiantes como protagonistas, que su esfuerzo no sólo sirva para el reflejo de una calificación y que el docente no pierde importancia sino que es un eje orientador en la guía de este proceso educativo (Rodríguez-Oroz et al., 2019), en pocas palabras, el centro será el estudiante porque es él quien está aprendiendo y lo hace de una forma innovadora.

Acerca del espacio educativo, la Unidad Educativa Particular Bilingüe “Sagrados Corazones de Rumipamba” (UEPBSCR) en la cual se desarrolló el presente proyecto, está ubicada en la Provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia Rumipamba, perteneciente al Distrito 17D05 Norte, zona 9, de sostenimiento particular, la jornada es matutina, dentro de los niveles que oferta están: subnivel de Educación Inicial, Educación General Básica y Bachillerato Internacional. Cuenta con 81 docentes y 1154 estudiantes en el año lectivo 2021-2022. La misión es ser “una comunidad que ofrece un servicio educativo con formación integral, bilingüe, internacional, de calidad y calidez. (...) contribuye a crear un mundo ecológico, más humano, justo y fraterno” (Unidad Educativa Particular Bilingüe Sagrados Corazones de Rumipamba, 2022).

Planteamiento del problema

Aprender de forma divertida no significa que se va a perder el valor de las clases, sino que, al contrario, el docente estará en consonancia con las habilidades que requieren los estudiantes del siglo XXI, como la solución de problemas, la empatía, la comunicación efectiva, el cuidado por el medio ambiente para hacerlo sostenible etc. Por lo tanto, la idea fundamental de esta tesis es generar una metodología híbrida (Gamificación + ABP), que permita superar algunas barreras dentro de las actividades formativas de los estudiantes como: los problemas de concentración, exigencia de conocimientos anteriores muy elevados, ambiente de aprendizaje dificultoso, influencia de elementos emocionales, escasa motivación por aprender (Teixes, 2015).

Las clases tradicionales deben desaparecer progresivamente con el apoyo de las autoridades, dando el acompañamiento necesario al equipo docente, los cuales por vocación deberán mantener una mentalidad abierta y proactiva para romper con modelos convencionales y establecer procesos educativos más eficientes.

Ishikawa: causa-efecto

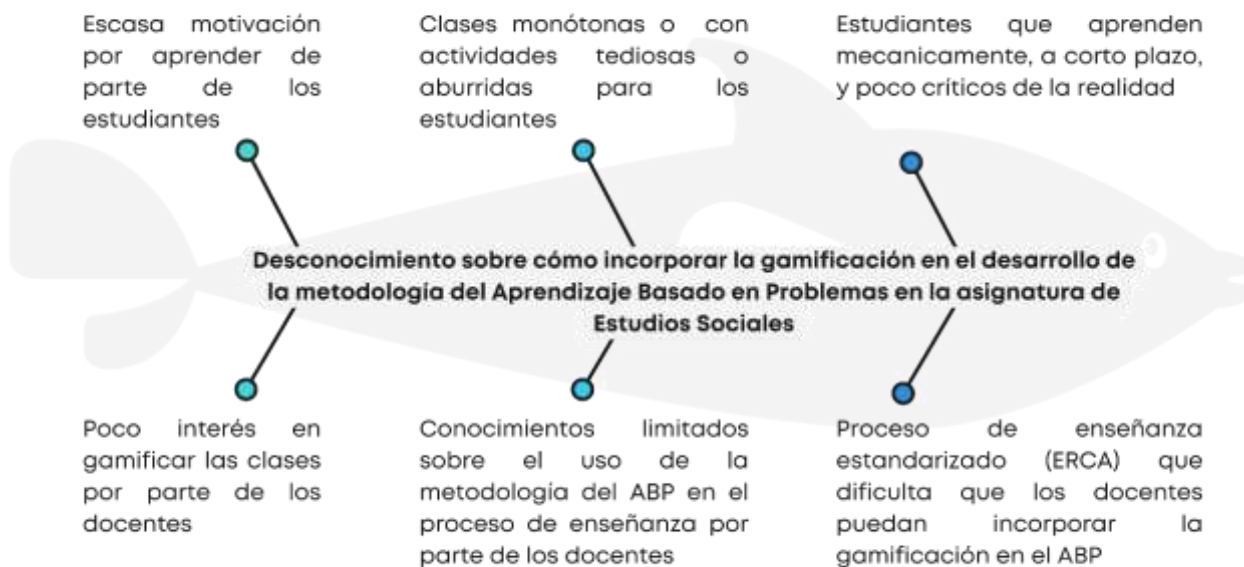


Gráfico 1. Ishikawa

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Análisis crítico

Las metodologías activas como la gamificación y el ABP están sonando cada vez más en el sistema educativo como referente para crear impactos significativos en los estudiantes, sin embargo, no en todos los espacios se considera llevarlos a la práctica, ya sea porque existe desconocimiento o poco interés por parte de los docentes en romper el proceso tradicionalista de enseñanza-aprendizaje. Es así que los docentes que no estén motivados en gamificar sus clases de Estudios Sociales, que por su misma naturaleza teórica tienden a ser consideradas aburridas, generarán escasa motivación por aprender en los estudiantes, por lo que se demuestra que la falta de motivación del uno puede afectar al otro.

Se entiende que la motivación es un factor imprescindible para el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero la motivación no está sujeta únicamente a los estudiantes, la motivación debe ser parte de la vocación del docente para sentir interés y determinación en la ruptura de sistemas tradicionales de enseñanza. El valor que el docente otorgue al diseño de estrategias de enseñanza permite estimular el interés de los estudiantes (López Ocampo, Álzate López, Echeverri Llano, & Domínguez Rojas, 2021). El hecho que falte la motivación en el docente reducirá el interés de enseñar mediante la lógica del juego porque no tendrá los ánimos, ni las ganas para gamificar sus clases aun conociendo la teoría sobre la gamificación, las consecuencias directas recaerán en los estudiantes que tendrán un aprendizaje que podrá ser olvidado prontamente porque la meta final no era aprender sino tener una calificación para aprobar.

Por otra parte, el uso de la metodología del ABP se ha incrementado progresivamente en las prácticas educativas que tienen como base pedagógica al constructivismo, no es desconocido el hecho que los ambientes de aprendizaje deben ser lúdicos y retadores para que los estudiantes puedan usar sus conocimientos teóricos en propuestas prácticas para atender diferentes problemas, para ello, los docentes deberán poseer sólidos conocimientos sobre esta metodología y romper con las clases monótonas que tienen actividades tediosas y hasta aburridas para los estudiantes, porque de alguna manera se construye la idea

de que la asignatura de Estudios Sociales no tiene un gran impacto en sus intereses cuando en realidad, esta asignatura “pretende construir una conciencia cívica, crítica y autónoma, a través de la interiorización y práctica de los derechos humanos universales, para desarrollar actitudes de solidaridad y participación en la vida comunitaria” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

Finalmente, se entiende que el proceso de enseñanza aprendizaje es eso, un proceso, que muchas veces sigue utilizando el ERCA (Experiencia, Reflexión, Conceptualización y Aplicación) para ir desarrollando cada una de las destrezas de diferentes asignaturas, a lo mejor por esa versatilidad se limita el uso de nuevos procesos metodológicos, porque usar el ABP supondría concebir las clases con otra esquematización y otro enfoque para el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño. Los cambios suelen generar en los docentes resistencia a innovar, porque innovar no es fácil sin embargo se precisa de cambios en el modelo de enseñanza y por eso también será menester de la autoridad académica brindar ese soporte pedagógico para que el aprendizaje de los estudiantes, no se convierta en mecánico, a corto plazo y sin criterio de la realidad social que les envuelve.

Formulación del Problema

¿Cómo se incorpora la gamificación en el desarrollo de la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas en la asignatura de Estudios Sociales de décimo EGB?

Interrogantes de la investigación

1. ¿Cuáles son los principios de la gamificación factibles de aplicarse en el ABP para la asignatura de Estudios Sociales de décimo EGB?
2. ¿Cuál es la percepción de los estudiantes de décimo EGB sobre la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas aplicado en la asignatura de Estudios Sociales?

3. ¿Cómo se diseña una propuesta didáctica que ejemplifique la incorporación de gamificación en el desarrollo de la metodología del ABP para la asignatura de Estudios Sociales de décimo EGB?

Destinatarios del Proyecto

Los destinatarios directos del proyecto serán los estudiantes de Décimo Año de Educación General Básica en la Asignatura de Estudios Sociales, donde se trabajará las destrezas de Estudios Sociales correspondiente al curso en cuestión para que sujetos en un ABP gamificado logren un aprendizaje significativo y más que nada que el proceso de aprender resulte estimulante y satisfactorio.

Objetivos

Objetivo General

Proponer la incorporación de la gamificación en el desarrollo de la Metodología del Aprendizaje Basado en Problemas en la asignatura de Estudios Sociales de décimo de EGB.

Objetivos Específicos

1. Identificar los principios de la gamificación factibles de aplicarse en el ABP para la asignatura de Estudios Sociales de décimo EGB.
2. Valorar la percepción de los estudiantes de décimo EGB sobre la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas aplicado en la asignatura de Estudios Sociales.
3. Diseñar un modelo didáctico que ejemplifique la incorporación de gamificación en el desarrollo de la metodología del ABP para la asignatura de Estudios Sociales de décimo EGB.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación (estado del arte)

La presente investigación se desarrolla en un proceso de retorno a las clases presenciales luego de casi un año y medio de virtualidad ocasionada por la pandemia del COVID 19, retomar la presencialidad implica repensar los procesos educativos que tomen en cuenta la versatilidad de la tecnología y sus variados recursos que posibilitan aprendizajes lúdicos. Los docentes deben actualizar sus conocimientos sobre estrategias metodológicas activas para que los estudiantes puedan readaptarse a las clases de manera más dinámica y aunque ni la gamificación, ni el ABP son nuevos, si es nuevo e innovador fusionar estas metodologías en la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba en la asignatura de Estudios Sociales.

Como antecedentes teóricos de este estudio, en primer lugar, se toma en cuenta para la variable independiente relacionada con la Gamificación un artículo científico denominado Metodologías Gamificadas como recursos didácticos para las Ciencias Sociales cuya autora es Isabel Gómez de la Universidad de Alicante, el objetivo fue analizar la percepción de docentes maestrantes sobre la inclusión de elementos del juego para potenciar el aprendizaje de Ciencias Sociales, se usó un enfoque mixto de tipo no experimental exploratorio, la técnica para recopilar información fue una encuesta de escala de Likert validada por juicio de expertos de

algunas universidades públicas de España, la muestra no probabilística estuvo comprendida por 118 docentes en formación (Gómez Trigueros, 2019).

Las principales conclusiones a las que llega esta investigación son: a) los docentes en formación valoran positivamente la gamificación, b) la incorporación de recursos gamificados fortalece la motivación y por lo tanto el aprendizaje de la Historia, c) los docentes en formación atribuyen valor a las TIC para aprender Ciencias Sociales. El estudio reconoce algunas limitaciones, como el hecho que la muestra fue intencional por lo que no se puede extrapolar los resultados a otras universidades. Se sugiere para futuras líneas de investigación tomar en cuenta otras asignaturas.

En efecto, la intencionalidad de la gamificación es generar a través de las reglas del juego un aprendizaje más eficiente, en el caso de las Ciencias Sociales se reconoce por parte de los docentes la importancia y el valor que tiene, sin embargo en esta investigación no se toma en cuenta cómo usan la gamificación los docentes investigados sino que se parte de la percepción que tienen del tema, es decir, sería importante investigar los resultados obtenidos por estos docentes en sus clases gamificadas.

Otro estudio sobre Gamificación de la Universidad Pontificia Católica del Ecuador, es: Gamificación y enseñanza de Lengua y Literatura: una propuesta didáctica para Bachillerato General Unificado (BGU), el objetivo expresó el diseño de una propuesta de estrategias de Enseñanza de Lengua y Literatura a partir de la gamificación para estudiantes de BGU de la Academia Almirante Nelson en Quito, durante el año lectivo 2018-2019, se trató de una investigación proyectiva transeccional, la población estuvo conformada por 65 estudiantes de Segundo BGU, la técnica aplicada fue la encuesta y su instrumento el cuestionario. (Vergara Vásquez, 2020)

La tesis concluye que los estudiantes encuentran aburrida la asignatura de Lengua y Literatura cuando no existen actividades llamativas que despierten su

motivación, de manera que la propuesta planteada por la autora contempla algunas sugerencias para que los docentes implementen la gamificación con la ayuda de herramientas digitales para dicha asignatura. Entonces resulta importante entender que las clases deben trascender de una exposición magistral, a parte que los estudiantes se aburren, el cerebro no aprende y existe cierto rechazo por las asignaturas cuyos docentes no incorporan metodologías activas, dinámicas y motivadoras. Más allá de falsas creencias como considerar que los estudiantes no tienen dominio de conceptos pedagógicos y que por lo tanto no es un experto en la materia, está el hecho de entender que el estudiante debe aprender siendo feliz y la felicidad puede ser potenciada con actividades gamificadoras.

Ahora bien, en un estudio que integra ambas variables: La Gamificación y el Aprendizaje Basado en Problemas, destaca el artículo de la Universidad de Silpakorn de Tailandia, denominado: La gamificación de Kahoot mejora los resultados de aprendizaje en el aula de aprendizaje basado en problemas, esta investigación tuvo como objetivo principal determinar si usar la plataforma de Kahoot mejoraría el aprendizaje sobre problemas relacionados con medicamentos. Se trató de un estudio experimental de tipo participativo en el que se comparó los resultados de dos grupos de estudiantes de Farmacia, el primero conformado por 90 estudiantes cuya metodología de aprendizaje se centró únicamente en el ABP y el segundo grupo de 83 estudiantes en los que se añadió al ABP la gamificación. Se utilizaron pruebas antes y después del proceso de E-A para ambos grupos y cinco escalas de Likert para medir las habilidades de aprendizaje. (Taesotikul, Chinpaisal, & Nawanopparatsakul, 2021).

Las principales conclusiones de este estudio nacen de la comparación de los resultados obtenidos en ambos grupos en donde se destaca que a pesar que ambos grupos dominaron los conceptos básicos del tema analizado, los estudiantes que tenían la metodología híbrida lograron calificaciones más altas, así como el grado elevado de satisfacción en su proceso de aprendizaje. Es importante el logro de aprendizaje, pero esto fue posible porque los docentes establecieron preguntas adecuadas para lograr los objetivos de aprendizaje. Si bien el título de la

investigación ya sugería que el Kahoot mejora los resultados del ABP, no se puede minimizar el hecho que estas metodologías activas tienen mejores resultados cuando se las vincula para lograr resultados más apropiados. Claro que cada una puede desarrollarse en una clase de manera independiente, pero sería de más relevancia el considerarlas a ambas.

En la tesis denominada “Influencia de la gamificación y el aprendizaje basado en problemas en los estudiantes de la red educativa 16, UGEL.05” de la Universidad César Vallejo de Lima, la autora (Diaz Aroni, 2021) planteó como objetivo confirmar la influencia de la gamificación y el ABP en el aprendizaje de los estudiantes de secundaria de la unidad educativa antes mencionada. Fue una investigación cuantitativa no experimental. La muestra probabilística estuvo conformada por 340 estudiantes. Cada variable tuvo una encuesta con escala de Likert validado por expertos y medido a través del Alfa de Cronbach.

Al ser una investigación de carácter cuantitativo sus principales resultados se muestran numéricamente, donde se destaca que la gamificación influye un 18,5% sobre el ABP, los grupos se ve influenciados por la gamificación un 12,5%, en cuanto al razonamiento se verifica un 15,8% de influencia de la gamificación (Diaz Aroni, 2021). Como se puede evidenciar los porcentajes de influencia de una variable sobre la otra no son tan altos lo que puede denotar que el proceso de enseñanza aprendizaje varía levemente, pero esa variación es importante si se le compara con el modelo tradicionalista de enseñanza, en donde no se integra ninguna metodología innovadora.

Esta es una investigación netamente cuantitativa, pero hubiera sido ideal que estos resultados estén acompañados de aspectos cualitativos, específicamente relacionado con las experiencias que los estudiantes generaron al aprender en estos ambientes lúdicos, con esto no se pretende reducir la importancia de esta investigación, sino al contrario, que estos datos cuantitativos puedan en futuras investigaciones acompañarse cualitativamente para tener un panorama más completo. En síntesis, el uso de la gamificación promueve emociones positivas en

los estudiantes y el ABP desarrolla un pensamiento crítico de la realidad, combinadas estas dos metodologías educativas han generado resultados de alto impacto como se pudo analizar en las investigaciones previas.

Para un análisis profundo del aspecto teórico de esta investigación se ha diseñado el siguiente organizador gráfico que distingue las categorías superiores de cada variable, tanto para Gamificación como para el Aprendizaje Basado en Problemas.

Organizador Lógico de Variables

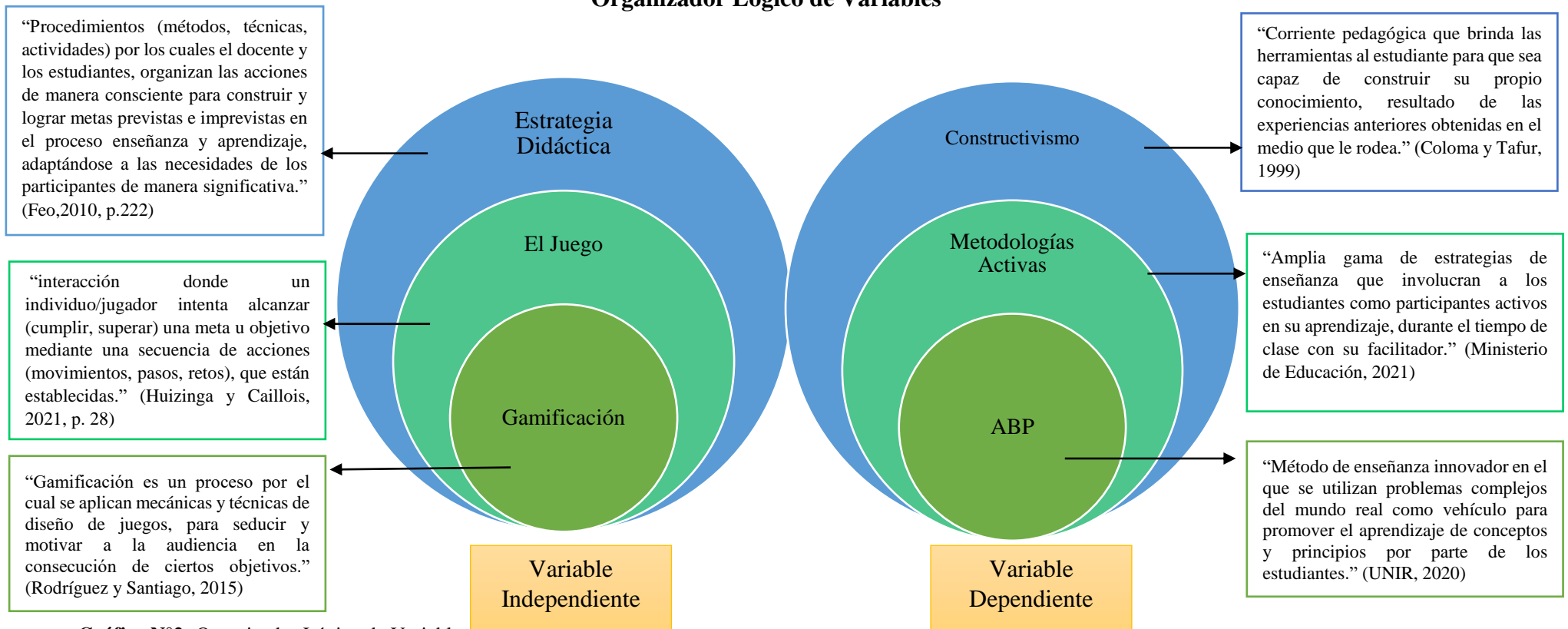


Gráfico N°2: Organizador Lógico de Variables
Elaborado por: Vanesa Cevallos

Red Conceptual de la Variable Independiente

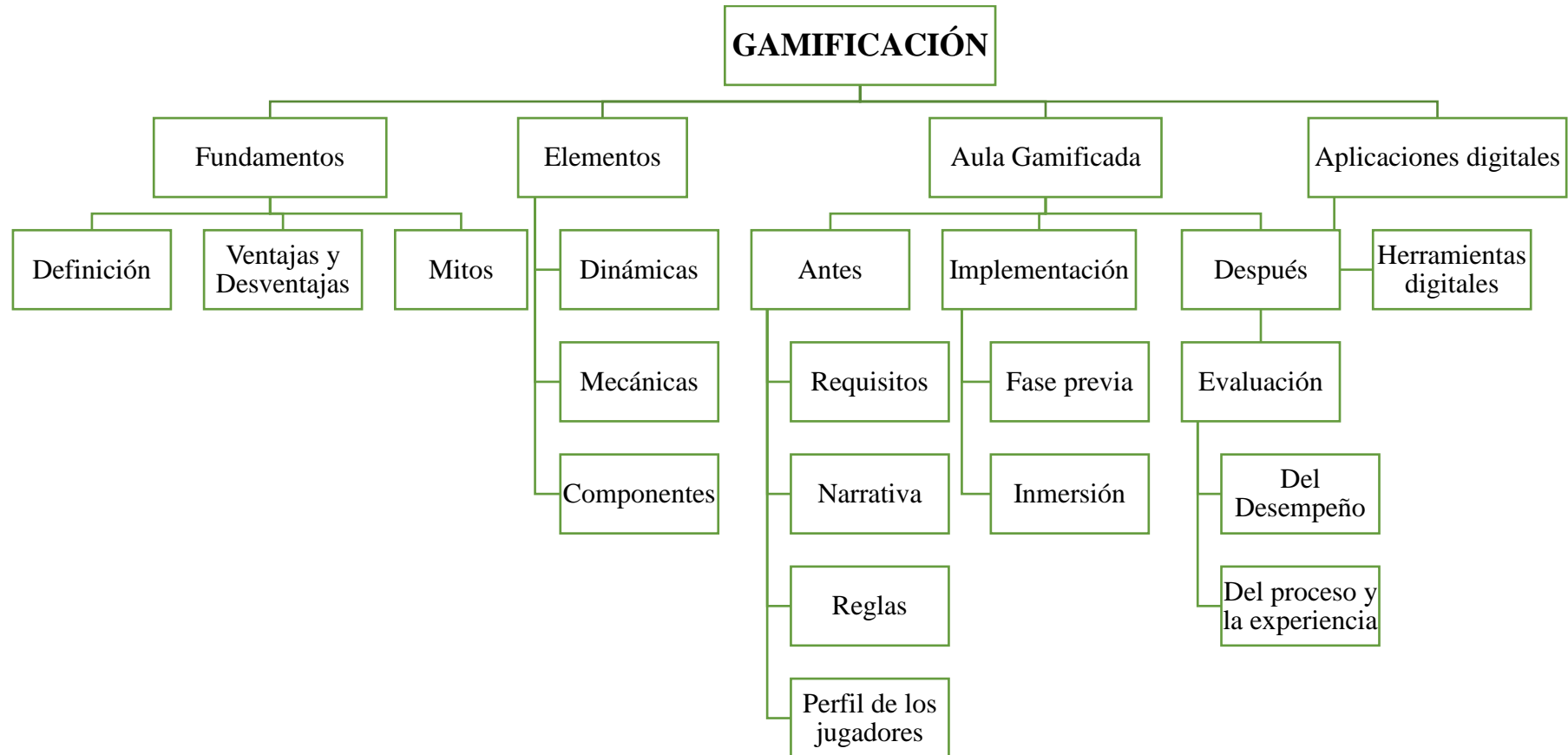


Gráfico 2. Red Conceptual de la variable independiente: Gamificación

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Red Conceptual de la Variable Dependiente

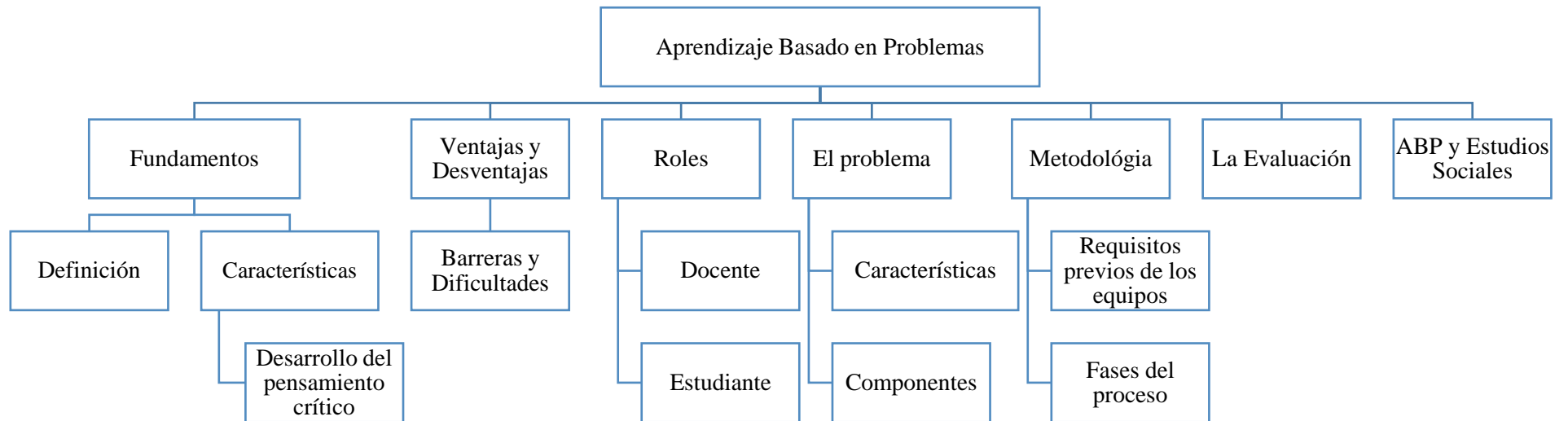


Gráfico 3. Red conceptual de la Variable Dependiente: ABP

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Desarrollo teórico del objeto y campo

Variable Independiente: Gamificación

Didáctica

Etimológicamente la palabra Didáctica viene del griego *didásko*, cuyo significado es enseñar (Saza Garzón, Mora Marín, & Santamaría González, 2016). La didáctica es parte de la pedagogía y responde a la pregunta: ¿Cómo enseñar para que los estudiantes aprendan? Es, por lo tanto, la destreza docente para que el estudiante adquiera progresivamente hábitos, procesos y conocimientos en un sistema de educación formal a través de un conjunto de estrategias apropiadas según los diferentes contextos y necesidades de la sociedad.

Estrategias Didácticas

Definición

Según Díaz (1998 citado en Flores et al, 2017) las estrategias didácticas hacen referencia a los procedimientos y recursos usados por el docente para lograr aprendizajes significativos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje (Flores Flores, y otros, 2017). Es decir, estas estrategias pueden ser entendidas por un lado para la enseñanza y por otro para el aprendizaje. Dichas estrategias didácticas, deben en la actualidad, empoderar al estudiante y convertirlo en el eje del proceso educativo, porque el objetivo de la educación no es que el docente enseñe, sino que el estudiante aprenda.

Importancia

Las estrategias didácticas tienen la intención de dotar de lógica al quehacer educativo, porque se requiere para su aplicación una planificación previa que contemple los objetivos de la clase y el . La claridad de los objetivos permitirá que en cualquier momento del proceso de enseñanza-aprendizaje se inserten las

diferentes estrategias didácticas. En la actualidad se demanda que estas sean de carácter innovador y logren motivar a los estudiantes de ahí su importancia.

Las estrategias didácticas sirven para atender a los distintos estilos de aprendizaje de los estudiantes y que desde sus particularidades desarrollen un pensamiento crítico, creativo, lleno de valores como la responsabilidad y la empatía, ya que una estrategia didáctica bien aplicada pondera la metacognición. (Campusano Cataldo & Díaz Olivios, 2017)

El juego

Definición

El juego puede considerarse una estrategia didáctica importante que se deriva del método lúdico, pues con su estructura pretende armonizar el ambiente de la clase tornándolo más ameno y divertido, busca desarrollar habilidades sociales y sentimientos de emoción para que los conocimientos sean aprendidos de mejor manera por parte de los estudiantes. Ahora bien, el juego según la Real Academia Española (RAE) puede ser entendido como un “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde” (Real Academia Española (RAE), s.f.), por lo tanto si se aplica el juego en el proceso de E-A sería valioso promover en los estudiantes que la sana competencia les permitirá forjar su carácter positivamente.

Otra aproximación al significado de juego es que puede ser “una actividad lúdica, recreativa y placentera que se practica a cualquier edad” (Gallardo López & Gallardo Vázquez, 2018, pág. 42). La motivación que el juego genera en las personas permite que la mente se despeje de situaciones tensas, si esto se aplica en la educación el juego rompería con la monotonía de ciertas clases haciendo el aprendizaje más placentero.

Importancia

El juego permite que diferentes áreas del ser humano logren desarrollarse, a continuación, se presenta un gráfico que destaca sus bondades en diferentes aspectos:

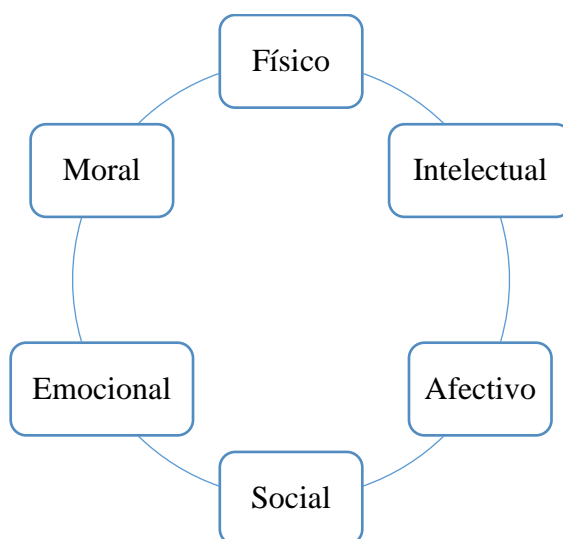


Gráfico 4. Beneficios del juego.

Fuente: Elaboración propia según Herranz (2013) citado por Gallardo y Gallardo (2018).

El juego utilizado con fines didácticos promovería según su objetivo el desarrollo de la motricidad, la coordinación, la toma de decisiones estratégicas, la memoria, la empatía, las habilidades sociales, entre otras. Todas estas habilidades se forjan en un ambiente de aprendizaje motivante porque que no busca infundir temor para que los estudiantes se mantengan rígidos sobre sus pupitres, sino que adquieran conocimientos con actividades más significantes y plagadas de emoción.

Gamificación

Fundamentos

La palabra gamificación es un anglicismo proveniente del término *game* que se traduce como juego, pero más bien se refiere a cómo usar la lógica del juego en escenarios que no necesariamente son para jugar, como por ejemplo en sus inicios la gamificación nació como una estrategia de marketing y que progresivamente se ha instalado en el ámbito educativo. El verbo gamificar aplicado al proceso de enseñanza - aprendizaje es la respuesta a la pregunta ¿Cómo trabajar contenidos educativos con experiencias memorables? (Contreras & Eguia, 2017). Entonces la gamificación puede ser entendida como una estrategia didáctica para dinamizar el ambiente educativo.

Definición

En repetidas ocasiones se ha escuchado que estudiantes, padres de familia y docentes hacen referencia a que las clases sin dinámicas tienden a tornarse aburridas, dichas dinámicas pueden ser cualquier actividad pequeña que estimule el cerebro y lo predisponga para el aprendizaje, las cuáles se pueden tornar más complejas y efectivas con acciones que tengan patrones de la lógica de los juegos, es decir solucionar problemas en un entorno específico con un conjunto de componentes que hacen que sea llamativo para cerebro el acto de jugar, de manera que inconscientemente se aprende. Ahora bien, llevar estos principios al ámbito educativo se denomina gamificación que para Texeis: “La gamificación es la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación” (Texeis, 2015, pág. 23). De manera que la gamificación se convierte en una estrategia didáctica para que los conocimientos sean adquiridos bajo la motivación intrínseca del estudiante y la motivación que coadyuve el docente.

Ventajas de la gamificación

Las ventajas de la gamificación no están directamente relacionadas con el quehacer docente sino con sus efectos en los estudiantes. De acuerdo con Ferrer, *et al.*, (2018) entre las ventajas de la gamificación en el aula están las siguientes:

- a) genera retroalimentación oportuna a los estudiantes;
- b) proporciona información al docente del curso;
- c) fomenta la relación entre pares y equipos;
- d) promueve instancias de aprendizaje activo;
- e) mejora los aprendizajes de los estudiantes;
- y f) motiva a los estudiantes a participar activamente en la clase. (p. 175)

Los docentes innovadores tienen vocación por enseñar rompiendo tradicionalismos, entonces la gamificación trasciende a tener ganas de aprender.

Desde la perspectiva de Herrera. F. (2017) las ventajas de la gamificación se las puede concebir en 5 cuestiones desarrolladas en el siguiente gráfico:

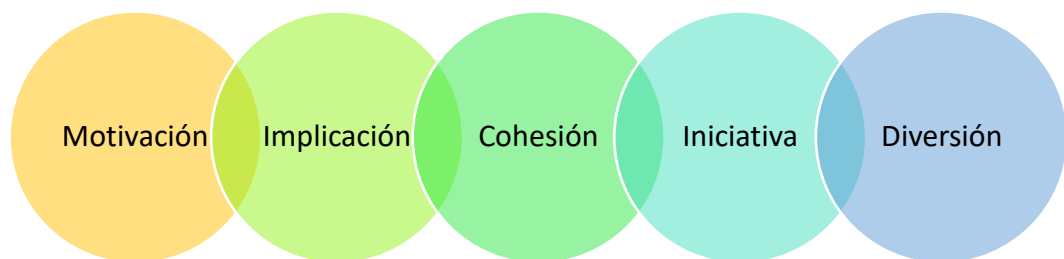


Gráfico 5. Ventajas de la Gamificación

Fuente: Elaboración propia según (Herrera , 2017)

La gamificación promueve a la motivación, es decir proporciona motivos para que las acciones de los estudiantes tengan razón de ser, de esta manera podrán implicarse, es decir comprometerse con el aprendizaje, a su vez tendrán la iniciativa para tomar las riendas de su proceso de aprendizaje. Por otra parte, se entiende que el acto educativo implica a varias personas por eso la cohesión y el sentirse parte de un equipo fortalecerá los vínculos socio-afectivos con sus pares, finalmente, no hay nada de malo en divertirse mientras se aprende, más bien es benéfico para ser feliz.

Además, según la Fundación (Aqua, 2021) algunos beneficios de la gamificación también son:

- Promueve la superación de los estudiantes al vencer los diferentes niveles de dificultad y resolver problemas cada vez más complejos.
- Posibilita la comprensión de todo tipo de conocimientos.
- Favorece a la concentración y atención pues podrán su máximo esfuerzo.
- Sirve para mejorar el rendimiento académico, pues es una técnica de estudios.
- Mejora el pensamiento lógico para la resolución de problemas mediante procesos deductivos.
- Promueve el uso de nuevas y diferentes tecnologías.
- Estimula la autoestima y la seguridad personal.

Finalmente, una ventaja adicional que no es mencionada por los autores precedentes podría ser la determinación porque promovería que los estudiantes sean autónomos en la toma de sus decisiones y que tras estas puedan enfrentar las consecuencias, siendo aquellas decisiones erróneas justamente las que les generen experiencias para la mejora.

Desventajas de la Gamificación

Las principales dificultades que la gamificación tiene son aquellas relacionadas con barreras de adaptación en el proceso de enseñanza aprendizaje porque, así como puede generar prácticas importantes podría generar algunas no deseables si no hay la experiencia suficiente, (Gaviria, 2021) sintetiza algunas desventajas.



Gráfico 6. Desventajas de la gamificación

Fuente: Elaboración propia según Gaviria (2021)

Mitos de la Gamificación

Uno de los mitos de la gamificación es que se considere la incorporación de consolas de videojuegos en el acto educativo, más bien es recrear un escenario estimulante para desarrollar una serie de competencias según el nivel y la asignatura que esté cursando el estudiante tomando en cuenta la lógica de los juegos. (Gaviria, 2021) menciona los siguientes mitos sobre la gamificación:

Mito 1. La gamificación requiere de grandes gastos: La gamificación precisa de la elaboración de material didáctico como para cualquier clase normal, por eso la creatividad de los docentes juega un papel importante para hacer uso de los recursos que tiene a su disposición, más bien lo que si requiere es más tiempo para planificar los contenidos simultáneamente de las actividades gamificadas.

Mito 2. Para Gamificar es imprescindible un software, falso, porque a pesar de que los componentes tecnológicos dinamizan el aprendizaje, no en todas las instituciones educativas se tiene acceso a las TIC'S y en ese caso bastará hojas de papel, listados de estudiantes, esferos etc. Todo depende de la voluntad de los docentes por hacer sus clases diferentes.

Mito 3. Gamificación es Aprendizaje Basado en Juegos: el ABJ recurre a cualquier juego incorporado en el proceso de enseñanza, se puede jugar BINGO en una clase, pero no necesariamente se está gamificado con esta actividad, la gamificación requiere de componentes, dinámicas y mecánicas para hacer una experiencia compleja sobre el aprendizaje.

Mito 4. La gamificación es un modelo de evaluación: La experiencia gamificada es todo un proceso que va más allá de evaluar al estudiante, si bien la gamificación usa puntos dentro de sus dinámicas, no quiere decir que los que tienen más puntos saben más y por lo tanto aprueban, la motivación es motivar no evaluar.

Con estos 4 mitos se resalta el hecho de que la gamificación como cualquier estrategia requiere de ciertos elementos para poder desarrollarse, pero el elemento más importante es la creatividad del docente para enseñar a sus estudiantes de manera innovadora, sin embargo, un mito final sería que el docente sea el único que deba gamificar, porque para esta estrategia se requiere también del apoyo de las autoridades, el compromiso de los estudiantes y la corresponsabilidad de la familia.

Elementos de la Gamificación

Los elementos de la gamificación pueden ser interpretados según el criterio de cada autor, para esta investigación se toma en cuenta la clasificación realizada por (Herrera , 2017), autor que considera tres aspectos de la gamificación que son: las dinámicas, mecánicas y componentes.

Sin embargo, lo que para este autor puede ser parte de los elementos de las mecánicas para otros pueden ser elementos de los componentes, en ese sentido para la subclasificación de los elementos de los aspectos de la gamificación se toma en cuenta la categorización de Biel y García (2015):

Dinámicas	Mecánicas	Componentes
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Limitaciones	<input type="checkbox"/> Retos	<input type="checkbox"/> Logros
<input type="checkbox"/> Emociones	<input type="checkbox"/> Competición	<input type="checkbox"/> Avatares
<input type="checkbox"/> Narración	<input type="checkbox"/> Cooperación	<input type="checkbox"/> Niveles
<input type="checkbox"/> Progresión	<input type="checkbox"/> Feedback	<input type="checkbox"/> Rankisgs
<input type="checkbox"/> Relaciones	<input type="checkbox"/> Recompensas	<input type="checkbox"/> Puntos

Gráfico 7. Elementos de la gamificación

Fuente: (Biel & García Jiménez, 2015)

Las dinámicas

Se refieren a la manera de ejecutar las mecánicas del juego, establecen la actitud y comportamiento de los estudiantes pues está relacionadas con la motivación por el aprender y las experiencias que se crean cuando aprenden “Las dinámicas implican acción, competir, conseguir estatus, ayudar, expresarse o relacionarse, entre otras” (Ordás, 2018, pág. 49). El docente debe para este elemento generar la curiosidad y la competencia en los estudiantes promoviendo el desarrollo de las habilidades individuales y en equipo a medida que se avanza en la consecución del objetivo educativo.

Las mecánicas

Las mecánicas según (Contreras & Eguía, 2017): “son las reglas que configuran al juego y generan la emoción que busque el diseñador del mismo” en el caso de la educación el diseñador viene a ser el docente. Las emociones pueden darse por situaciones de aventura, satisfacción, desafío, cooperación, competición, superación, etc. por ejemplo: descifrar un código, vencer al enemigo, descubrir un enigma, rescatar a una figura importante, etc.

Cuando se reta a los estudiantes a encontrar soluciones a diferentes problemas sociales, se está promoviendo la confianza en sus capacidades para cooperar por un bien común, por eso es importante recompensar sus acciones, decisiones, creatividad etc., así como dar feedbacks por hallazgos o dificultades.

Los componentes

Son los recursos y herramientas utilizados para el diseño de una actividad gamificada, estos recursos se hallan inmersos dentro de las dinámicas y las mecánicas. Los tres componentes fundamentales, pero no los únicos son: a) los puntos; b) Las medallas o insignias y c) las clasificaciones.

- Los puntos representan una retroalimentación cuantitativa inmediata por una acción ejecutada, estos puntos pueden usarse para pasar de niveles o cambiarlos por bienes. (Teixes, 2015) recomienda usar cifras grades para generar emociones de poder y riqueza. Es importante que esté fijado cómo es la asignación de puntos para evitar arbitrariedades.
- Las medallas, badges o insignias son premios adquiridos tras lograr misiones o pasar niveles, es decir son estímulos materiales o digitales por desbloquear nuevos retos. Se sugiere realizar un listado de las medallas o badges para que los estudiantes sepan cuáles son las insignias que podrán obtener tras lograr ciertas misiones.
- Las clasificaciones muestran las posiciones en las que los estudiantes se encuentran tras cumplir con las misiones o retos, este componente debe usarse para detectar quien necesita ayuda y no para promover la humillación a quienes se encuentre en los últimos lugares. Se busca una sana competencia entre los estudiantes.

Además de esta triada existen otros componentes que también pueden ser considerados a la hora de gamificar como los avatares, que son representaciones gráficas del usuario en el juego, es decir un personaje. Por otra parte, están los niveles, que son todas aquellas etapas que deberá pasar el estudiante para lograr el objetivo final, en este punto se resalta el hecho de que la gamificación tiene todos estos principios que pueden desarrollarse junto a otras metodologías innovadoras como el ABP, el aprendizaje profundo, los paisajes de aprendizaje etc.

El aula gamificada

La puesta en marcha de la gamificación en el aula requiere de un proceso previamente planificado, sin embargo, no existe un solo proceso estandarizado en que enseñe los pasos de la gamificación, por ejemplo (Educación 3.0, 2015) sugiere los siguientes pasos:

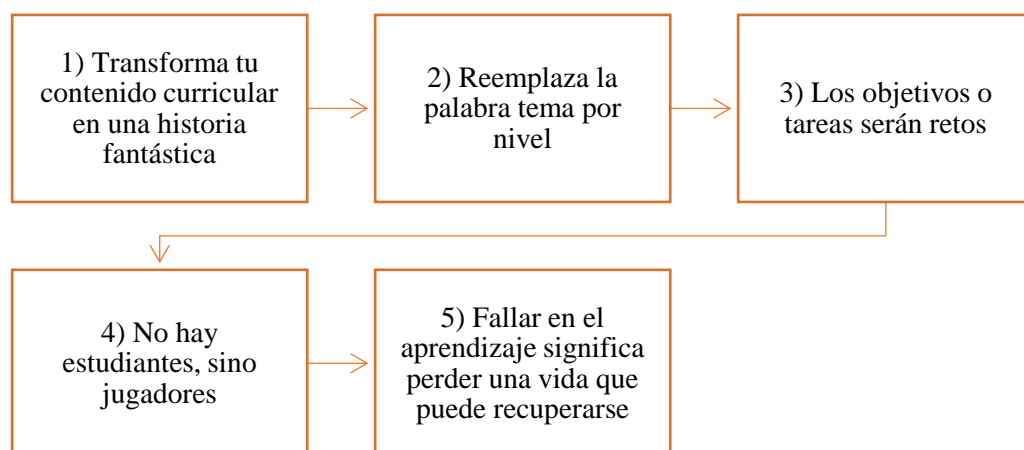


Gráfico 8. Pasos para gamificar en el aula

Fuente: Educación 3.0

Como se puede analizar los pasos anteriores en realidad parecen sugerencias para gamificar, es importante clarificar una metodología que atienda a la lógica de qué hacer antes, durante y después de la gamificación en las clases, porque independientemente de la metodología usada en un proceso de enseñanza-aprendizaje siempre existe una planificación que orienta el quehacer del docente y posibilita mantener claras las metas y objetivos a desarrollar, por eso se usa como

guía la sugerencia de (Gaviria, 2021) descrita a continuación y complementada con argumentos de otros autores.

Antes de gamificar

Requisitos

1. Los estudiantes tienen derecho a conocer que serán partícipes de un proceso gamificado que cuenta con reglas, duración y objetivos.
2. Fijar las expectativas al término del proceso gamificado para prever cualquier necesidad.
3. Involucrar a los estudiantes en la elaboración de ciertos elementos como los premios o medallas.
4. Establecer las mecánicas en función de las actividades a ejecutarse.
5. Fijar la base para la asignación de puntos, badges y clasificaciones.

Dentro de los requisitos es importante que se establezcan claramente las reglas para que el proceso sea totalmente objetivo, porque para “el éxito de una clase gamificada (...) deberá tener una serie de objetivos de conformidad a su planificación metodológica, la cual habrá de contar con un sistema para medir el progreso de los mismos” (Oliva, 2016, pág. 46)

Narrativas

La primera forma de transmisión de conocimientos ha sido la oralidad, contar hechos cotidianos o formales ha sido posible por la facilidad de este tipo de comunicación, en la actualidad uno de sus métodos es la narrativa que consiste en contar cronológicamente un acontecimiento, sin embargo, en la gamificación esta historia siendo coherente y concisa debe ser despertar en la curiosidad en el estudiante por sumergirse en una aventura hacia el aprendizaje (Batller Rodríguez, González Arguello, & Pujolá Font, 2018). Esa curiosidad nace porque la narrativa

puede ser una historia fantástica que requiere que el estudiante lleve a cabo un conjunto de retos para pasar niveles tras obtener puntos y medallas.

En la actualidad la narrativa ha tomado en ciertos contextos el nombre de *storytelling* que quiere decir contar una historia para persuadir a un público con el uso de diferentes elementos que pueden ser audiovisuales. Mora (2017) como se citó en (Galar Gimeo, 2021) afirma que un docente debe tener la habilidad de captar el interés de los estudiantes, caso contrario no habrá aprendizaje, entonces es conveniente que el docente use la lógica del storytelling para sumergir a los estudiantes en un nuevo tema, bloque o curso con la ayuda de un video.

Un video tiene el potencial de usar diferentes técnicas, elementos, sonidos, capas transiciones, imágenes, voces, entre otros para hacer una experiencias más memorable en los estudiantes (Sánchez Vera, Solano Fernández, & Recio Caride, 2019) existen diferentes plataformas que permiten la edición de videos, una es CANVA, plataforma digital de diseño en la que se puede lograr videos creativos e interesantes.

En la investigación de (Martínez Dueñas, 2021) se enlistan algunos elementos necesarios para que una narración se considere storytelling y que se han procesado en el siguiente organizador gráfico para una mejor apreciación:

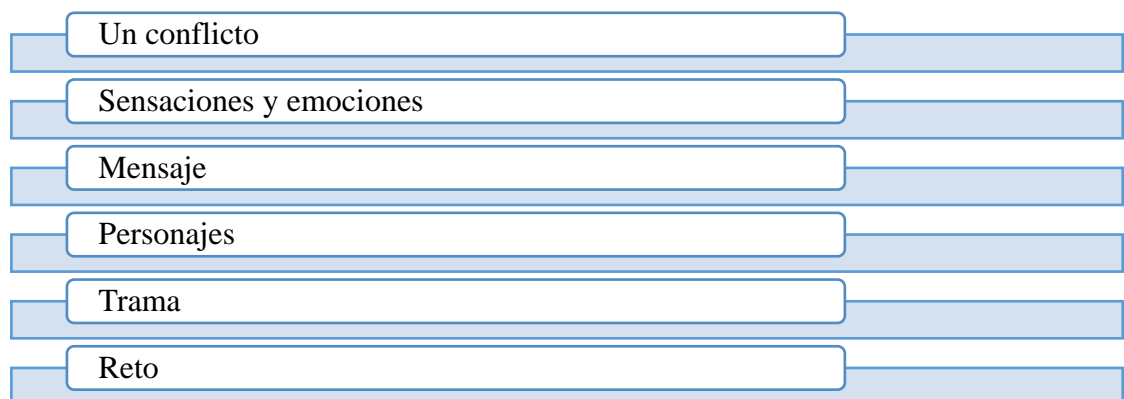


Gráfico 9 Elementos del Storytelling

Fuente: Elaboración propia según la investigación de Martínez Dueñas (2021)

En el proceso de gamificación este paso es de gran importancia porque es la primera impresión que se genera en los estudiantes para captar su atención.

Reglas

Según la RAE regla es “aquello que ha de cumplirse por estar convenido en una colectividad” (Real Academia Española, 2022). Estos acuerdos se generan para establecer el orden social y evitar posibles enfrentamientos entre los individuos de tal manera que todos están sometidos al mismo conjunto de preceptos. En la gamificación las reglas son las normas para regular el funcionamiento de la mecánica del juego, promueve en los estudiantes la responsabilidad de las actividades a las que se someten (Arduino, 2021).

De acuerdo con (Gaviria, 2021) el sistema de reglas no está basado únicamente en los comportamientos sino también en la mecánica para la obtención de puntos, de medallas, de clasificaciones, de tiempos, de participación, etc. Esto se hace con el objetivo de evidenciar la transparencia en la gamificación y no mostrar favoritismos hacia ciertas acciones o estudiantes, si bien es cierto que el uso de reglas corresponde a un paradigma conductista, el conductismo en este caso busca el orden del proceso educativo. Las reglas no son castigos, pero las penalizaciones deben fungir como experiencias para mejorar las decisiones de los estudiantes y la ejecución de alternativas diferentes para prevenir amonestaciones, que por cierto no buscan en ningún momento ridiculizarlo sino encausarlo adecuadamente.

Tipos de Jugadores

La clasificación de los tipos de jugadores permite que los docentes establezcan parámetros en los juegos que atiendan a los perfiles de los jugadores, en este caso estudiantes, para que desde un aspectos psicológicos todos puedan sentirse atraídos en la participación de los mismos de acuerdo a sus intereses y cualidades, también posibilitaría que con sus habilidades logren mejorar los resultados de los retos, es importante formar equipos con perfiles variados para que sea más heterogénea la participación.

Existe diversidad de clasificaciones, por ejemplo, según Marczewski Citado en (Teixes, 2015) clasifica a los jugadores en seis grupos los cuales se detallan en la siguiente matriz:

Tabla 1. Tipos de jugadores según Marczewski

Tipo de Jugador	Característica
Socializadores	Su motivación principal es establecer relaciones interpersonales.
Espíritus Libres	Son jugadores autónomos que exploran la interfaz en la que participan.
Conseguidores	Son perseverantes y la mejora continua en la competencia su mayor motivación.
Filántropos	Su motivación principal es ayudar a los demás desinteresadamente.
Jugadores	Son competitivos y les motiva lograr recompensas.
Destructivos	También conocidos como disruptivos, aspiran cambiar el sistema ya sea de forma positiva o negativa.

Fuente: Elaboración propia según Marczewski citado en Texeis (2015)

Otra clasificación de los tipos de jugadores, más antigua, es la sugerida por (Bartle, 2005)

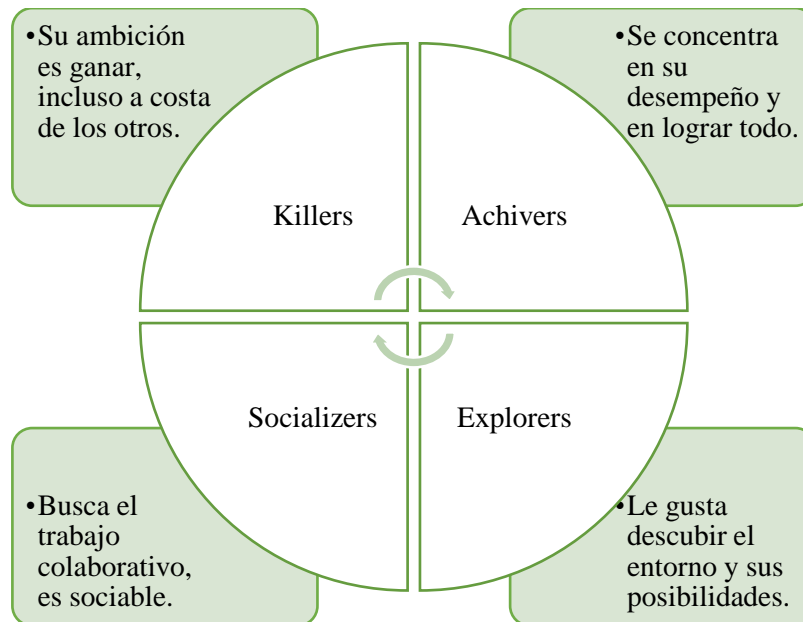


Gráfico 10 Clasificación de los jugadores según Bartle

Fuente: Elaboración propia según Bartle

Existen test que pueden aplicarse para conocer cuáles son los perfiles de los estudiantes, este es un criterio para la formación de los equipos de trabajo, es decir que se sugiere que la conformación de los equipos sea planificada por el docente quien conociendo cómo son sus jugadores y sustentándose en un test genere grupos equilibrados para lograr mejores resultados.

También se considera la postura de otro autor (Kairsey, s.f.) el cual se centra más bien en los temperamentos de los jugadores que pueden agruparse en 4 categorías.

Tabla 2. Temperamentos de los jugadores según Kairsey

Perfiles según el temperamento	Artesanos	Son simpáticos, espontáneos, solucionadores y líderes.
	Guardianes	Son cautelosos, obedientes, confiables leales, sueñan con hacer justicia.
	Idealistas	Son generosos, confiados, líderes inspiradores, sueñan con ser sabios.
	Racionales	Son pragmáticos, solucionan problemas, ingeniosos, razonables, lógicos, valoran la tecnología.

Fuente: Elaboración propia según Kairsey

Implementación

Fase previa: la planificación

No se puede esperar de los estudiantes entusiasmo, si el docente no se encuentra entusiasmo y participe activo de la gamificación, seguido de esto el docente debe planificar y definir si la gamificación versará sobre los contenidos o sobre la estructura de la clase, la diferencia radica en que en el primero se analiza los temas de forma individual y la segunda todos los temas son estudiados como un todo con partes, entonces es indispensable una planificación que es la “previa selección y organización de todas las actividades curriculares en función de objetivos y con base en los recursos disponibles” (Carriazo Díaz, Pérez Reyes, & Gaviria Bustamante, 2020).

Además de la planificación es importante comunicar y acordar con los otros miembros de la comunidad educativa como los estudiantes, los docentes, las autoridades y padres de familia el fin en sí de la clase gamificada de cualquier asignatura, porque esto puede aportar más ideas y apoyo.

Es importante que la planificación, las reglas y los procesos queden registrados para poder usarse si se presenta alguna contingencia. De hecho (Gaviria, 2021) sugiere algunos aspectos a tomar en cuenta:

- No se debe dar paso a la existencia de confusiones en las mecánicas entonces los puntos e insignias deberán tener una justificación.
- De acuerdo a la cantidad de actividades que se planifica gamificar debe pensarse en la lógica para la definición de niveles.
- Las medallas pueden otorgarse no sólo por la acumulación de puntos o paso de los niveles, sino a ciertas actitudes y habilidades que pueden tener los jugadores.
- La gamificación no debe convertirse en una técnica para fomentar la competencia negativa ni generar ambientes de discordia con conflicto entre los participantes.

Estos consejos no buscan que el docente tenga miedo de gamificar y no se atreva a innovar en clases por las barreras que pueden surgir, sino estrategias previsibles para ser eficiente y eficaz en su aplicación.

Inmersión

La inmersión en la gamificación invita a que los estudiantes no sean únicamente jugadores sino constructores de algunos elementos que se requieren en un aula gamificada. La inmersión se refiere a la colaboración, interacción y cooperación entre compañeros y el docente (Ortiz Colón, Jordán, & Agredal, 2018), por ejemplo, los estudiantes una vez que sepan que serán parte de este proceso pueden diseñar las medallas, las insignias, el formato de las tablas clasificatorias o por otra parte pueden asignarse roles para la administración y control de los mismos, esto genera en los estudiantes la idea de confianza sobre ellos y su creatividad lo que promueve su compromiso e implicación para continuar hasta el final de las actividades gamificadas.

La inmersión se caracteriza porque el docente también está inmerso en todo el proceso y no hay descuido o falta de interés en las actividades, más bien supone

estar pendiente de situaciones que requieren atención como por ejemplo mantener actualizada la tabla de clasificaciones, verificar errores en los progresos, motivar al que lo necesite, etc.

Los padres de familia también pueden ser partícipes de la inmersión ya que el docente los mantendrá al tanto del progreso de los estudiantes, claro que no se busca que los estudiantes que estén en los últimos lugares sean llamados la atención y/o avergüencen a sus padres, sino que el involucramiento de los padres sea fuente de motivación para escalar en los rankings.

Después de la gamificación

¿Cómo saber si la gamificación logró sus objetivos? Para ello se llevará a cabo procesos de evaluación, pero no una enfocados a medir el nivel de conocimientos adquiridos por parte de los estudiantes, esa idea reduccionista no permitiría entender el todo sino una minúscula parte del proceso gamificado. La gamificación no es un sistema para calificar a los estudiantes, pero si se puede evaluar el proceso gamificado desde cuestiones cualitativas.

Evaluación del desempeño

El desempeño que los estudiantes realizan en las actividades gamificadas no debe limitarse al aspecto cuantitativo, es decir a inferir conclusiones en función de la cantidad de puntos obtenidos o a la posición en la tabla de clasificaciones, porque el desempeño “es el conjunto de transformaciones que tienen los estudiantes en todos sus aspectos a través del proceso educativo y que se evidencia en la manera como estos estudiantes enfrentan los problemas” (Chara Ferrín, 2019). Dentro de un aula gamificada habrá diferente nivel de desempeño según las actividades.

El desempeño puede ser medido a través de un proceso de autoevaluación por parte de los estudiantes, porque la autoevaluación permite que cada uno reflexione, analice y valore sus propias acciones y procederes (Basurto Mendoza, Velásquez Espinales, Moreira Cedeño, & Rodríguez Gámez, 2021) es una forma de autorreconocimiento de las fortalezas y debilidades. El docente tras analizar los resultados de la autoevaluación tiene que mejorar la gamificación, porque esta implica mejora continua.

Evaluación del proceso y la experiencia

En este punto los docentes evalúan el comportamiento y las reacciones de los estudiantes sobre los estímulos recibidos, no es lo mismo que un estudiante se emocione por pasar de nivel a que no lo haga, porque el propósito de la gamificación es motivar y la motivación implica emociones que pueden ser positivas o negativas, y es justamente si existieran estas últimas en donde obligatoriamente se tiene que ajustar la metodología gamificada. Esta evaluación puede darse cuando el docente usa la técnica de observación de las diferentes experiencias que se generan en el aula.

La Universidad de Alicante expresa que la evaluación por observación tiene la intención de observar directamente a los estudiantes por ello debe ser objetiva y tener un instrumento estructurado para recoger la información sin que exista sesgo. (Universidad de Alicante, s.f.). Sin embargo, también se puede incorporar otras estrategias para la evaluación del proceso y la experiencia como puede ser una entrevista o una encuesta tanto a padres de familia como a los mismos estudiantes.

Aplicaciones digitales

Si bien una clase gamificada no demanda el uso de aplicaciones o herramientas digitales educativas, la inserción de las mismas potencia las habilidades de los estudiantes, un mundo plagado de tecnología no puede abandonar al ámbito educativo donde la pandemia por el COVID 19 puso de manifiesto que estas herramientas son de gran ayuda para innovar en el proceso de E-A. Las herramientas digitales optimizan las actividades, dinamizan la clase, motivan a los estudiantes, el aprendizaje tiene más significado, mejora el clima del aula entre otras (Meneses, 2020). En este punto se debe reconocer que la gamificación es todo un sistema de juego adaptado a las clases por lo que incorporar una sola herramienta de preguntas y respuestas no significaría un proceso gamificante.

Existe algunas aplicaciones específicas para la gamificación sin embargo se han considerado la siguiente para esta investigación: @MyClassGame-es.

@MyClassGame-es

La aplicación web @MyClassGame-es brinda la posibilidad de que los docentes introduzcan metodologías como el ABP para gamificar sus actividades de manera sencilla e intuitiva, la plataforma permite gestionar los datos relevantes de las acciones de los estudiantes para tener control del proceso.

Lo interesante de esta aplicación es su gratuidad y accesibilidad, sus creadores la pensaron para que los docentes innoven en sus clases sin cuestiones como la falta de recursos económicos o la dificultad en su manejo. Existe dentro de la página web de acceso <https://www.myclassgame.es/> un manual sobre su uso y la interfaz de la misma en donde se puede realizar actividades cómo la creación de clases, estudiantes, grupos; la configuración de las actividades, eventos, comportamientos, penalizaciones, insignias, tienda, parámetros etc. (My Class Game, 2022).

Ventajas de @MyClassGame-es



Gráfico 11. Ventajas de MyClassGame

Fuente: Vanesa Cevallos

Herramientas digitales para la gamificación

Existen variadas herramientas de gamificación que ayudarán a que los discentes aprendan de una forma diferente, interactiva y divertida. A continuación, se enlistan algunas que pueden ser aplicadas en la asignatura de Estudios Sociales en cualquier momento de la clase, en este caso en el desarrollo del ABP.

Tabla 3. Herramientas digitales para gamificar

Herramienta	Descripción
The World Peace Game	Se caracteriza porque introduce a los jugadores en una simulación política, con cientos de problemas de todo tipo: económicos, sociales y hasta ambientales.
Minecraft: Education Edition	Su finalidad es promover la colaboración, la creatividad y la resolución de problemas en un entorno divertido e imaginativo.
Kahoot!	Se trata de una herramienta que permite a los docentes crear juegos de preguntas y respuestas, con rankings, aprendizaje y mucha diversión.
Cerebriti	Los estudiantes pueden crear sus propios juegos educativos, pero también pueden jugar los que han creado otros usuarios.
Brainscape	Es una aplicación diseñada para buscar, crear y compartir tus propios juegos de 'flashcards'.
Pear Deck	Los profesores pueden mejorar el rendimiento de las explicaciones y presentaciones, los estudiantes pueden ir recibiendo contenido en sus dispositivos en tiempo real.
Classcraft	Los estudiantes podrán crear un mundo de personajes en el que tendrán que participar en misiones y cooperar entre ellos para ir ganando puntos y oro.
ClassDojo	Permite a los docentes, organizar sus clases, promover actividades de gamificación, calificar a los estudiantes, mantener una comunicación más fluida.
Play Brighter	Los estudiantes participarán, según sus gustos y necesidades. Esto implica la creación de misiones y el diseño de los puntos que asignarán.
Quizizz	Con ella los docentes pueden crear pruebas para realizar en clase tiempo real. Permite añadir no solo texto, sino también imágenes o audios
Trivinet	es una plataforma que permite jugar al popular juego Trivial en línea.
Arcademics	Esta es una recopilación de juegos interactivos con amplia variedad de temas, Ofrece una experiencia multijugador, lo que significa que los estudiantes podrán jugar con otros compañeros de clase.
Genially	Los docentes podrán crear diferentes recursos educativos como infografías, presentaciones, pósteres, catálogos e imágenes

Fuente: Vanesa Cevallos

Variable Dependiente: Aprendizaje Basado en Problemas

Constructivismo

Definición

Una de las corrientes pedagógicas contemporáneas es el constructivismo el cual sugiere que cada persona construye su propio conocimiento en función de sus etapas de desarrollo y los estímulos recibidos del medio natural y social que le rodean. “En el constructivismo, es el propio niño quien va construyendo su conocimiento y, por tanto, participa activamente en el proceso, a través de su acción y experiencia” (Reyero Sáenz, 2019, pág. 113). Una de las claves para entender el constructivismo es que se centra en el sujeto que aprende y lo hace de forma activa.

Entre los autores clásicos constructivistas más destacados están Piaget, Bruner, Ausubel y Vygotsky, cada uno realizó sus propias aportaciones a esta corriente que se sintetizan en el siguiente gráfico:

Tabla 4. Teorías Constructivas clásicas

Autor	Teoría	Propuesta
Piaget	Teoría del Desarrollo Cognitivo	El aprendizaje es activo y progresa en diferentes estadios de maduración biológica del infante, centrándose en la percepción, la adaptación y la manipulación del entorno que le rodea
Bruner	Teoría del Aprendizaje por descubrimiento	El individuo descubre su medio y los conceptos del mismo entendiendo las relaciones de sus elementos para luego adaptarlos a su esquema cognitivo.
Ausubel	Teoría del Aprendizaje Significativo	El estudiante aprende contenidos que le serán útiles en su vida cotidiana, relaciona los conocimientos que ya tiene a los nuevos, configurando así nuevos aprendizajes.
Vygotsky	Teoría Sociocultural	El aprendizaje se da con la interacción social en el marco de su propia cultura. Se distingue entre funciones básicas inferiores y superiores tomando en cuenta las Zonas de Desarrollo.

Fuente: Vanesa Cevallos

Todas estas propuestas comparten el hecho que el estudiante no será un receptor de contenidos sino un hacedor de su realidad.

Importancia

El constructivismo es importante porque inyecta en el sistema educativo una alternativa eficiente al proceso de enseñanza-aprendizaje ya que su naturaleza de carácter epistemológico posibilita que se responda la pregunta ¿Cómo construye conocimiento el ser humano? e invita a las otras disciplinas afines a la educación a tener el soporte en su argumento para llevar a cabo el maravilloso proceso educativo (Guerra García, 2020) en el que los estudiantes son el centro de dicho proceso y el docente ahora es una figura guía en la construcción del conocimiento.

El constructivismo como paradigma para la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales pone de manifiesto que serán los mismos estudiantes quienes logren entender cómo se generan los diferentes fenómenos sociales mediante procesos hipotético-deductivos, no se trata de memorizar fechas y datos, sino de construir un pensamiento crítico y reflexivo de las acciones sociales que repercuten en el colectivo, así los estudiantes se transformarán en ciudadanos conscientes “Unas Ciencias Sociales para la ciudadanía global han de considerar, analizar y valorar las posibilidades de enfoques centrados en problemas sociales relevantes, en cuestiones socialmente vivas en la vida cotidiana, en cuestiones controvertidas para intentar solucionar problemas de todo tipo” (Pagés i Blanch, 2019, pág. 16). Con esta idea no se pretende satanizar la memoria sino la memorización sin una reflexión que implique el buen uso de los conocimientos adquiridos.

Metodologías Activas

Definición

Las metodologías activas convierten al estudiante en el centro del proceso educativo mediante la introducción de estrategias y técnicas que promueven aprender de forma activa (Silva Quiroz & Maturana Castillo, 2017). El docente adquiere una figura de facilitador, colaborador, tutor y participante, el cual promueve en el estudiante la responsabilidad de lo que aprende. Por otra parte, el estudiante produce y comparte el conocimiento de forma autónoma y colaborativa. (UNESCO, 2002)

La (Universidad Central de Chile, 2017) divide a las metodologías activas en dos ámbitos, el primero enfocado a activar una clase para que los estudiantes participen a través de la inserción de técnicas y el segundo con metodologías que se desarrollan a lo largo de toda una unidad didáctica o bloque curricular y que son justamente las que interesan a esta investigación.

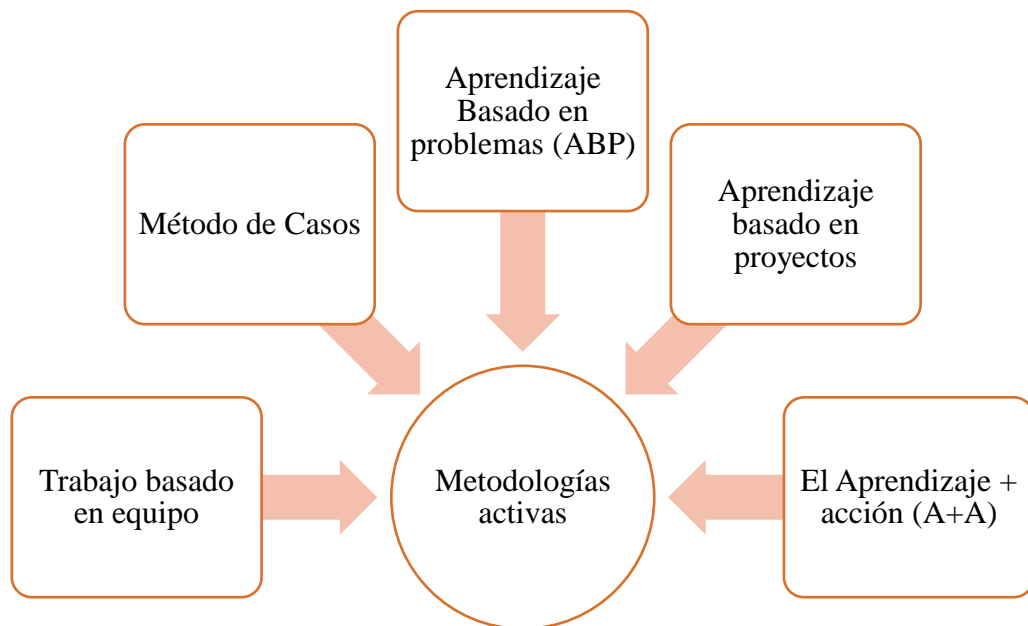


Gráfico 12 Metodologías activas
Fuente: (Universidad Central de Chile, 2017)

Importancia

Las metodologías activas permiten romper con el proceso tradicionalista que inicia con la magistral y expositiva clase del docente apoyado en un texto para luego dar paso a una evaluación que mide la memorización de información por parte del estudiante (Muntaner Guasp, Pinya Medina, & Mut Amengual, 2020). Las metodologías activas son importantes porque posibilitan que los estudiantes entiendan lo que están aprendiendo, en otras palabras, que logren una metacognición. Los estudiantes son los que están aprendiendo y para eso se ha formalizado la enseñanza, los docentes tiene la responsabilidad de innovar en sus clases promoviendo en los estudiantes la acción para resolver problemas, trabajar en equipo de forma asertiva y empática en un ambiente que no genere estrés.

Aprendizaje basado en problemas

Definición

El ABP es una metodología activa en la que los estudiantes tienen que tomar la iniciativa propia para encontrar explicaciones y resolver problemas y los docentes facilitan y guían la adquisición de habilidades y conocimientos sobre la materia (Moust, Bouhuijs, & Schimidt, 2021). El ABP entra en la categoría de métodos de enseñanza innovadores porque promueve el aprendizaje mediante la resolución de problemas reales de la sociedad y el medio en general.

La Universidad Nacional de la Rioja señala que “A través del ABP se puede promover el desarrollo del pensamiento crítico, la capacidad de resolución de problemas, la empatía, la gestión de emociones y las habilidades de comunicación” (UNIR, 2020). Esta metodología está orientada a que los estudiantes entiendan cómo funciona su contexto de manera sistemática, integral y holística.

Características

El ABP sale del esquema convencional de aprendizaje porque este inicia presentando un problema, luego se identifican los requerimientos para solucionarlo y finalmente se lo resuelve, una sugerencia es el desarrollo de habilidades individuales dentro de pequeños grupos de colaboración. Desde la Universidad Técnica del Norte (Méndez Urresta, Méndez Urresta, & Meneses Salazar, Capítulo 4: Aprendizaje Basado en Problemas, Características Esenciales, 2021) plantean las siguientes características sobre esta metodología:

- a) *El aprendizaje se centra en el estudiante:* El estudiante no será un mero receptor de información, sino que tendrá la predisposición y autonomía para investigar, colaborar en equipo, ser flexible y razonable ante los problemas presentados. Es importante que aprenda a tomar decisiones desde su proceso formativo para que les resulte más sencillo en su vida profesional porque el

ABP supone enfrentar situaciones reales que modifican la dinámica y accionar de los estudiantes en su aprendizaje.

- b) *El aprendizaje se genera en grupos pequeños:* Cuando se trabaja en equipo se pueden fortalecer las habilidades sociales en la consecución de un objetivo común porque se requiere de valores como la honestidad, la integridad, la responsabilidad y la colaboración. De acuerdo con (Soria Barreto & Cleveland Slimming, 2020) el trabajo en equipo es valorado por los mismos estudiantes en la adquisición de aprendizajes, esto puede ser porque existe heterogeneidad en las capacidades y talentos de cada uno.

- c) *Los docentes son guías o facilitadores del proceso educativo:* El docente es ya un experto que tuvo una preparación para adquirir las competencias de su quehacer por lo tanto no se busca que el destaque dentro de clases, sino que con todo su bagaje profesional estimule que sus estudiantes aprendan en medio de todas las complejidades y vicisitudes del siglo XXI (Calderón Solís & Loja Tacuri, 2018). Por lo tanto, tiene la responsabilidad social de incorporar innovaciones en su metodología apoyando procesos de investigación y procesamiento de información, asegurarse que todos los estudiantes comprendan los temas abordados, ser guía en la solución de problemas, promover el pensamiento crítico, potenciar la capacidad de sus estudiantes etc.

- d) *Los problemas son el estímulo para aprender y desarrollar habilidades:* Los estudiantes deberían conocer más allá de los objetivos de aprendizaje que los conocimientos de cada asignatura tienen un fin y una utilidad por más insignificante que pueda parecer. Una de las mejores formas es mediante la introducción de problemas que requieren posibles soluciones, el aprender haciendo se hace notorio porque el estudiante no será una fuente de teoría sino una persona capaz de usar esos conocimientos en pro social. Por ello el problema debe motivar y retar al estudiante a que descubra cómo solucionarlo creativamente (Escribano & Del Valle, 2018).

- e) *La información se adquiere por un proceso autodirigido:* el conocimiento requiere información y la información puede ser conocimiento, en este sentido es importante que los estudiantes utilicen adecuadamente los medios tecnológicos para indagar información sobre un tema y que este pueda luego generar conocimiento. Los estudiantes orientados adecuadamente usarán los principios científicos para llegar a solucionar problemas mediante procesos de investigación para construir la famosa sociedad de conocimiento, donde la UNESCO propone cuatro pilares: expresión con libertad, acceso universal al conocimiento e información, respeto a la diversidad y una educación de calidad (UNESCO, 2021).
- f) *El conocimiento se integra:* Si bien el currículo nacional se halla dividido por áreas y a su vez asignaturas, los estudiantes harán uso de los conocimientos adquiridos en todas ellas para solucionar un problema independientemente si esta metodología es trabajada desde una materia. (Morín, 1999) sugiere que la educación debe garantizar que el conocimiento sea pertinente pues a partir de conocimiento existentes se puede plantear y resolver problemas, pero el conocimiento es interdisciplinario y los estudiantes entenderán su contexto no solo desde una asignatura.

Por otra parte, también se ha considerado las características propuestas por el (Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, 2020) que se resumen en el siguiente gráfico:

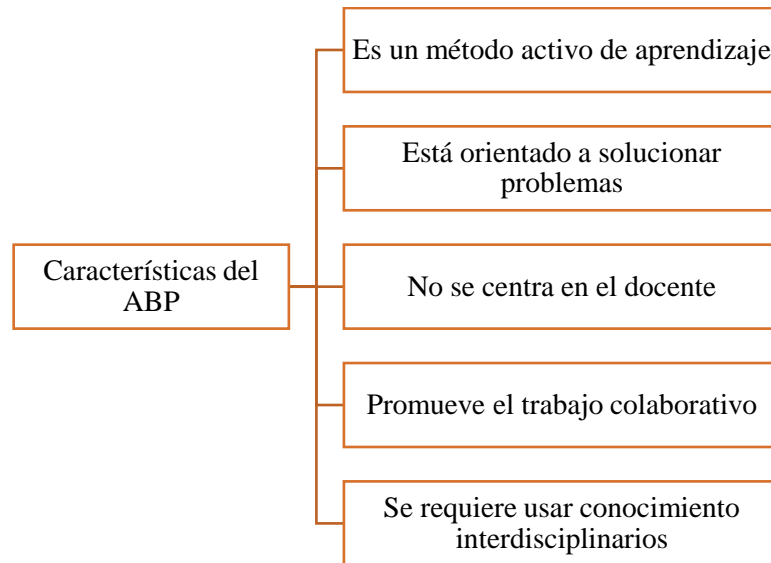


Gráfico 13. Características del ABP

Fuente: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey

Desarrollo del pensamiento crítico

El ABP posibilita que los estudiantes desarrollen su pensamiento crítico porque en la medida que avanzan en la búsqueda de la solución su criticidad les permitirá entender situaciones desconocidas que generan malestar y que requieren de su accionar para enfrentarlas. El pensamiento crítico está relacionado con el análisis, la inferencia y la evaluación de cualquier tema, en este caso expresado en problema. La investigación de (Cangalaya Sevillano, 2020) distingue cuatro habilidades del pensamiento crítico que se requieren para la resolución del problema o que se fortalecen en el mismo proceso y que son las siguientes:

- **Habilidad de Argumentación:** Posibilita la defensa de posturas coherentes y lógicas con razonamientos justificados.
- **Habilidad de Análisis:** Es la capacidad para explicar los fenómenos separando sus componentes para hacer más exhaustiva la comprensión de su dinámica.
- **Habilidad de Solución de problemas:** Es una de las habilidades más complejas porque requiere de otras para poder comprender los entramados de un problema de forma inductiva y deductiva y a partir de ello trazar posibles rutas para solventar el problema.

- **Habilidad de Evaluación:** Posibilita verificar si las decisiones tomadas funcionan o no, se pueden usar diferentes criterios para esta habilidad.

Todas estas habilidades se complementan mutuamente pero detrás de ellas está la capacidad de investigación sobre un problema porque solo entendiendo bien sus causas, consecuencias y evidencias es que se puede discernir y tomar una postura al respecto.

Ventajas del ABP

Dentro de las principales ventajas del ABP para los estudiantes, investigadas por la (Université de Liège, 2018) de Bélgica destacan las siguientes:

- Los estudiantes desarrollan un pensamiento reflexivo individual y colaborativamente.
- Las habilidades de comunicación mejoran con el intercambio de ideas y la construcción de consensos.
- Se desarrollan habilidades de colaboración y de ayuda a los integrantes del equipo, esto les hace sentirse útiles y empáticos.
- Los estudiantes autorregulan el proceso de recopilación de información evidenciando el control y manejo adecuado del tiempo.
- El aprendizaje se vuelve continuo y no sirve únicamente para pasar una materia.
- Los estudiantes son críticos y autocríticos de su accionar en el proceso metodológicos.
- Existe más probabilidad de la permanencia de la motivación a lo largo de la búsqueda de las soluciones a los problemas planteados.

Desde otra perspectiva los beneficios del ABP también pueden ser para los docentes y la institución educativa y según (Weimer, 2009) pueden ser los siguientes:

Para los docentes:

- Aumenta la asistencia de los estudiantes a las clases.
- Se ofrece recompensas intrínsecas

- Los estudiantes dedican más tiempo a estudiar
- Fomenta la interdisciplinariedad.

Para la Institución:

- El aprendizaje se vuelve prioridad.
- Mejora la percepción de los estudiantes y los padres de familia sobre la enseñanza.
- La institución mejora sus estándares de calidad.

Desventajas del ABP

Si bien la propuesta teórica del Aprendizaje Basado en Problemas resulta interesante, como cualquier creación humana puede tener algunas imperfecciones que se convierten en desventajas. (Marcus, 2016) identifica las siguientes:

- Los estudiantes pueden presentar dificultades en los exámenes estandarizados pues las preguntas de opción múltiple no miden el desarrollo de las habilidades del ABP sino las de memorización.
- No todos los estudiantes pueden afrontar fluidamente los retos del ABP ya sea porque les puede resultar difícil o porque en lugar de trabajar, distraen a los otros compañeros del grupo, se contemplan características como la inmadurez, el desconocimiento de conceptos del problema, falta de conocimientos previos.
- La falta de preparación del docente que al no tener una experiencia amplia puede cometer errores en la supervisión y retroalimentación de las etapas del ABP y por lo tanto los resultados esperados no logren ser de gran impacto.
- La evaluación puede tornarse tediosa para el docente porque el ABP requiere de un monitoreo constante y objetivo que tome en cuenta diferentes criterios durante y después de las actividades, por lo que es necesario destinar tiempo de calidad para evaluar.

También se toma en cuenta la investigación de (Jones, 2006) que menciona algunas desventajas de esta metodología descritas a continuación:

- Los estudiantes pueden tener conductas inapropiadas porque el rol del docente es de facilitador y no una figura disciplinaria.
- Puede llegar a considerarse ineficientes los conocimientos de los docentes porque sus conocimientos didácticos primarán sobre los de su materia, esto puede generar desmotivación en el docente.
- El ABP promueve la adquisición de conocimientos menos organizados en comparación del aprendizaje tradicional.
- Existen dificultades en preparar docentes para adquirir habilidades de facilitación a grupos.
- El tiempo del ABP debe ser amplio y por lo tanto trasciende de una sola clase, lo que puede ser un reto para los docentes y autoridades utilizar esta metodología para toda una unidad didáctica.
- Se requiere tiempo para realizar una planificación adecuada previo a la implementación del ABP.

Barreras y dificultades

Destacan dos barreras que pueden ser superadas con la planificación correcta y el apoyo de las autoridades académicas: la una barrera que puede presentarse si se pretende implementar esta metodología es que no siempre puede realizarse con facilidad y rapidez cuando los docentes y estudiantes no están predispuestos a enseñar y aprender de manera diferente, a lo mejor la costumbre y rutina de las clases tradicionales ha pegado mucho en la escolaridad de los estudiantes que les puede resultar tedioso hacer las cosas de forma diferente.

Otra barrera es que esta metodología demanda la modificación de los contenidos curriculares y la organización de las destrezas con criterio de desempeño desde otra perspectiva, por ejemplo, el ABP no podría aplicarse en una sola destreza y dejar a las otras sueltas, más bien se debe repensar en cómo articular un problema que contenga diferentes destrezas de diferentes asignaturas para que sea más significativo el aprendizaje.

Estas barreras y las desventajas previamente descritas en el punto anterior pueden cambiar de enfoque y ser concebidas como desafíos y por lo tanto su existencia demandará soluciones, porque irónicamente el ABP puede servir para solucionar las dificultades en la implementación de esta metodología. Lo importante es romper los paradigmas tradicionalistas saliendo de la conformidad y comodidad que ha creado el aula convencional.

Roles

La eficacia del ABP depende del rol asumido responsablemente por el docente y el estudiante, ambos deberán estar motivados, sin embargo, será el docente el encargado de promover esta motivación en el estudiante. Ahora bien ¿Cuáles son los roles en lo que a cada uno respecta? Los investigadores (Casa Coila, Huatta Pancca, & Mancha Pineda, 2019) lo resumen en el siguiente cuadro comparativo:

Tabla 5. Rol del docente y estudiante en el ABP

Rol del Docente	Rol del Estudiante
-Formula problemas retadores y estimulantes para los estudiantes.	-Decide los contenidos respecto de los cuales va a profundizar.
-Estimula a organizar el trabajo, ayudarse y resolver sus diferencias.	-Elige qué textos de los que propuso el profesor quiere leer.
-Motiva a proponer hipótesis, seleccionar información y planear pasos para resolver el problema.	-Investiga información útil para resolver el problema.
-Promueve la toma de decisiones y elaboración de juicios con base en lo investigado.	-Procesa la información y la comparte en grupo.
	-Formula ideas y soluciones discute con sus compañeros para tomar decisiones.

Fuente: Casa Coila, Huatta Pancca, & Mancha Pineda (2019), p. 113.

Rol de los docentes

Se sugiere que, en el ABP, los docentes cambien su denominación por tutor, guía o mentor quienes tendrán el reto de formar estudiantes críticos de su realidad. Según la investigación de (Arias Nugra & Sarteros Narváez, 2019) los docentes deben:

Estructurar las metas de aprendizaje trazando las actividades que posibilitarán cumplirlas mediante una planificación que no se preste a improvisaciones;

- Considerar el tiempo destinado para las actividades sincrónicas y asincrónicas según su grado de dificultad;
- Preparar los materiales y recursos para que los estudiantes puedan acceder a los requerimientos del problema;
- Adecuar el ambiente de trabajo en el que se ejecutará el ABP siendo este un espacio abierto, cómodo y tranquilo;
- Definir la forma del trabajo es decir qué actividades son individuales y cuáles grupales;
- Monitorear y supervisar constantemente el proceso que siguen los estudiantes mediante retroalimentaciones y diálogos que puedan aclarar dudas;
- Fijar el sistema de evaluación de las actividades del ABP para que los estudiantes conozcan los criterios y no se genere desconfianza en el proceso;
- Generar un clima cordial y amable entre los estudiantes, promocionando las habilidades de cada uno para mitigar el estrés, miedo o las preocupaciones.

El rol del docente debe generar en los estudiantes la reflexión, la creatividad y la alegría por aprender mientras encuentra posibles soluciones, esto posibilita que el estudiante sepa y sienta que sus ideas son valiosas y que pueden usarse en la vida real.

Rol de los estudiantes

Los estudiantes son el eje del proceso de enseñanza-aprendizaje en el ABP quienes mediante procesos autodirigidos aprenden a solucionar problemas tomando en cuenta las siguientes acciones según (Escribano & Del Valle, 2018): Los estudiantes deben analizar el problema y profundizar los diferentes elementos que los componen, diferenciando entre los contenidos teóricos primarios y secundarios que posibilitan la comprensión del mismo, además, deben mantener clara la idea que si bien el trabajo es en quipo deben aportar desde su individualidad, una vez hallada la solución del problema el conocimiento debe ser socializado a los mismos compañeros con argumentos sólidos.

La Universidad Politécnica de Madrid (2008) citado en (Méndez Urresta, Méndez Urresta, & Meneses Salazar, 2021) menciona que el estudiante debe:

- Ser totalmente responsable de las actividades y el trabajo que desempeña,
- Gestionar sus emociones y afrontar con inteligencia emocional posible conflictos,
- Ser abierto a las ideas de sus compañeros, compartir conocimiento e información,
- Mantener la autonomía en la búsqueda de información veraz, organizar y planificar las actividades para cumplir los objetivos planteados.

Además de estas consideraciones el estudiante debe comprometerse en todas las fases del ABP desde que se reconoce el problema hasta la socialización de la solución, porque el rol del estudiante es convertirse en un líder positivo de tal manera que las habilidades requeridas se fortalezcan.

El problema

Según la RAE un problema es el “planteamiento de una situación cuya respuesta desconocida debe obtenerse a través de métodos científicos” (Real Academia Española, 2021). La respuesta que los estudiantes encuentren será una solución que el tutor-docente promoverá tomando en cuenta que el problema debe ser interesante y motivar a los estudiantes.

Características

Las características generales que un problema dentro de esta metodología debe tener según (Duch, Groh, & Allen, 2006) son las siguientes: Un problema debe estar vinculado a un objetivo de aprendizaje, en el caso del currículo ecuatoriano pues tomará en cuenta las destrezas con criterio de desempeño; Debe ser tomado de un contexto real y generar controversia; Debe desafiar a los estudiantes a la toma de decisiones y discernimiento de la información; No debe ser estudiado por parte o dividido para cada integrante del equipo.

Por otra parte, la formulación del problema debe considerar tres variables de acuerdo con (Restrepo, 2005):

- Debe tener *relevancia*: Es decir que su importancia promueva la discusión en los estudiantes para que pueda solucionarse con seriedad.
- Debe tener *cobertura*: La cobertura se refiere a la consideración de los objetivos curriculares totales de una unidad didáctica.
- Debe tener *complejidad*: Para que exista la posibilidad de tener varias soluciones posibles que se apoyen en diferentes asignaturas.

Componentes del problema

Los componentes de un problema del ABP según (Hung, 2006) citado en (Morales Bueno, 2018) corresponden al modelo 3C3R: tres componentes centrales que son el contenido, el contexto y la conexión y los tres componentes de procesamiento son: la investigación el razonamiento y la reflexión.

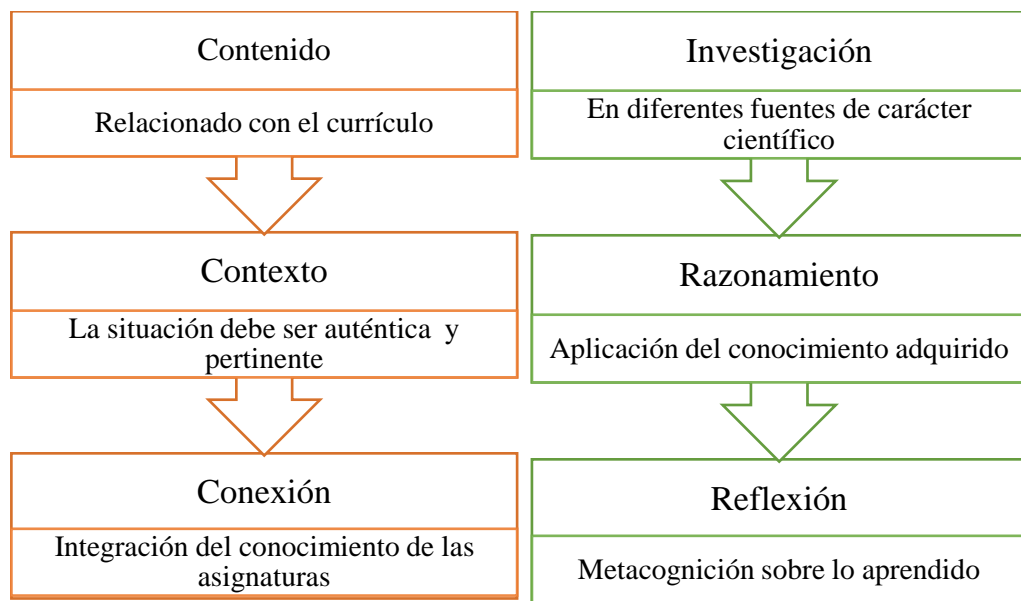


Gráfico 14. Componentes de un problema del ABP

Fuente: Elaboración propia según (Morales Bueno, 2018)

Metodología del ABP

Se debe considerar que la implementación del ABP requiere de una planificación que tome en cuenta los siguientes criterios según el (Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, 2020)

Pasos previos del ABP

- Diseñar problemas en función de los objetivos de aprendizaje.
- Establecer las reglas, características y roles que asumirán los estudiantes.
- Establecer los tiempos de trabajo.
- Explicar la dinámica del ABP a los estudiantes.

Fases del proceso metodológico

No existe un proceso estandarizado de las fases del ABP, diversos autores sugieren etapas que van desde 4 pasos hasta siete. Por ejemplo (Gorbaneff, 2006) sintetiza los pasos del ABP sugeridos por las autoras del libro *el Poder del Aprendizaje Basado en Problemas* en los siguientes:

1. Presentar el problema a los estudiantes y socializar los equipos previamente diseñados.
2. Los estudiantes dialogan para definir qué es lo que saben y no del problema.
3. Los estudiantes toman la decisión de qué temas investigarán según sus intereses.
4. Comprenden el problema colaborativamente con la ayuda de la información investigada previamente para poder integrar los conocimientos y se genera una hipótesis de solución.

A todos estos pasos se deberían sumar la presentación de los hallazgos y la solución obtenida seguida por una evaluación integral de este proceso educativo. Por otra parte, como se mencionó anteriormente estas fases no son estandarizadas ya que (Escribano & Del Valle, 2018, pág. 23) consideran el siguiente proceso:

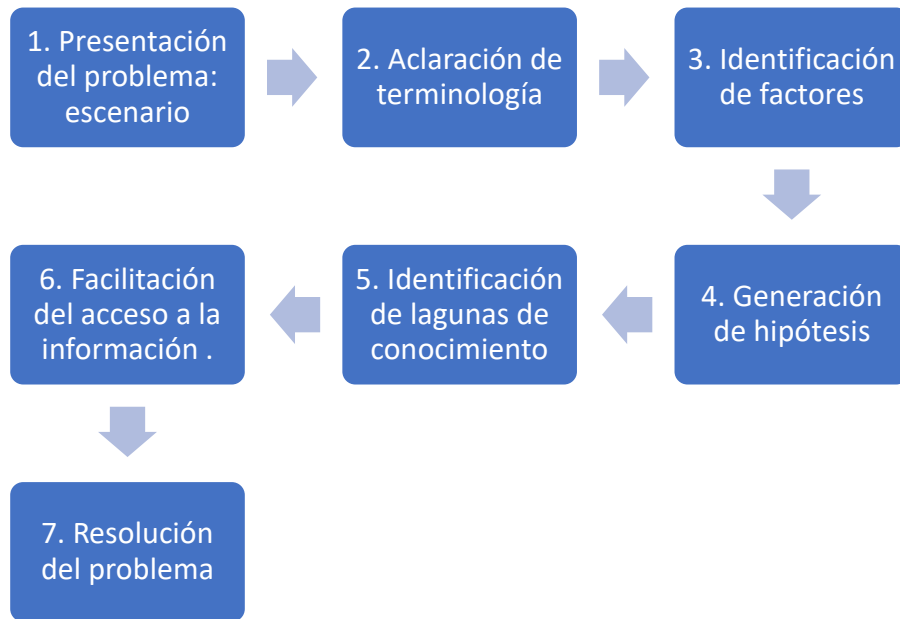


Gráfico 15. Proceso del ABP
Fuente: Escribano y Valle (2018)

Si se compara los dos procesos de los autores antes mencionados se puede notar la existencia de factores en común para la ruta del aprendizaje, sin embargo, estos se concretan en el siguiente gráfico extraído del blog de (López, 2014):

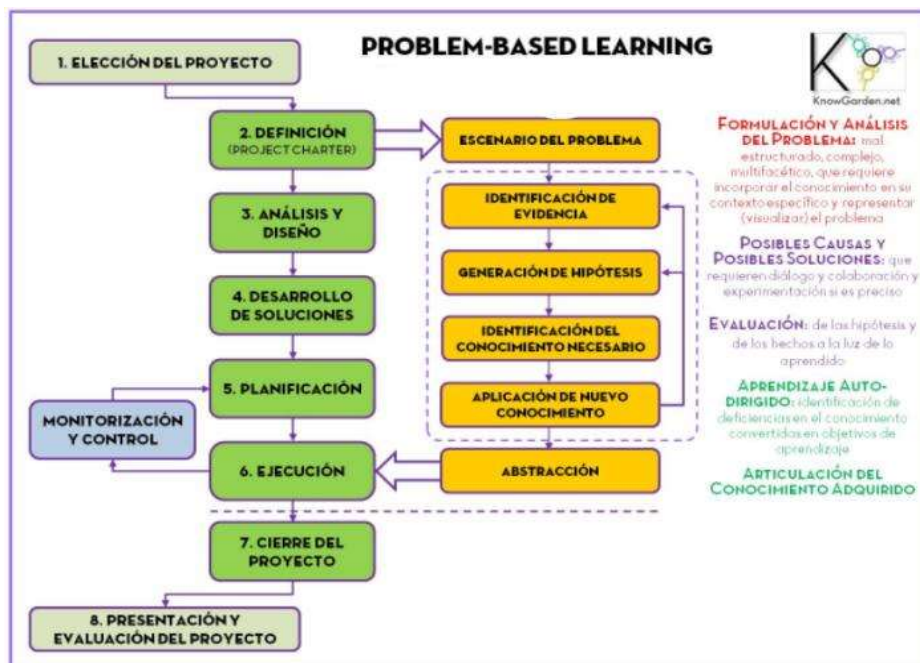


Gráfico 16. Metodología Problem Based Learning
Fuente: Escribano y Valle (2018)

En síntesis, los estudiantes deben tomar una ruta más práctica para la solución del problema el cual inicia con el análisis del problema a través de una lluvia de ideas, luego define lo que conoce para después establece lo que no conoce y requiere conocer, busca la información en diferentes fuentes y presenta lo resultados.

La Evaluación

El ABP no es un método tradicional por lo tanto, no se puede evaluar de forma tradicional, se requieren otros procesos técnicas y modalidades para comprender integralmente los resultados obtenidos con su implementación, así pues (Martínez Cano, 2018) señala que la evaluación considere lo que el estudiante adquirió de los contenidos, los nuevos conocimientos adquiridos mediante la investigación, la capacidad de razonamiento y las relaciones interpersonales con los pares y sugiere evaluar utilizando las siguientes modalidades:

- Informe escrito
- Examen práctico de casos reales
- Mapas conceptuales o mentales
- Evaluación del compañero
- Autoevaluación
- Evaluación al tutor
- Presentación oral
- Portafolios
- Listas de cotejo

ABP para Estudios Sociales

De acuerdo con el currículo de Ciencias Sociales, para el nivel de Educación Básica la asignatura se denomina Estudios Sociales en la cual “deben hacerse los mayores esfuerzos didácticos para que las Ciencias Sociales doten a los estudiantes de las primeras herramientas intelectuales que les permitan desarrollar la capacidad para cuestionar” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016, pág. 76). Esta

capacidad puede constituirse en los fundamentos del pensamiento crítico guiado por la metodología del ABP que posibilitarán que los estudiantes cuestionen problemas sociales como la pobreza, la desigualdad, el racismo, la homofobia, el sexismo, el machismo etc.

Fundamentos

El (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016) contempla tres dimensiones para explicar los fundamentos (epistemológicos, disciplinares y pedagógicos) de esta asignatura:

- Los conocimientos de Estudios Sociales se construyen siguiendo los principios científicos que parten de la indagación de los diferentes fenómenos sociales para determinar la verdad en cada uno, evitando así subjetividades por más social que sea su naturaleza.
- Esta asignatura se encarga del estudio de las producciones humanas materiales, cognitivas, ideológicas o simbólicas a lo largo de su historia dependiendo de la ubicación geográfica, además se preocupa por entender las relaciones humanas en aspectos económicos, políticos, sociales, culturales para determinar cómo se define la identidad de los individuos en su colectivo.
- La enseñanza de Estudios Sociales en el país implica respetar la progresión de la complejidad de las destrezas en cada nivel educativo para de manera holística y gradual los estudiantes comprendan la dinámica social y vayan desarrollando su capacidad analítica y comprensiva desde diferentes perspectivas.

Contribución al perfil de salida del bachiller

El Currículo Nacional distingue tres valores fundamentales que deben cultivar los estudiantes a lo largo de su proceso formativo, estos estarán sustentados en los aspectos teóricos de la asignatura.

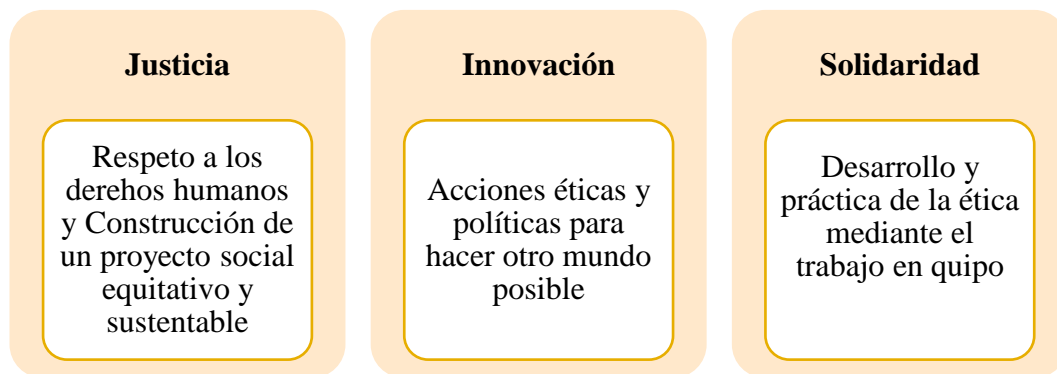


Gráfico 17. Valores del perfil de salida

Fuente: Elaboración propia según (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016)

El vínculo entre el Aprendizaje Basado en Problemas y la asignatura de Estudios Sociales radica en que a través de esta metodología los estudiantes lograrán desarrollar su propio criterio sobre diferentes problemas que se expresan en la sociedad por conflictos de interés o situaciones determinadas por otros fenómenos. Es importante que el docente de Estudios Sociales innove en sus clases para que los aprendizajes se tornen significativos, lastimosamente aún siguen existiendo evidencias de que la enseñanza clásica de Estudios Sociales desmotiva a los estudiantes pues la forma en cómo se enseña esta materia genera desinterés al ser un aprendizaje memorístico y mecanicista (Peralta Lara & Guamán Gómez, 2020).

Finalmente, se debe cambiar el estereotipo que se ha creado sobre las Ciencias Sociales en general y la asignatura de Estudios Sociales en particular, que consiste en creer que es meramente teórica y que por lo tanto no se puede hacer más que memorizar fechas y personajes. Esta idea errónea debe ser cambiada porque si bien es cierto es una asignatura narrativa, los conocimientos de la misma sirven para ser el argumento y la evidencia para poder enfrentar conflictos sociales que determinan que exista injusticia social, es por eso que los estudiantes deben comprometerse con el cambio, pero para ello habrá de cambiar primero la forma como se enseñan y aprende.

Comparación entre educación tradicional y educación con ABP

Tabla 6. Comparación entre educación tradicional y el ABP

Criterios	Educación Tradicional	Educación con ABP
Actividades	Se promueve un aprendizaje individual.	Se promueve un aprendizaje en colaborativo.
	Habilidades memorísticas y de replicación de contenidos.	Habilidades relacionadas con procesos, con una orientación a resultados, y a la búsqueda, selección y manejo de información.
Rol del Docente	Emisor de conocimiento, fuente principal de información, experto en contenidos y fuente de todas las respuestas	Facilitador del aprendizaje, colaborador, entrenador, tutor, guía y participante del proceso de aprendizaje
	Controla y dirige todos los aspectos del aprendizaje	Posibilita que el estudiante sea más responsable de su propio aprendizaje y le ofrece diversas opciones.
Rol del Estudiante	Receptor pasivo de información a la espera de lo que el profesor le diga	Participante activo del proceso de aprendizaje, no espera que el docente decida por ellos.
	Receptor de conocimiento	Produce y comparte el conocimiento, a veces participando como experto
	Los estudiantes no tienen muchas oportunidades para aprender autónomamente.	Los estudiantes tienen ocasiones de ser autónomos en su aprendizaje.
Elementos del aprendizaje	El momento en el que se trabaja con problemas y ejercicios es después de presentar el material de enseñanza	El momento en el que se trabaja con problemas y ejercicios es antes de presentar el material de enseñanza
Evaluación	Determinada y ejecutada por el profesor.	El estudiante juega un papel activo en su evaluación y la de su grupo de trabajo

Fuente: Elaboración propia según (Silva Quiroz & Maturana Castillo, 2017) y (Escribano & Del Valle, 2018)

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de la investigación

El enfoque que utilizó esta investigación es de carácter cuali-cuantitativo, es decir mixto, porque consideró la recolección de información numérica y también descriptiva de características de las variables de estudio. Resalta como ventaja que “los métodos mixtos logran una perspectiva más amplia y profunda del fenómeno” (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014, pág. 537). Los datos predominantes son los cuantitativos.

El diseño de la investigación fue no experimental transeccional exploratoria, descriptiva. No experimental ya que no se manipuló intencionalmente la variable independiente, transeccional pues correspondió al levantamiento de información en un periodo de tiempo determinado, exploratoria porque no existen investigaciones preliminares del tema en la Institución Educativa y descriptiva porque los datos permitieron entender las características de un fenómeno (Arias, 2012).

Además, se tomó de diferentes fuentes documentales: libros, revistas, artículos científicos, tesis etc., la información relacionada con el tema de estudio para entender lo planteado por otros investigadores con respecto a la Variable Gamificación y a la Variable Aprendizaje Basado en Problemas. La intención de acudir a otras investigaciones es darle la relevancia científica a la presente mediante la reflexión y análisis de las ideas recuperadas.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

En palabras de (Arias, 2012): “La población es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio” (p.81). Entonces, considerando las características y las necesidades de la investigación, el criterio muestral es intencional porque “cumple con características de interés del investigador, además de seleccionar intencionalmente a los individuos” (Hernández & Carpio, 2019), los cuales corresponden al total de la población, la cual estuvo conformada por 106 estudiantes de los cuales 63 son mujeres y 43 son hombres . La población de estudio pertenece al Décimo Año de Educación General Básica de los paralelos A-B-C y D de la Unidad Educativa Particular Bilingüe “Sagrados Corazones de Rumipamba” del sistema privado, régimen Sierra del periodo lectivo 2021-2022. Es importante destacar que los objetivos de esta investigación toman en cuenta a los estudiantes como grupo principal de análisis por lo que se descarta a docentes.

Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos

Para el desarrollo de esta investigación se aplicó en primera instancia la Metodología del Aprendizaje Basado en problemas en el cuarto parcial de la asignatura de Estudios Sociales de Décimo Año de Educación General Básica donde el levantamiento de información se lo realizó de forma concurrente. Con concurrente se refiere a que los datos cualitativos y cuantitativos son investigados casi simultáneamente (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014).

El diseño mixto seleccionado para la obtención de datos es el Diseño anidado o incrustado concurrente del modelo dominante (DIAC), “el cual colecta simultáneamente datos cuantitativos y cualitativos, siendo uno de estos el predominante, y el de menor prioridad es insertado dentro del central (...) ambos métodos son comparados en la fase de análisis” (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014, pág. 559). El procedimiento fue el siguiente:

1. Elaboración de las dos encuestas, la una para medir la factibilidad de gamificar el ABP (Ver Anexo 1) y la segunda para conocer la percepción de los estudiantes de décimo EGB sobre la metodología del ABP aplicado en el cuarto parcial (Ver Anexo 2).
2. Las encuestas fueron sometidas a los principios de validez por parte de dos expertos en educación (Ver Anexo 3) y con el Alfa de Cronbach para medir su confiabilidad (Ver Anexo 4)
3. Solicitud al señor rector de la Unidad Educativa Particular Bilingüe “Sagrados Corazones de Rumipamba” para proceder con la recopilación de los datos. (Ver Anexo 5)
4. Solicitud a los padres de familia para autorizar que sus representados puedan responder las encuestas ya que son menores de edad. (Ver Anexo 6)
5. Aplicación de las dos encuestas mediante Google Forms a los estudiantes para conocer su percepción sobre el ABP y la factibilidad de insertar la gamificación en la misma.
6. Procesamiento de la información y análisis de los datos con los programas Excel y SPSS

Validez mediante juicio de expertos

Se efectuó una validación cualitativa en la que participaron dos expertos de cuarto nivel del Área Educativa: en Innovación y Liderazgo Educativo de la Universidad Indoamérica y en Psicopedagogía de la UNIR.

Alfa de Cronbach

La fórmula de este coeficiente permite valorar la fiabilidad de una escala o test, la fiabilidad es la consistencia de las respuestas obtenidas en los diferentes instrumentos (Rodríguez Rodríguez & Reguant Álvarez, 2020). La fórmula es la siguiente:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[\frac{\sum Si^2}{St^2} \right]$$

El cálculo se lo realizó en ambos instrumentos por separado, para medir la variable ABP se aplicó un cuestionario que consta de 16 ítems a 12 estudiantes que son parte de la población encuestada y el programa SPSS calculó el coeficiente de manera automática, arrojando un resultado de fiabilidad del 0,858 y para mediar la variable Gamificación se aplicó un cuestionario que consta de 14 ítem, también a 12 estudiantes parte de la población encuestada, el programa SPSS calculó el coeficiente arrojando como resultado una fiabilidad del 0.863, por lo que ambos resultados se consideran aceptables dentro de los parámetros establecidos. Los valores considerados adecuados están en un rango de 0.80 a 0.90 (Oviedo & Campo Arias, 2016).

Tabla 7. Alfa de Cronbach del ABP

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,858	16

Fuente: Vanesa Cevallos según datos ingresados en el SPSS

Tabla 8. Alfa de Cronbach de Gamificación

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,863	14

Fuente: Vanesa Cevallos según datos ingresados en el SPSS

Técnicas e instrumentos para la recopilación de la información

Para valorar la percepción de los estudiantes de décimo EGB sobre la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas aplicado en la asignatura de Estudios Sociales se aplicó una encuesta cuyo instrumento fue un cuestionario mixto. El cuestionario contiene una serie de preguntas sobre las variables que van a ser medidas por lo que debe generar información confiable para que pueda estandarizar sus resultados (Bernal, 2006). El cuestionario es mixto porque en un

primer momento se utiliza la escala de Likert para el aspecto cuantitativo y en un segundo momento se realizan preguntas abiertas para medir aspectos cualitativos de la experiencia de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje con la metodología del ABP. Según (Bertrán, 2008) citado en (Matas, 2018) “Las escalas Likert son instrumentos psicométricos donde el encuestado debe indicar su acuerdo o desacuerdo sobre una afirmación, ítem o reactivo, lo que se realiza a través de una escala ordenada y unidimensional” (Matas, 2018, pág. 39). La escala que se utiliza para las preguntas tipo Likert corresponde únicamente a afirmaciones positivas y es la siguiente:

- Totalmente de acuerdo (5)
- De acuerdo (4)
- Ni en acuerdo ni en desacuerdo (3)
- En desacuerdo (2)
- Totalmente en desacuerdo (1)

Por otra parte, para identificar los principios de la gamificación factibles de aplicarse en la asignatura de Estudios Sociales y específicamente sobre la metodología del ABP, se aplica una encuesta a los estudiantes de décimo EGB con escala de Likert. La escala con afirmaciones positivas que se utilizó fue la siguiente:

- Totalmente de acuerdo (5)
- De acuerdo (4)
- Ni en acuerdo ni en desacuerdo (3)
- En desacuerdo (2)
- Totalmente en desacuerdo (1)

Para diseñar el modelo didáctico que ejemplifique la incorporación de gamificación en el desarrollo de la metodología del ABP para la asignatura de Estudios Sociales de décimo EGB se analizan los hallazgos documentales previamente investigados y descritos en el Marco Teórico, luego se analizan los resultados obtenidos en los diferentes instrumentos aplicados en el campo para finalmente en el capítulo de la Propuesta ejemplificar cómo gamificar el ABP.

Operacionalización de la Variable Independiente: Gamificación

Tabla 9. Operacionalización de la Variable Independiente Gamificación

Conceptualización	Dimensión	Indicador	Ítem	Técnica	Instrumento
<p>“Gamificación es un proceso por el cual se aplican mecánicas y técnicas de diseño de juegos, para seducir y motivar a la audiencia en la consecución de ciertos objetivos.” (Rodríguez y Santiago, 2015)</p>	El juego como estrategia didáctica	Perspectiva del juego para los estudiantes	<p>1.- ¿Está de acuerdo en que se incluyan actividades para jugar dentro de la asignatura de Estudios Sociales?</p> <p>2.- ¿Está de acuerdo en que se podría usar algún tipo de juego para aprender la teoría de Estudios Sociales?</p>	Encuesta	Cuestionario
		Elementos del juego: Mecánicas, Dinámicas y Componentes	<p>3.- ¿Está de acuerdo en que se incorporen actividades para fomentar la competencia individual o grupal dentro de la clase de Estudios Sociales?</p> <p>4.- ¿Considera que los retos motivan a aprender de mejor manera Estudios Sociales?</p> <p>5.-¿Le gustaría recibir insignias, puntos, medallas o diplomas en el proceso de aprendizaje de Estudios Sociales?</p> <p>6.- ¿Considera usted que se debe establecer niveles y/o rankigns entre los estudiantes según adquieran los conocimientos de Estudios Sociales?</p> <p>7.- ¿Considera adecuado implementar actividades propias de las mecánicas de juegos (retos, niveles, insignias) a la</p>	Encuesta	Cuestionario

			metodología del aprendizaje basado en problemas?		
	Motivación a la audiencia	Aula Gamificada: Ambiente, herramientas digitales, actitud del docente.	8.- ¿Le motiva a usted que el inicio de un tema o unidad tenga narrativas creativas de audio video? 9.-¿Le motiva a usted aprender Estudios Sociales con herramientas digitales como Kahoot, Quizziz etc? 10.- ¿Está de acuerdo en que se le realice un test para conocer el perfil de jugador que posee de acuerdo a su personalidad? 11.- ¿Usted se siente motivado a aprender Estudios Sociales cuando su docente también está motivado?	Encuesta	Cuestionario
	Consecución de objetivos de aprendizaje de Estudios Sociales	Evaluación del aprendizaje	12.- ¿Le gustaría que la evaluación en Estudios Sociales tome en cuenta la autoevaluación de los mismos estudiantes sobre sus aprendizajes? 13.- ¿Siente usted que el logro de sus aprendizajes se evidencia de mejor manera cuando el docente le evalúa mediante actividades diferentes a pruebas o exámenes? 14.- ¿Estaría de acuerdo en que la clase de estudios sociales utilice la gamificación (elementos del juego) para el aprendizaje?	Encuesta	Cuestionario

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Operacionalización de la Variable Dependiente: Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

Tabla 10. Operacionalización de la Variable Dependiente ABP

Conceptualización	Dimensión	Indicador	Ítem	Técnica	Instrumento
El ABP es una metodología activa en la que los estudiantes tienen que tomar la iniciativa mediante el pensamiento crítico para encontrar explicaciones y resolver problemas y los docentes facilitan y guían la adquisición de habilidades y conocimientos sobre la materia (Moust, Bouhuijs, & Schimidt, 2021)	Metodología de Enseñanza Aprendizaje Activa	Importancia	1.- ¿Considera usted importante utilizar la metodología del Aprendizaje Basado en problemas para la asignatura de Estudios Sociales? 2.- ¿Se sintió motivado para aprender Estudios Sociales con la Metodología del Aprendizaje Basado en Problemas?	Encuesta	Cuestionario
		Características	3.- ¿Considera que aportó con diferentes ideas para la resolución del problema social asignado? 4.- ¿Considera que colaboró activamente con su equipo de trabajo? 5.- ¿Acudió a diferentes fuentes bibliográficas para sustentar su trabajo de investigación? 6.- ¿Considera que utilizó conocimientos de otras asignaturas para el desarrollo del ABP?	Encuesta	Cuestionario

		Desarrollo del pensamiento crítico y otras habilidades	7.- ¿Considera que desarrolló sus habilidades de pensamiento crítico y creativo con la Metodología del Aprendizaje Basado en Problemas? 8.- ¿Considera que mantuvo su propio criterio durante el desarrollo del ABP?	Encuesta	Cuestionario
		Fases del proceso metodológico	9.- ¿Considera que fue organizado en las diferentes fases del proceso metodológico?	Encuesta	Cuestionario
	Roles	Rol del Docente	10. ¿Considera adecuado que el docente defina problemas retadores en la asignatura de Estudios Sociales? 11.- ¿Está de acuerdo en que el docente genere espacios para el desarrollo de la creatividad?	Encuesta	Cuestionario
		Rol del Estudiante	12.- ¿Considera que tuvo la capacidad para estudiar e investigar de forma autónoma? 13.- ¿Considera que escogió un tema para exposición de acuerdo a sus intereses personales? 14.- ¿Considera que asumió con responsabilidad su aprendizaje? 15.- ¿Considera que mantuvo una actitud empática y solidaria con su equipo de trabajo?	Encuesta	Cuestionario

	El Problema	Características	16.- ¿Considera que se interesó en resolver el problema social asignado?	Encuesta	Cuestionario
	La Evaluación del ABP	Criterios cualitativos sobre el ABP	17.- ¿Qué es lo que más le gustó de esta metodología? 18.- ¿Qué es lo que más se le dificultó de esta metodología? 19.- ¿Qué consejo daría sobre la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas?	Encuesta	Cuestionario

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Análisis e Interpretación de los resultados de la Variable Gamificación.

Objetivo: identificar los principios de la gamificación factibles de aplicarse en el ABP para la asignatura de Estudios Sociales.

Procedimiento: Luego de que los padres de familia hayan autorizado que sus representados realicen las encuestas se procedió a enviarles el link respectivo de Google forms. Una vez obtenidas las 106 respuestas correspondientes a la población total se procedió a tomar los gráficos que la misma aplicación proporciona por cada una de las preguntas y para obtener las tablas con los resultados respectivos se cargó la información cuantitativa al programa SPSS donde se realizó el análisis descriptivo y se obtuvo dichas tablas, haciendo de esta manera más eficiente este proceso.

Datos Generales

Estudiantes de décimo EGB por paralelo y género.

Tabla 11. Estudiantes de Décimo por paralelo y género

Paralelo	Hombres	Mujeres	Total	Total %
A	11	17	28	26%
B	10	15	25	24%
C	12	13	25	24%
D	10	18	28	26%
TOTAL	43	63	106	100%

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

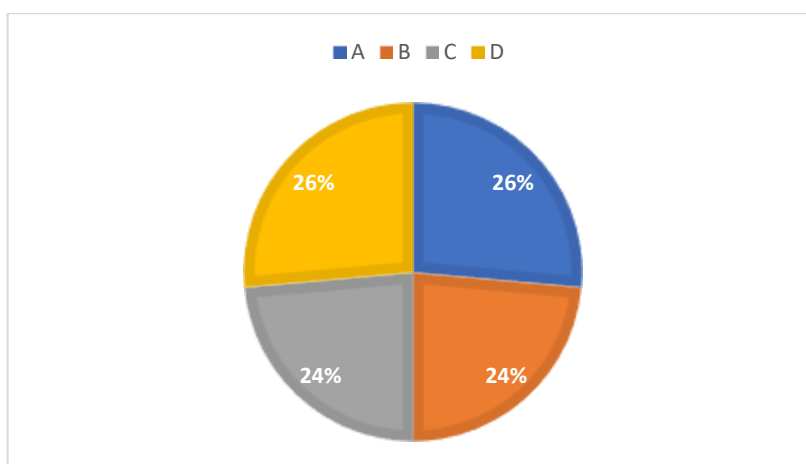


Gráfico 18. Estudiantes de Décimo por paralelo

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Preguntas Específicas

1. ¿Está de acuerdo en que se incluyan actividades para jugar dentro de la asignatura de Estudios Sociales?

Tabla 12. Resultados pregunta 1 Encuesta Gamificación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	73	68,9	68,9	68,9
De acuerdo	27	25,5	25,5	94,3
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	5	4,7	4,7	99,1
Totalmente en desacuerdo	1	,9	,9	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

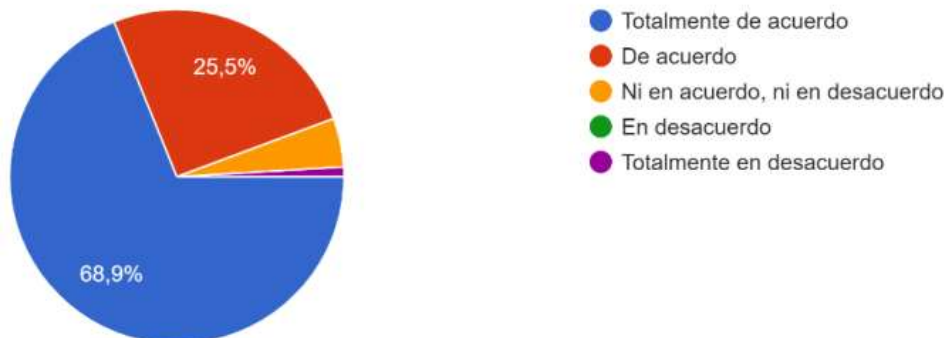


Gráfico 19. Resultados pregunta 1 Encuesta Gamificación

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: De acuerdo a los resultados obtenidos, si existe una tendencia favorable a incluir actividades para jugar dentro de la asignatura de Estudios Sociales, vale recalcar que estas actividades lúdicas deben tener un objetivo de aprendizaje claro e incorporarse de forma adecuada en las diferentes metodologías como en este caso el Aprendizaje Basado en problemas. Se debe tomar en cuenta estrategias de motivación para aquel porcentaje reducido de estudiantes que no está de acuerdo.

2. ¿Está de acuerdo en que se podría usar algún tipo de juego para aprender la teoría de Estudios Sociales?

Tabla 13. Resultados pregunta 2 Encuesta Gamificación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	66	62,3	62,3	62,3
De acuerdo	34	32,1	32,1	94,3
Ni en acuerdo Ni en desacuerdo	5	4,7	4,7	99,1
En desacuerdo	1	,9	,9	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

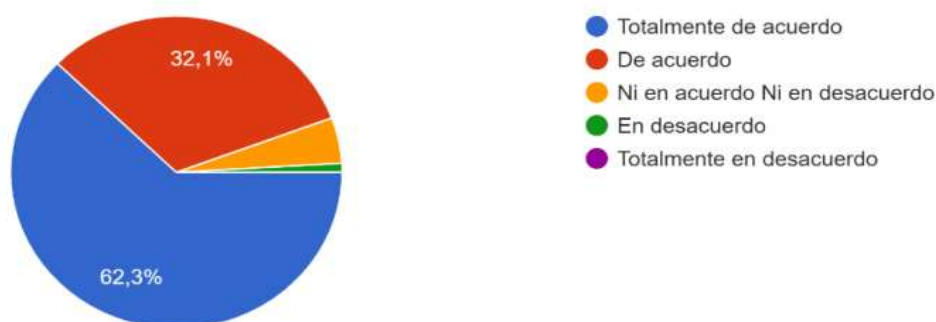


Gráfico 20. Resultados pregunta 2 encuesta Gamificación

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: El aprendizaje teórico de la asignatura de Estudios Sociales requiere la incorporación de diferentes estrategias creativas, una de ellas puede ser la incorporación de la dinámica de los juegos que de acuerdo a los intereses de la mayoría de estudiantes encuestados está totalmente de acuerdo en su incorporación. Muchas veces la teoría de Estudios Sociales se vuelve tediosa pues se considera la memorización de datos irrelevantes, sin embargo, como los juegos generan emoción y los aprendizajes con emoción tienen la tendencia a ser recordados mucho mejor.

3. ¿Está de acuerdo en que se incorporen actividades para fomentar la competencia individual o grupal dentro de la clase de Estudios Sociales?

Tabla 14. Resultados pregunta 3 encuesta Gamificación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	47	44,3	44,3	44,3
De acuerdo	39	36,8	36,8	81,1
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	19	17,9	17,9	99,1
En desacuerdo	1	,9	,9	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

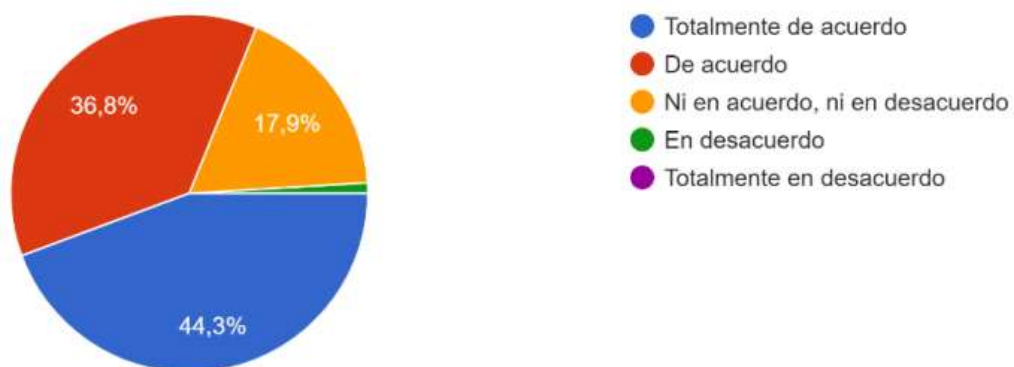


Gráfico 21. Resultados pregunta 3 encuesta sobre Gamificación

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: A diferencia de las preguntas anteriores el porcentaje de estudiantes que están totalmente de acuerdo se reduce notablemente, en este caso, en cuanto a que se genere espacios para fomentar la competencia individual o grupal y pese a que la mayoría está de acuerdo se puede evidenciar que la competencia debe ser canalizada adecuadamente dentro de la gamificación para que no genere desmotivación en los estudiantes cuyos resultados puedan afectar sus emociones de manera negativa al considerar que no son aptos para determinadas actividades.

4. ¿Considera que los retos motivan a aprender de mejor manera Estudios Sociales?

Tabla 15. Resultados pregunta 4 encuesta Gamificación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	46	43,4	43,4	43,4
	De acuerdo	41	38,7	38,7	82,1
	Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	17	16,0	16,0	98,1
	En desacuerdo	2	1,9	1,9	100,0
	Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

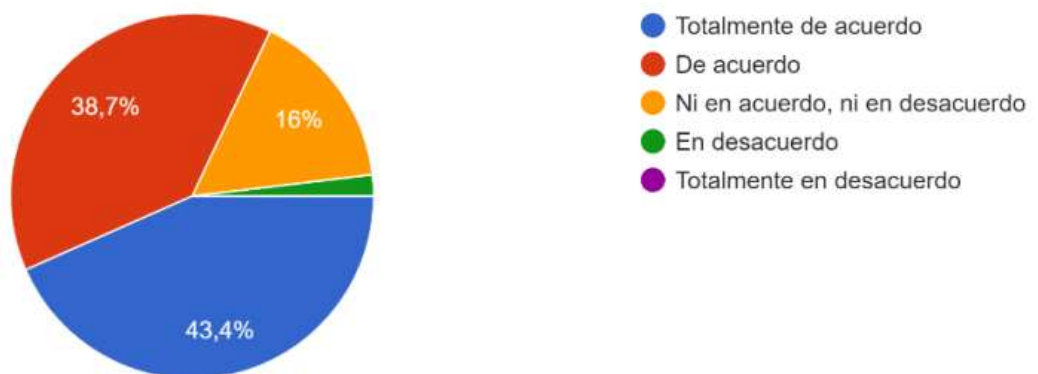


Gráfico 22. Resultados pregunta 4 encuesta Gamificación

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: Los retos posibilitan que los estudiantes den lo mejor de sí mismos para demostrar sus capacidades, como puede observarse el 82,1% de estudiantes mantiene una postura favorable a la incorporación de diferentes retos, sin embargo, para poder gamificar las clases de Estudios Sociales y específicamente el ABP se debería considerar que los retos también sean estimulantes a las capacidades y talentos de aquel mínimo porcentaje que se mantiene indiferente o en desacuerdo a la incorporación de los mismos, por lo que sería pertinente identificar previa a la incorporación de retos cuáles son los factores que hacen que este mínimo porcentaje no tenga interés en participar en actividades que contemplen retos.

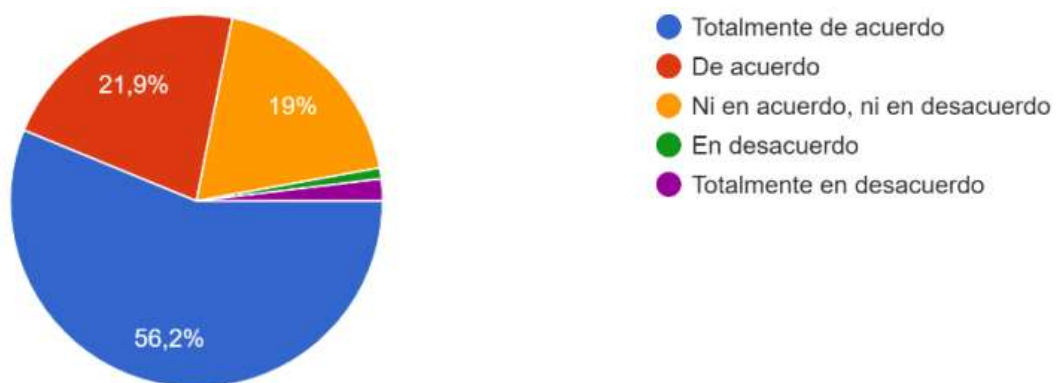
5. ¿Le gustaría recibir insignias, puntos, medallas o diplomas en el proceso de aprendizaje de Estudios Sociales?

Tabla 16. Resultados pregunta 5 encuesta Gamificación.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	59	56,2	56,2	56,2
	De acuerdo	23	21,9	21,9	78,1
	Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	20	19	19	97,1
	Totalmente en desacuerdo	2	1,9	1,9	99
	En desacuerdo	1	1	1	100,0
	Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta



Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: Si es favorable la entrega de insignias, puntos, medallas o diplomas en el proceso de aprendizaje de Estudios Sociales de acuerdo a los intereses de la mayoría de los estudiantes, por un lado, la entrega simbólica de un objeto como reconocimiento de sus méritos puede doblar su motivación y por otro la acumulación de puntos le invita a constantemente a mantense activo y atento en el desarrollo de su aprendizaje.

6. ¿Considera usted que se debe establecer niveles y/o rankigns entre los estudiantes según adquieran los conocimientos de Estudios Sociales?

Tabla 17. Resultados pregunta 6 encuesta Gamificación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	41	38,7	38,7	38,7
Totalmente de acuerdo	23	21,7	21,7	60,4
En desacuerdo	21	19,8	19,8	80,2
De acuerdo	17	16,0	16,0	96,2
Totalmente en desacuerdo	4	3,8	3,8	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

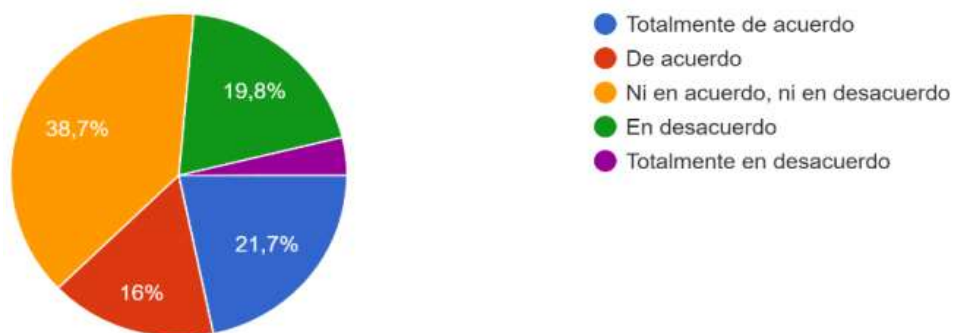


Gráfico 23. Resultados pregunta 6 encuesta Gamificación

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: En la gamificación es imprescindible establecimiento de niveles o rankings según el cumplimiento de ciertos objetivos, sin embargo podemos observar que a diferencia de las preguntas anteriores el mayor número de estudiantes mantiene una postura neutral, es decir no están ni en acuerdo ni en desacuerdo, se nota además posturas muy divididas para esta pregunta porque a lo mejor se considere que los niveles no determinan sus capacidades, por eso se deberá usar este componente de forma muy cautelosa y objetiva.

7. ¿Considera adecuado implementar actividades propias de las mecánicas de juegos (retos, niveles, insignias) a la metodología del aprendizaje basado en problemas?

Tabla 18. Resultados pregunta 7 encuesta Gamificación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido De acuerdo	49	46,2	46,2	46,2
Totalmente de acuerdo	38	35,8	35,8	82,1
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	17	16,0	16,0	98,1
En desacuerdo	1	,9	,9	99,1
Totalmente en desacuerdo	1	,9	,9	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

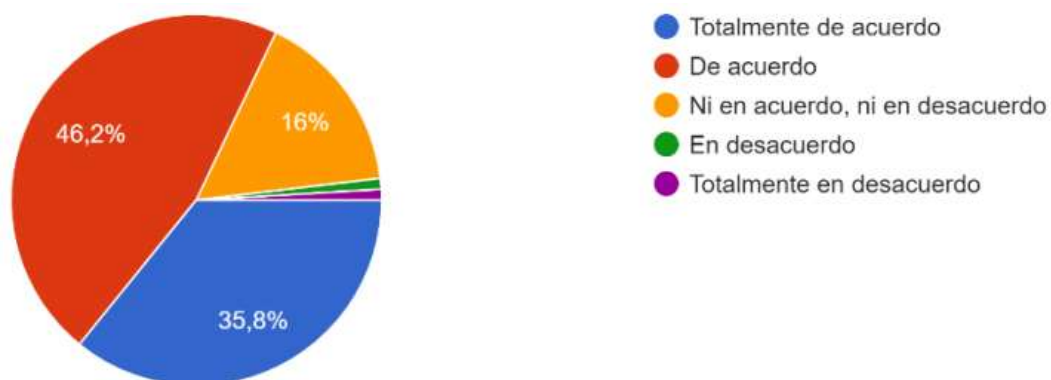


Gráfico 24. Resultados pregunta 7 encuesta Gamificación

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: Específicamente en Aprendizaje Basado en Problemas, metodología ya familiar para los estudiantes de décimo se puede observar que la mayoría está de acuerdo en que se implemente actividades propias de las mecánicas de juegos como retos, niveles, insignias por lo que se puede inferir que existen una factibilidad alta en gamificar esta metodología de acuerdo a los intereses de los propios estudiantes. El porcentaje que no está de acuerdo es mínimo, pero habría que estudiar a profundidad para conocer las razones de sus posturas.

8. ¿Le motiva a usted que el inicio de un tema o unidad tenga narrativas creativas de audio video?

Tabla 19. Respuestas pregunta 8 encuesta Gamificación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido De acuerdo	45	42,5	42,5	42,5
Totalmente de acuerdo	45	42,5	42,5	84,9
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	14	13,2	13,2	98,1
Totalmente en desacuerdo	2	1,9	1,9	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

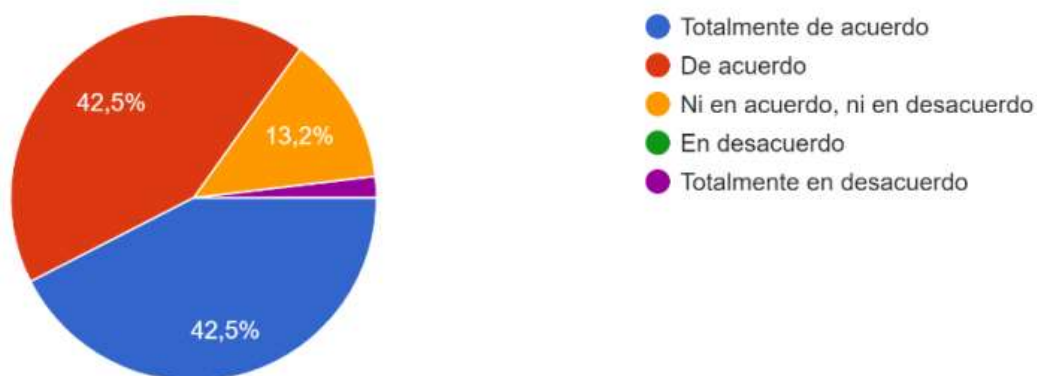


Gráfico 25. Respuestas pregunta 8 encuesta Gamificación

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: Las narrativas al inicio de una unidad didáctica o de una estrategia metodológica como en este caso el ABP tienen como objetivo que los estudiantes se motiven para implicarlos y se sientan parte del proceso educativo de manera responsable, en este caso si existen la factibilidad de usarse este elemento de la gamificación, a fin de cuentas su objetivo únicamente es en generar la motivación inicial en el estudiante y no implica de ninguna manera poner en riesgo su estabilidad emocional como los niveles o rankings por ejemplo. Eso sí, deberá ser totalmente estimulante para que llame la atención de toda la audiencia.

9. ¿Le motiva a usted aprender Estudios Sociales con herramientas digitales como Kahoot, Quizziz, Nearpod, entre otras?

Tabla 20. Respuestas pregunta 9 encuesta Gamificación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	66	62,3	62,3	62,3
De acuerdo	27	25,5	25,5	87,7
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	11	10,4	10,4	98,1
En desacuerdo	1	,9	,9	99,1
Totalmente en desacuerdo	1	,9	,9	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

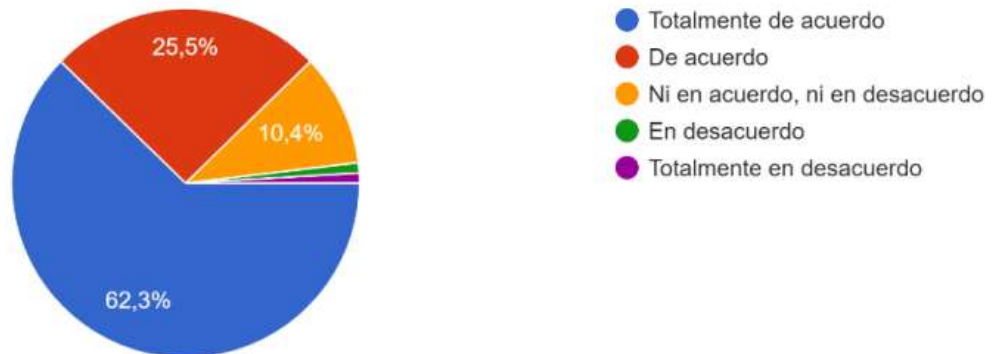


Gráfico 26. Respuestas pregunta 9 encuesta Gamificación

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: Durante la pandemia por el COVID 19 se hizo útil y necesario la incorporación de diferentes herramientas digitales que fortalezcan el aprendizaje, al retomar la normalidad en las aulas estas herramientas siguen siendo valiosas, de hecho, según los resultados de esta pregunta la gran mayoría de estudiantes si está totalmente de acuerdo con su uso, las herramientas digitales rompen con las clases tradicionales pues traen consigo un valor agregado que es de carácter multimedia.

10. ¿Está de acuerdo en que se le realice un test para conocer el perfil de jugador que posee de acuerdo a su personalidad?

Tabla 21. Respuestas pregunta 10 encuesta Gamificación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	54	50,9	50,9	50,9
De acuerdo	32	30,2	30,2	81,1
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	17	16,0	16,0	97,2
En desacuerdo	2	1,9	1,9	99,1
Totalmente en desacuerdo	1	,9	,9	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

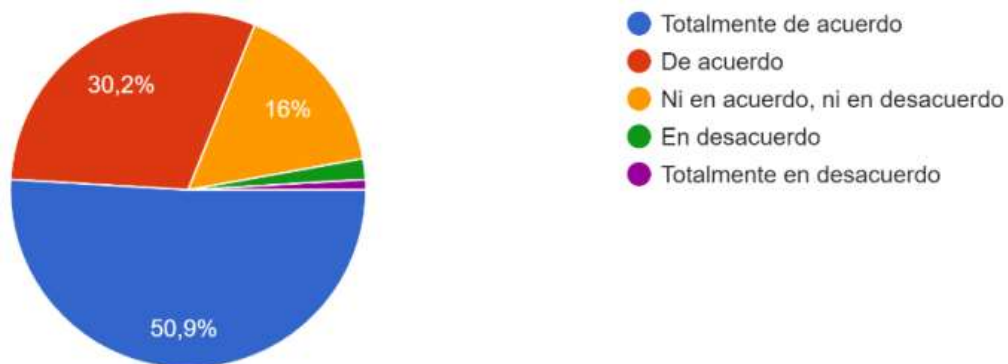


Gráfico 27. Respuestas pregunta 10 encuesta Gamificación

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: La gamificación entiende que los estudiantes tienen modos de ser diferentes en algunos aspectos y semejantes en otros, por lo que la personalidad de cada uno se ha de integrar a los perfiles de los diferentes jugadores y una de las mejores formas de conocer el perfil de los estudiantes es mediante un test, donde la mayoría de estudiantes si está de acuerdo con que se le aplique dicho test. El objetivo es generar equipos equilibrados y heterogéneos.

11. ¿Usted se siente motivado a aprender Estudios Sociales cuando su docente también está motivado?

Tabla 22. Respuestas pregunta 11 encuesta Gamificación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	79	74,5	74,5	74,5
De acuerdo	21	19,8	19,8	94,3
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	5	4,7	4,7	99,1
Totalmente en desacuerdo	1	,9	,9	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

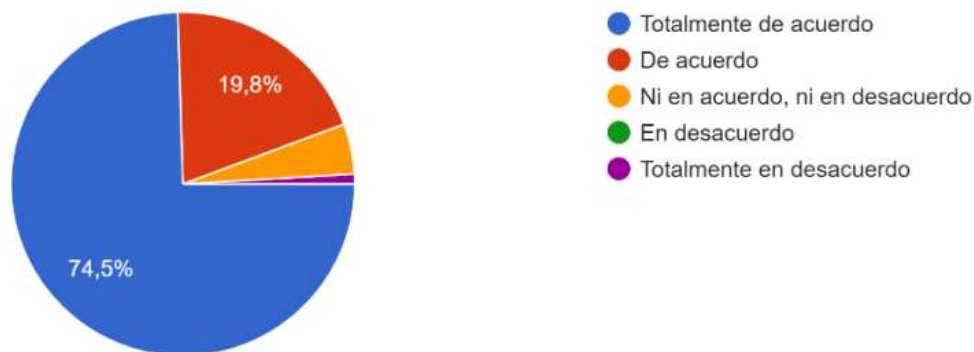


Gráfico 28. Respuestas pregunta 11 encuesta Gamificación

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: La motivación que se espera generar en los estudiantes o que ellos la tengan de forma intrínseca debe ir de la mano de la propia motivación del docente, pues de su adecuada actitud se genera un ambiente favorable para el aprendizaje, y así lo percibe la mayoría de estudiantes encuestados quienes están totalmente de acuerdo y de acuerdo en este vínculo recíproco. Los estudiantes que no consideran que la motivación del docente repercute en la de ellos probablemente tengan un tipo de personalidad cuyas emociones no se vinculan con el resto.

12. ¿Le gustaría que la evaluación en Estudios Sociales tome en cuenta la autoevaluación de los mismos estudiantes sobre sus aprendizajes?

Tabla 23. Respuestas pregunta 12 encuesta gamificación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	45	42,5	42,5	42,5
De acuerdo	39	36,8	36,8	79,2
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	19	17,9	17,9	97,2
En desacuerdo	2	1,9	1,9	99,1
Totalmente en desacuerdo	1	,9	,9	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

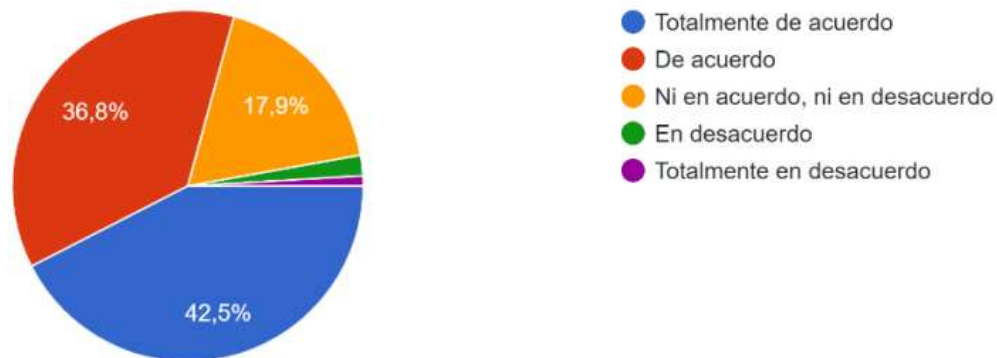


Gráfico 29. Respuestas pregunta 12 encuesta Gamificación

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: Tal como se mencionó en el marco teórico, el proceso de evaluación en la gamificación implica que los estudiantes tengan conciencia sobre su propio progreso y una de las maneras de evidenciarlo es mediante la autoevaluación de su accionar en el proceso de aprendizaje que utiliza esta estrategia. Se puede notar que si existe una postura favorable a que se considere su propia autoevaluación. También existen pocos estudiantes que se mantienen neutrales y en menos medida aquellos que no están de acuerdo con esta forma de evaluación.

13. ¿Siente usted que el logro de sus aprendizajes se evidencia de mejor manera cuando el docente le evalúa mediante actividades diferentes a pruebas o exámenes?

Tabla 24. Respuestas pregunta 13 encuesta gamificación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	50	47,2	47,2	47,2
De acuerdo	29	27,4	27,4	74,5
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	15	14,2	14,2	88,7
En desacuerdo	8	7,5	7,5	96,2
Totalmente en desacuerdo	4	3,8	3,8	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

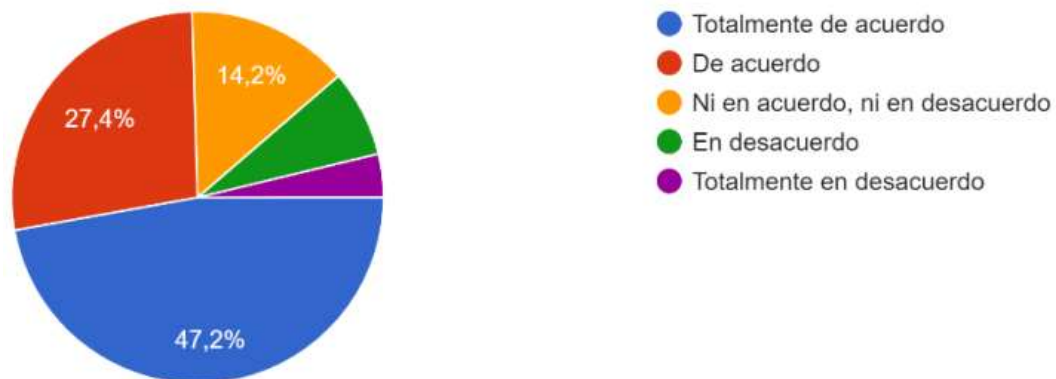


Gráfico 30. Respuestas pregunta 13 encuesta gamificación

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: El proceso de gamificación implica una evaluación disruptiva que no necesariamente contemple pruebas y exámenes, al ser un proceso complejo se debe tomar en cuenta diferentes actividades y es algo en lo que están de acuerdo el 74,5% de estudiantes encuestados. Se recalca que gamificar no es evaluar con Quizziz, Kahoot o cualquier otra herramienta digital, eso es simple ludificación.

14. ¿Está de acuerdo en que la Metodología de Aprendizaje Basado en Problemas de Estudios Sociales se utilice la gamificación (elementos del juego) para el aprendizaje?

Tabla 25. Respuestas pregunta 14 encuesta gamificación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	51	48,1	48,1	48,1
De acuerdo	48	45,3	45,3	93,4
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	5	4,7	4,7	98,1
En desacuerdo	1	,9	,9	99,1
Totalmente en desacuerdo	1	,9	,9	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos
Fuente: Encuesta

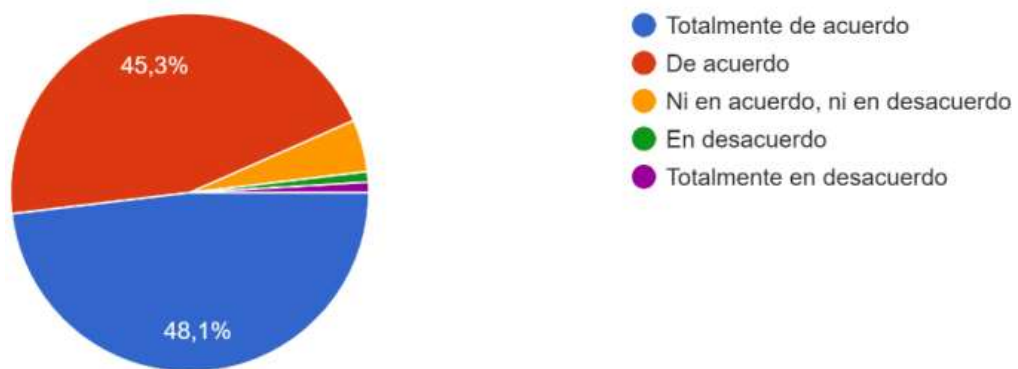


Gráfico 31. Respuestas pregunta 14 encuesta gamificación
Elaborado por: Vanesa Cevallos
Fuente: Encuesta

Análisis: De acuerdo a los resultados obtenidos se observa la tendencia favorable que tienen los estudiantes en que la Metodología del ABP, de la que ya tienen conocimiento, sea potenciada con los principios de la gamificación. Pocos estudiantes, específicamente el 4,7% se mantienen neutrales y la diferencia que es ínfima no contempla la gamificación el ABP.

Análisis e Interpretación de los resultados de la Variable ABP

1. ¿Considera usted importante utilizar la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas para la asignatura de Estudios Sociales?

Tabla 26. Respuestas pregunta 1 encuesta ABP

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	60	56,6	56,6	56,6
De acuerdo	35	33,0	33,0	89,6
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	10	9,4	9,4	99,1
En desacuerdo	1	,9	,9	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

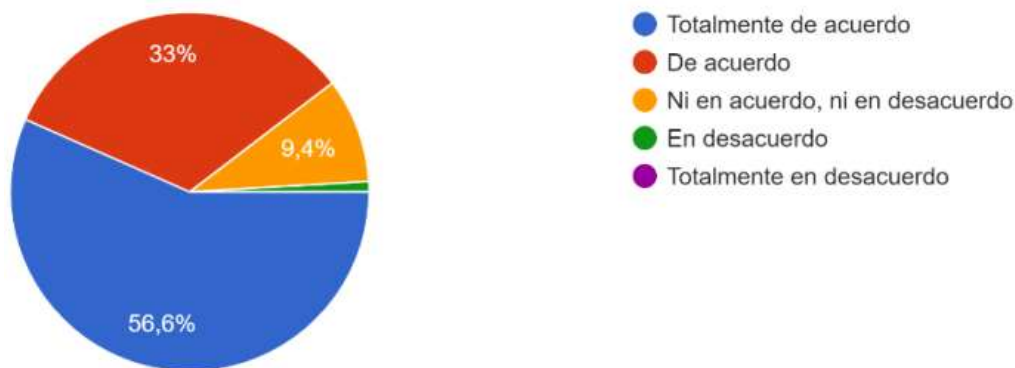


Gráfico 32. Repuestas pregunta 1 encuesta ABP

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: Una cosa es que los profesionales en educación hayan llegado a la conclusión de que el ABP es importante para el aprendizaje y otra, que los estudiantes que han sido partícipes de la misma lleguen a la idéntica conclusión, como puede observarse en este caso, el 89,6% es decir la mayoría si está de acuerdo y totalmente de acuerdo en la importancia de esta metodología. La diferencia que corresponde al 11,4% tiene el derecho de expresar lo contrario, pero si sería importante indagar a profundidad dicho criterio.

2. ¿Se sintió motivado para aprender Estudios Sociales con la Metodología del Aprendizaje Basado en Problemas?

Tabla 27. Respuestas pregunta 2 encuesta ABP

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	54	50,9	50,9	50,9
De acuerdo	37	34,9	34,9	85,8
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	12	11,3	11,3	97,2
Totalmente en desacuerdo	2	1,9	1,9	99,1
En desacuerdo	1	,9	,9	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

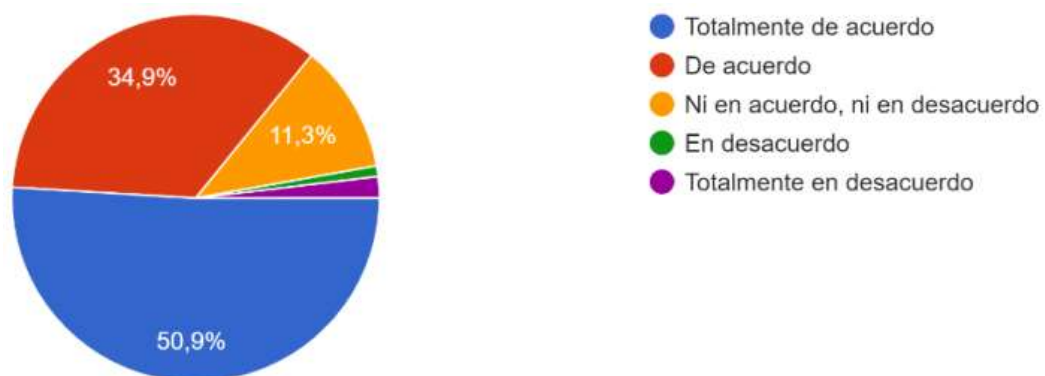


Gráfico 33. Respuestas pregunta 2 encuesta ABP

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: Conforme a los resultados obtenidos se concluye que, si existió motivación en aprender con la Metodología del ABP por la mayor parte de estudiantes, cuyas respuestas que están en acuerdo y en totalmente de acuerdo llegan al 85,8%, claro que también se debe tomar en cuenta aquellos que no están de acuerdo, ni en desacuerdo porque a lo mejor hacían las actividades únicamente por cumplirlas.

3. ¿Considera que aportó con diferentes ideas para la resolución del problema social asignado?

Tabla 28. Respuestas pregunta 3 encuesta ABP

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido En desacuerdo	1	,9	,9	,9
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	11	10,4	10,4	11,3
De acuerdo	39	36,8	36,8	48,1
Totalmente de acuerdo	55	51,9	51,9	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

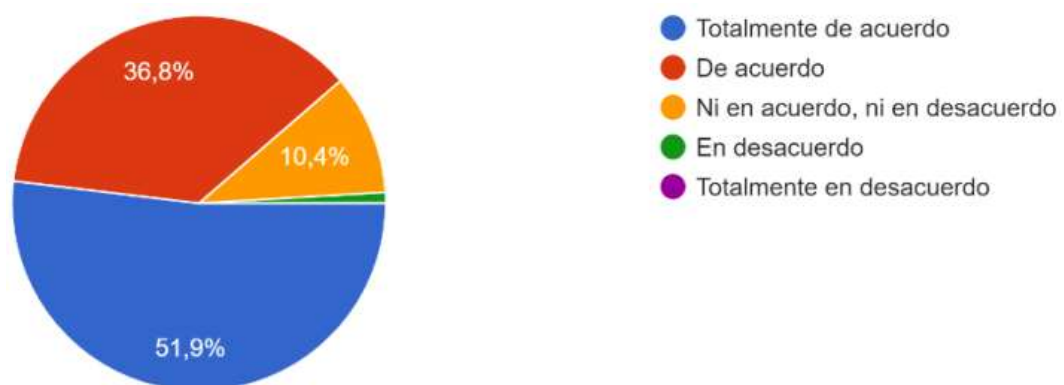


Gráfico 34. Respuestas pregunta 3 encuesta ABP

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: Una de las actividades del ABP consistió en dar una posible solución al problema social que se le asignó a cada equipo, pocos son los estudiantes que están conscientes que su papel para la búsqueda de la posible solución aportó con pocas ideas, sin embargo, la mayoría, el 88.7% estuvo proclive a dar diferentes ideas para superar dicha actividad. Cabe recalcar que la indicación no era solucionar un problema social, sino plantear alternativas que pudieran hacerlo.

4. ¿Considera que colaboró activamente con su equipo de trabajo?

Tabla 29. Respuestas pregunta 4 encuesta ABP

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	64	60,4	60,4	60,4
De acuerdo	38	35,8	35,8	96,2
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	4	3,8	3,8	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

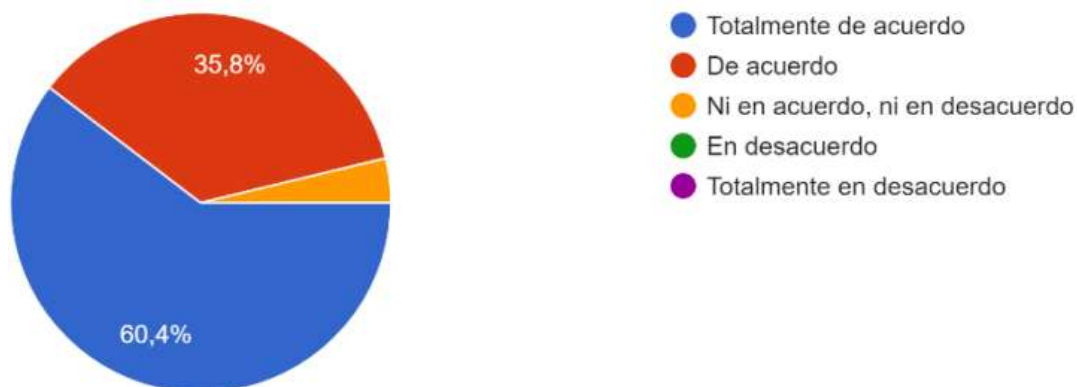


Gráfico 35. Respuestas pregunta 4 encuesta ABP

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: La metodología del Aprendizaje Basado en Problemas implica obligatoriamente que tanto de forma individual como grupal se dé respuesta a las diferentes etapas que lo componen, es a lo mejor por esta razón que casi la mayoría de estudiantes encuestados correspondiente al 96,2% expresan estar de acuerdo y totalmente de acuerdo en que colaboraron activamente con esta metodología, algo importante a considerar es que con esto queda demostrado que efectivamente aquí cobra un protagonismo el estudiante porque rompe con el tradicionalismo en donde el docente es el que hace la mayor parte de acciones. El porcentaje restante que no está ni en acuerdo, ni en desacuerdo de su colaboración probablemente tuvo algún inconveniente durante el proceso.

5. ¿Acudió a diferentes fuentes bibliográficas para sustentar su trabajo de investigación?

Tabla 30. Respuestas pregunta 5 encuesta ABP

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	72	67,9	67,9	67,9
De acuerdo	28	26,4	26,4	94,3
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	5	4,7	4,7	99,1
En desacuerdo	1	,9	,9	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

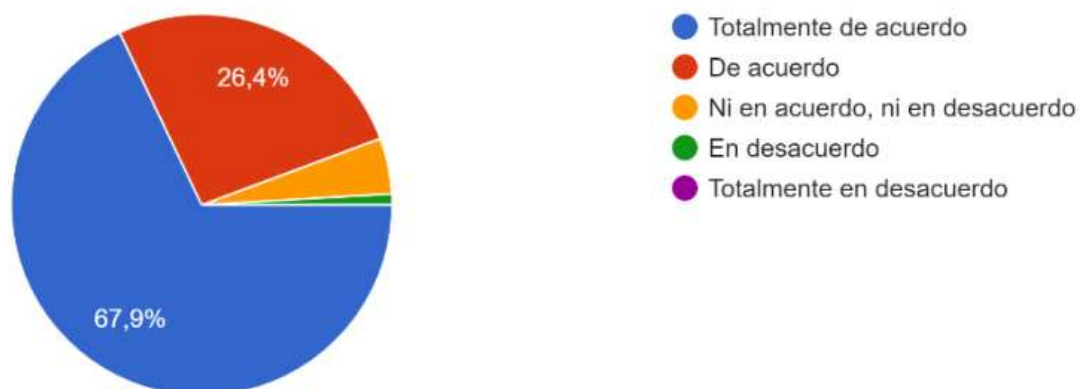


Gráfico 36. Respuestas pregunta 5 encuesta ABP

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: Los estudiantes requieren adquirir conocimientos sobre los problemas sociales planteados en diferentes fuentes de consulta para así ampliar su propio espectro cognitivo y tener un panorama más amplio de la situación abordada. De acuerdo a los resultados obtenidos la mayoría de estudiantes expresa estar totalmente de acuerdo y de acuerdo en que acudió a diferentes fuentes bibliográficas, y de hecho algunos incluso tuvieron contacto con otras fuentes, un porcentaje corto no accedió a la diversidad de fuentes que se sugirió y lo más probable es que sean aquellos que tuvieron dificultades en sus presentaciones.

6. ¿Considera que utilizó conocimientos de otras asignaturas para el desarrollo del ABP?

Tabla 31. Respuestas pregunta 6 encuesta ABP

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	35	33,0	33,0	33,0
	Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	35	33,0	33,0	66,0
	Totalmente de acuerdo	28	26,4	26,4	92,5
	En desacuerdo	8	7,5	7,5	100,0
	Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

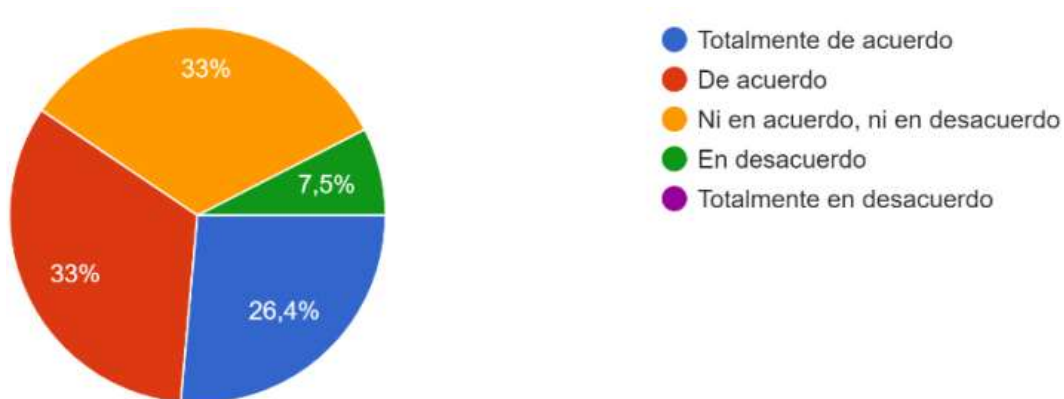


Gráfico 37. Respuestas pregunta 6 encuesta ABP

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: Una de las características del ABP es su interdisciplinariedad, si bien esta metodología fue utilizada para la asignatura de Estudios Sociales, se requiere de conocimientos de otras materias para que la aprensión sea más significativa. No todos los estudiantes tienen claro en qué momento se utilizan conocimientos de otras asignaturas. Los resultados por ejemplo son similares tanto para los estudiantes que están de acuerdo en que usaron conocimientos de otras asignaturas como aquellos que no están ni en acuerdo, ni en desacuerdo. Por otra parte, el 7,5% de estudiantes encuestados expresa desacuerdo en el uso de otras materias y aquí es justamente en donde se debe trabajar para que logren evidenciar que si utilizan otras asignaturas incluso sino lo hacen explícitamente.

7. ¿Considera que desarrolló sus habilidades de pensamiento crítico y creativo con la Metodología del Aprendizaje Basado en Problemas?

Tabla 32. Resultados pregunta 7 encuesta ABP

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	60	56,6	56,6	56,6
De acuerdo	40	37,7	37,7	94,3
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	6	5,7	5,7	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

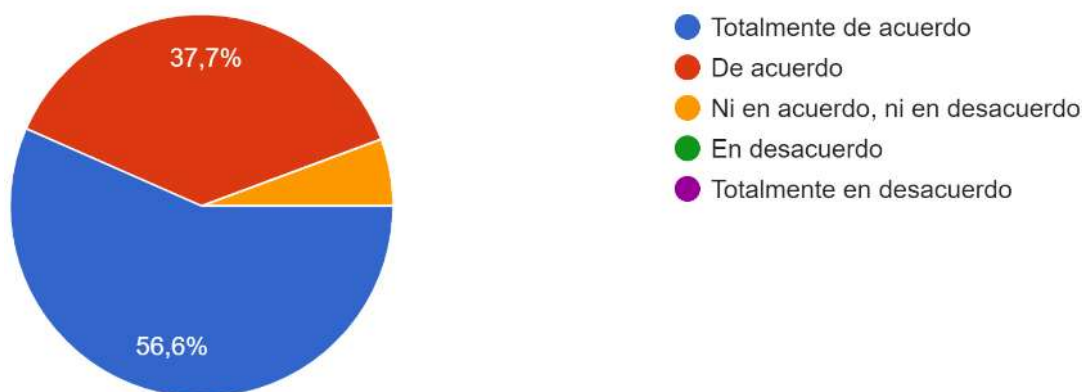


Gráfico 38. Resultados pregunta 7 encuesta ABP

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: Las funciones mentales superiores implican que el individuo tenga conciencia y razonamiento de las actividades que realiza o aprende, esta capacidad de razonamiento implica el desarrollo del pensamiento crítico es decir que piense por sí mismo sobre las cuestiones de su medio y que también pueda de forma creativa hacer frente a las vicisitudes presentes en su cotidianidad. Es interesante que gran porcentaje de 94,% considere estar de acuerdo en que se ha desarrollado su pensamiento crítico y creativo en la búsqueda de las soluciones del ABP, claro que es todo un proceso para que estas facultades logren desarrollarse de manera óptima en los estudiantes.

8. ¿Considera que mantuvo su propio criterio durante el desarrollo del ABP?

Tabla 33. Respuestas pregunta 8 encuesta ABP

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	59	55,7	55,7	55,7
De acuerdo	36	34,0	34,0	89,6
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	10	9,4	9,4	99,1
En desacuerdo	1	,9	,9	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

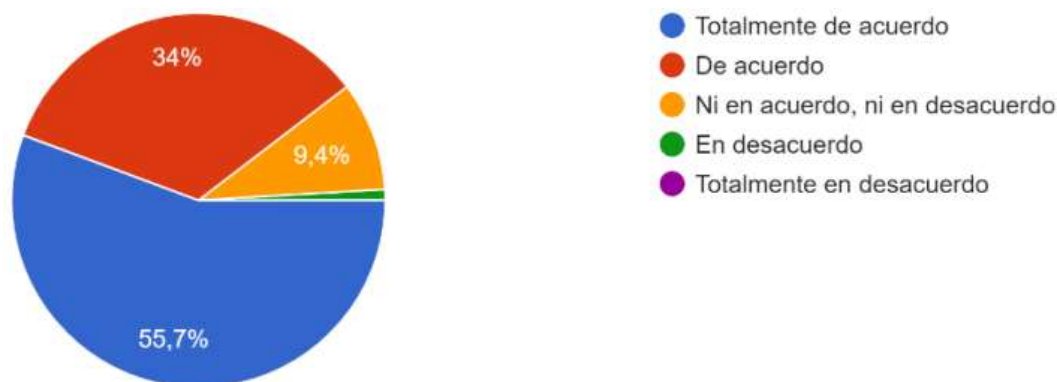


Gráfico 39. Respuestas pregunta 8 encuesta ABP

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: Existe la probabilidad de dejarse influenciar hacia determinada postura cuando se trabaja en equipo, no se está hablando sobre ponerse de acuerdo para hacer algo, sino en pensar por sí mismos estando o no de acuerdo con el resto sobre una problemática social, claro bajo el principio del respeto. Como se puede observar la mayoría de estudiantes si está de acuerdo en que mantuvo su propio criterio durante el desarrollo del ABP y esto es importante cuando se está formando ciudadanos conscientes de su medio para que no sean fácilmente manipulados por la información circulante sobre problemas sociales.

9. ¿Considera que fue organizado en las diferentes fases del proceso metodológico del ABP?

Tabla 34. Resultados pregunta 9 encuesta ABP

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	51	48,1	48,1	48,1
	Totalmente de acuerdo	42	39,6	39,6	87,7
	Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	13	12,3	12,3	100,0
	Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

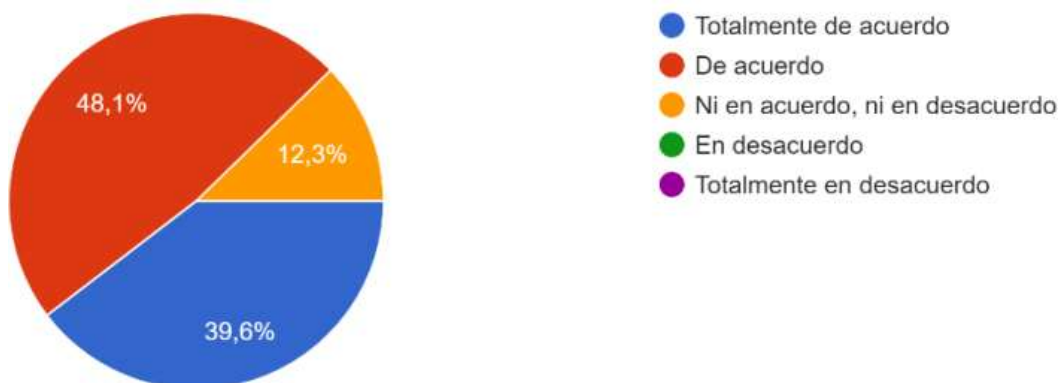


Gráfico 40. Resultados pregunta 9 encuesta ABP

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: Ser organizado es una cualidad que permite lograr los objetivos de manera ordenada y efectiva dentro del ABP. Como se puede notar el 12,3% de estudiantes no considera estar ni en acuerdo, ni en desacuerdo sobre si fue organizado en su proceso de aprendizaje y no es algo que cause preocupación porque sobre ese pequeño porcentaje se debe trabajar estrategias didácticas para cultivar la habilidad de organización, en cambio en la mayoría de estudiantes que considera que si fue organizado hay que reconocer de alguna manera esa cualidad.

10. ¿Considera adecuado que el docente defina problemas retadores en la asignatura de Estudios Sociales?

Tabla 35. Respuestas pregunta 10 encuesta ABP

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	62	58,5	58,5	58,5
De acuerdo	34	32,1	32,1	90,6
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	8	7,5	7,5	98,1
En desacuerdo	2	1,9	1,9	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

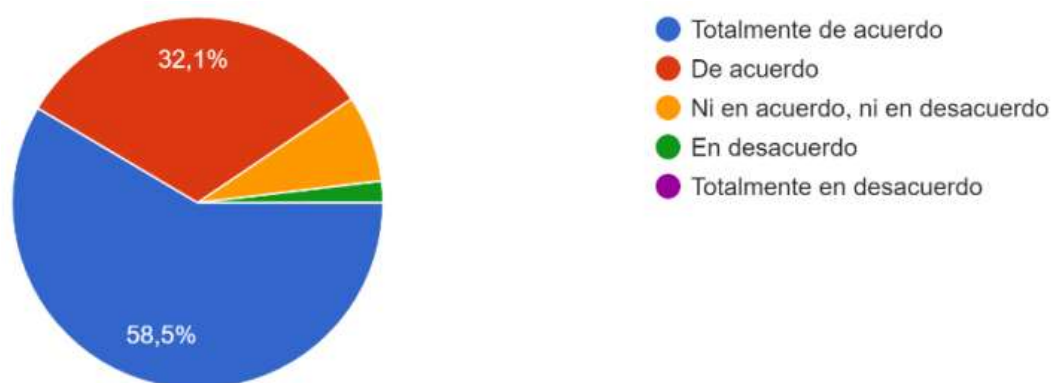


Gráfico 41. Respuestas pregunta 10 encuesta ABP

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: Los problemas del ABP deben tener ciertas características que despierten motivación en los estudiantes y que impliquen un reto intelectual porque son reales en el entorno social, claro que los estudiantes también pueden plantear los problemas existentes a lo mejor por ello existe un porcentaje que se halla en desacuerdo con esta pregunta. Pero se reconoce que la mayoría de los estudiantes si está de acuerdo y totalmente de acuerdo con que sea el docente el que proponga problemas retadores y esto puede promoverse mediante la gamificación.

11. ¿Está de acuerdo en que el docente genere espacios para el desarrollo de la creatividad?

Tabla 36. Respuestas pregunta 11 encuesta ABP

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	84	79,2	79,2	79,2
De acuerdo	20	18,9	18,9	98,1
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	1	,9	,9	99,1
Totalmente en desacuerdo	1	,9	,9	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

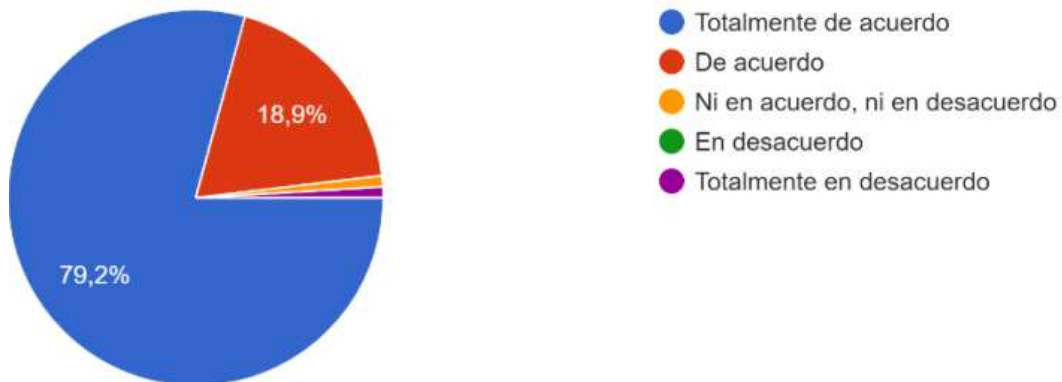


Gráfico 42. Respuestas pregunta 11 encuesta ABP

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: La creatividad de los estudiantes debe ser estimulada en todos los niveles de su vida educativa, pero por lo general esta es descuidada a medida que el estudiante pasa a los siguientes años. Es interesante que la mayoría de los estudiantes encuestados también tenga conciencia sobre la importancia de la creatividad que puede ser subjetiva, pero implica la autenticidad de cada estudiante. Pero aquí la pregunta sería ¿Por qué hay estudiantes que no están de acuerdo con que el docente fomente el desarrollo de su creatividad o les de lo mismo?

12. ¿Considera que tuvo la capacidad para estudiar e investigar de forma autónoma?

Tabla 37. Respuestas pregunta 12 encuesta ABP

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	52	49,1	49,1	49,1
De acuerdo	49	46,2	46,2	95,3
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	4	3,8	3,8	99,1
Totalmente en desacuerdo	1	,9	,9	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

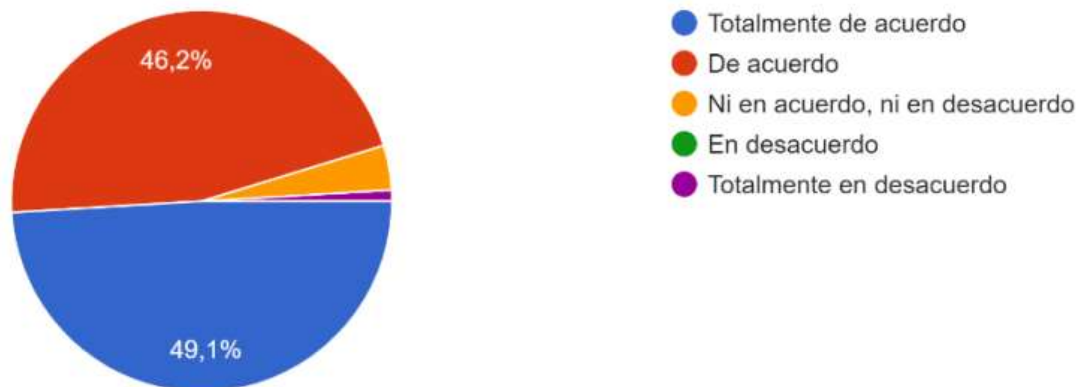


Gráfico 43. Respuestas pregunta 12 encuesta ABP

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: En el ABP el rol del estudiante adquiere mayor autonomía e independencia pues el gestiona su tiempo y recursos para lograr el aprendizaje requerido, pues resulta válido que la mayoría de estudiantes hayan podido desarrollar su autonomía en el proceso del ABP, ya sea con la búsqueda de información, preparación de material y dedicación al estudio. Sin embargo, el 4,7% que no respondió de manera afirmativa a lo mejor requiere del acompañamiento permanente del docente en su aprendizaje.

13. ¿Considera que escogió un tema para exposición de acuerdo a sus intereses personales?

Tabla 38. Respuestas pregunta 13 encuesta ABP

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	38	35,8	35,8	35,8
	Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	37	34,9	34,9	70,8
	De acuerdo	26	24,5	24,5	95,3
	En desacuerdo	4	3,8	3,8	99,1
	Totalmente en desacuerdo	1	,9	,9	100,0
	Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

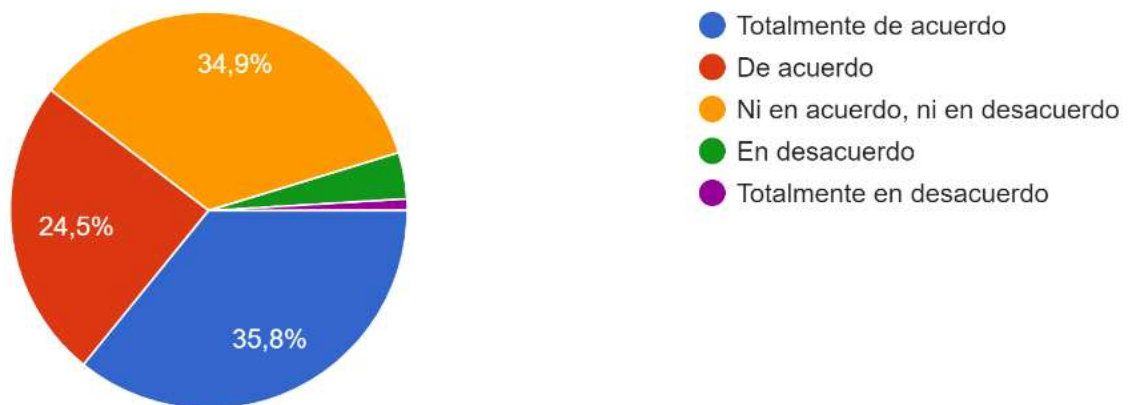


Gráfico 44. Respuestas pregunta 13 encuesta ABP

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: La problemática social asignada a cada equipo requería análisis desde diferentes enfoques y daba la posibilidad a que cada estudiante decida de qué quería aprender sobre ese problema y posteriormente exponerlo de ahí que a pesar de que la mayoría está totalmente de acuerdo en haber escogido el tema de acuerdo a sus intereses personales, casi de manera similar está el grupo de estudiantes que no está en acuerdo ni en desacuerdo sobre este planteamiento. El pequeño porcentaje de estudiantes que está en desacuerdo y en totalmente en desacuerdo probablemente no tenían claro el problema y por lo tanto tuvieron dificultades en especificarse.

14. ¿Considera que asumió con responsabilidad su aprendizaje?

Tabla 39. Respuestas pregunta 14 encuesta ABP

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	52	49,1	49,1	49,1
De acuerdo	44	41,5	41,5	90,6
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	8	7,5	7,5	98,1
En desacuerdo	2	1,9	1,9	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

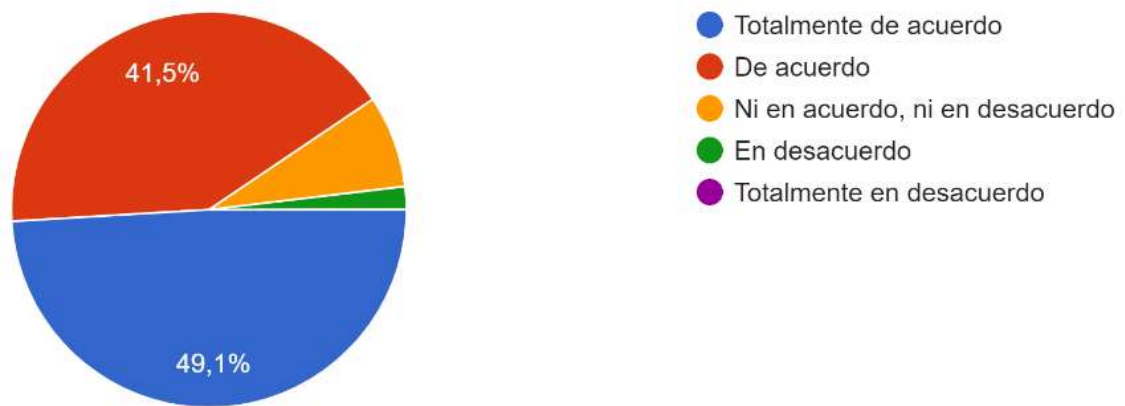


Gráfico 45. Respuestas pregunta 14 encuesta ABP

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: Esta pregunta más bien se orienta a la propia valoración de la actitud de responsabilidad de los estudiantes frente a su aprendizaje con la metodología del ABP, donde el 90,6% expresa estar de acuerdo y totalmente de acuerdo en haberlo hecho responsablemente, un valor del 7,5% está consciente de que no fue lo suficientemente responsable y el porcentaje de estudiantes restante no mantuvo la actitud requerida por lo que probablemente trabajo conflictos internos en el grupo y en su calificación final.

15. ¿Considera que mantuvo una actitud empática y solidaria con su equipo de trabajo?

Tabla 40. Resultados pregunta 15 encuesta ABP

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	61	57,5	57,5	57,5
De acuerdo	38	35,8	35,8	93,4
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	7	6,6	6,6	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

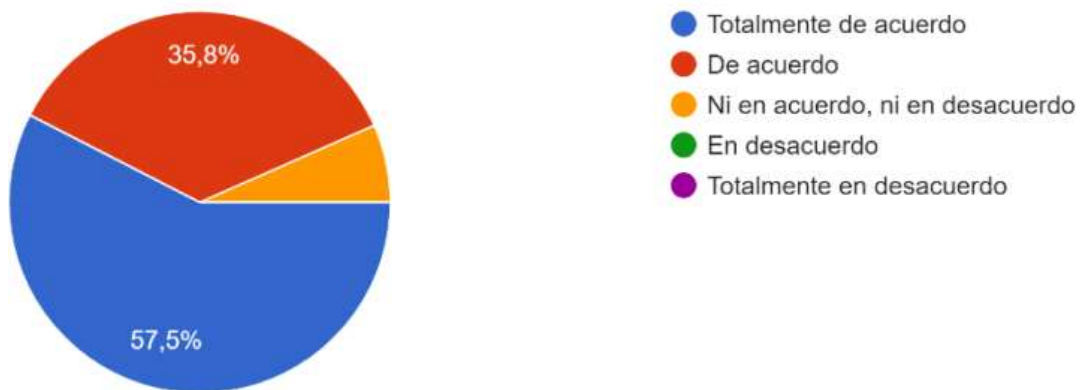


Gráfico 46. Resultados pregunta 15 encuesta ABP

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: Uno de los problemas con mayor recurrencia cuando se efectúa actividades grupales es mantener actitud de empatía ante los demás esto acompañado de solidaridad y tolerancia, pese a ello es satisfactorio conocer que la mayoría de estudiantes encuestado considera estar totalmente de acuerdo y de acuerdo en haber sido empáticos y solidarios con sus compañeros de equipo e incluso con aquello que no eran parte, de hecho, por eso es que no se pudo evidenciar problemas de esta índole en los grupo.

16. ¿Considera que se interesó en resolver el problema social asignado?

Tabla 41. Resultados pregunta 16 encuesta ABP

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	53	50,0	50,0	50,0
De acuerdo	44	41,5	41,5	91,5
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	8	7,5	7,5	99,1
En desacuerdo	1	,9	,9	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

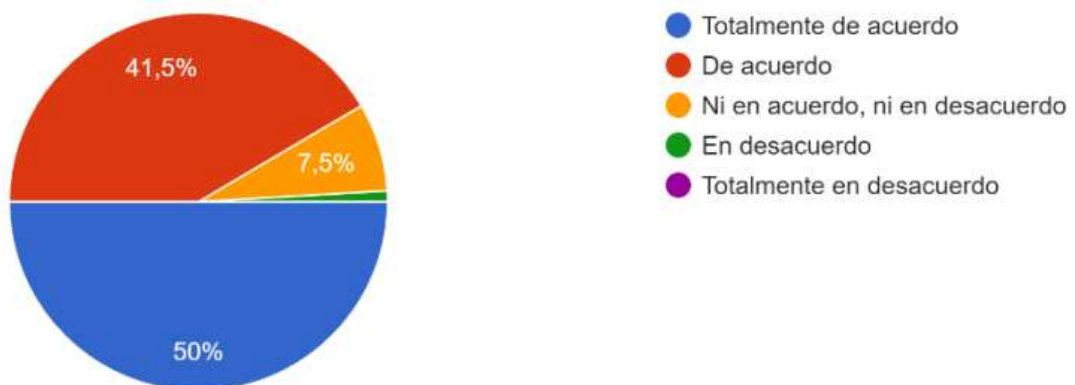


Gráfico 47. Resultados pregunta 16 encuesta ABP.

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: Una cosa es cumplir con las actividades planificadas por el docente para cumplir con una calificación y otra es interesarse y cumplir esas actividades de manera consciente y creativa, es algo en lo que el 91,5% de estudiantes encuestados expresó estar entre totalmente de acuerdo y de acuerdo, porque el interés en resolver un problema social promueve entender la dinámica social de manera que trasciende a un acto meramente descriptivo del docente y aunque está el 4,9% que no expresó estar de acuerdo es un porcentaje que pueden entenderse que tuvo dificultades.

A continuación, se presenta el análisis e interpretación de las tres preguntas de carácter cualitativo sobre la Metodologías del ABP aplicada en el cuarto parcial de la asignatura de Estudios Sociales, las respuestas a las preguntas han sido leídas y luego organizadas en categorías.

17. ¿Qué es lo que más le gustó de la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas?

Tabla 42. Categorías y frecuencia de respuestas de la pregunta 17.

Categoría	Frecuencia
Trabajo en equipo	24
Adquirir un pensamiento crítico y puntos de vista.	12
Investigación y búsqueda de información	18
Creatividad	6
Aprendizaje y metodología	21
Objetos específicos, Diversión, Dinámica, Conformidad	25
TOTAL	106

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Tabla 43. Ejemplos de respuestas a la pregunta 17

Categoría	Extracto de las respuestas (Ejemplos de cada categoría)
Trabajo en equipo	<ul style="list-style-type: none"> • “Todos nos ayudamos y aportamos” • “Analizar soluciones en grupo, descubriendo más a fondo los problemas” • “Trabajar en grupos mezclados por la docente” • “Trabajar con personas que piensan diferente” • “Compartir con personas que casi no hablamos”
Adquirir un pensamiento crítico y puntos de vista.	<ul style="list-style-type: none"> • “Nosotros tenemos que formar un criterio y resolver problemas” • “Cambiar mi forma de pensar constructivamente, sin que me obliguen” • “Expresar tu criterio” • “Te enseña a pensar y verlo desde diferentes puntos” • “Pudimos concientizar lo que está mal en la sociedad”
Investigación y búsqueda de información	<ul style="list-style-type: none"> • “La necesidad de investigar y no sólo conformamos con la información conocida”

	<ul style="list-style-type: none"> • “Que pude investigar por mi cuenta y centrarme más en lo que me gustaría aprender” • “La independencia para poder investigar” • “investigar las problemáticas” • “escoger que investigaríamos cada uno”
Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> • “Actividad muy creativa” • “La maestra nos deja a nuestra creatividad” • “Resolver los problemas creativamente” • “La creatividad” • “La manera de presentas nuestras ideas de manera más creativa”
Aprendizaje y metodología	<ul style="list-style-type: none"> • “Que es una metodología nueva la cual nos ayuda a aprender problemas actuales alrededor del mundo y el impacto de estos” • “Lo que más me gustó fue que es una nueva forma de aprender muy divertida ya que normalmente los profesores hoy en día piensan que sus alumnos solamente aprenderán copiando, memorizado y lección, sin embargo, cuando se realizan este tipo de actividades nosotros tenemos la capacidad de aprender mucho más de lo que se hace de la forma "tradicional" se podría decir, desarrollamos nuestro criterio, creatividad y originalidad.” • “Hubo un mejor desarrollo del aprendizaje” • Aprender mientras que al mismo tiempo realizaba otras actividades prácticas relacionadas con el tema” • “Poder aprender más sobre temas tan importantes”
Objetos específicos, Diversión, Dinámica, Conformidad	<ul style="list-style-type: none"> • “El panel” • “La exposición” • “Las imágenes” • “Estuvo dinámico” • “Que te hace esforzarte más” • “Fue diferente y divertida”

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: La aplicación de la metodología del ABP durante el cuarto parcial en la asignatura de Estudios Sociales promovió el desarrollo de ciertas habilidades en los estudiantes de Décimo EGB, algunas de las que más les gustaron a los estudiantes fue el trabajar en equipo, habilidad que evidentemente requiere de tolerancia, empatía y habilidades de comunicación, algunos estudiantes se hallaron motivados justamente porque trabajaron con un equipo elegido por la docente que les abrió la posibilidad de conocer e interactuar con compañeros que no solían

hacerlo y por lo tanto escuchar diferentes y nuevos puntos de vista. Por otra parte, los estudiantes reconocen que fue necesario tener un pensamiento crítico al respecto o por otro lado cultivaron su propia manera de pensar sobre los problemas sociales para poder tener conciencia sobre los mismos.



Imagen 1. Trabajo en equipo ABP

Fuente: Vanesa Cevallos

Añadiendo a esta lista, también está la capacidad de investigar, en donde se destaca que los estudiantes se hallan conformes porque tuvieron la autonomía para poder enfocarse en el problema social desde sus propios intereses, con esto se propicia el aprendizaje independiente. Además, algunos estudiantes están de acuerdo en que la creatividad de ellos fue potenciada, idea que concuerda con la pregunta 11. relacionada con la generación de espacios para el desarrollo de la creatividad, donde la mayoría de estudiantes expresó estar de acuerdo.

Algunos estudiantes hicieron referencia al proceso metodológico en sí que les permitió aprender de manera diferente ya que señalan que esta metodología no había sido utilizada previamente por lo que usarla mejoró sus conocimientos, esto guarda coherencia con los fundamentos de esta metodología activa, que pretende que el estudiante sea el centro mismo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Finalmente, algunos estudiantes destacan entre lo que más les gustó fue la elaboración del panel de evidencias, el cual contenía información relevante del

problema social, organizado tal cual lo suelen hacer los detectives y que para una mejor comprensión se adjunta una imagen referencial:

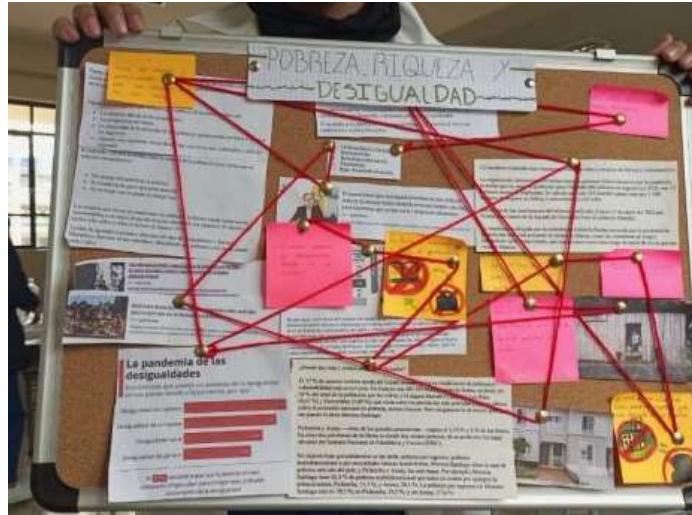


Imagen 2. Fotografía de Ejemplo de un panel de evidencias sobre la pobreza
Fuente: Vanesa Cevallos

Dentro de esta categoría de preferencias también está como respuesta la exposición de los hallazgos investigados y luego organizados para su socialización que se lo realizó a través de una mesa de expertos.



Imagen 3. Fotografía de la exposición “mesa de expertos”
Fuente: Vanesa Cevallos

18. ¿Qué es lo que más se le dificultó de la Metodología del Aprendizaje Basado en Problemas?

Tabla 44. Categorías y frecuencia de respuestas de la pregunta 18.

Categoría	Frecuencia
Aprenderse, memorizar, exponer	19
Coordinación, grupo	29
Información, investigación	22
Panel o algo concreto, tiempo	21
Ninguna dificultad	15
TOTAL	106

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Tabla 45. Ejemplos de respuestas a la pregunta 18.

Categoría	Extracto de las respuestas (Ejemplos de cada categoría)
Aprenderse, memorizar, exponer	<ul style="list-style-type: none"> • “Memorizar lo que tenía que decir” • “Exponer porque me ponía nerviosa” • “Desenvolverme” • “Aprenderme sobre el tema” • “La exposición”
Coordinación, grupo	<ul style="list-style-type: none"> • “Ponerme de acuerdo con mis compañeros” • “La organización en el grupo” • “Estar de acuerdo como equipo” • “organizar la información con los integrantes” • “Que mi grupo no responda los mensajes o entreguen a tiempo las cosas”
Información, investigación	<ul style="list-style-type: none"> • “Tener fuentes verídicas” • “Investigar un tema tan extenso” • “Buscar en fuentes que sean confiables” • “Tuve que leer y buscar en diferentes documentos porque no encontraba información precisa” • “Encontrar noticias reales”
Panel o algo concreto, tiempo	<ul style="list-style-type: none"> • “Hacer el panel” • “El tiempo de presentación” • “Encontrar una solución al problema” • “Conectar las ideas” • “La elaboración de las actividades en espacios de tiempo pequeños”
Ninguna dificultad	<ul style="list-style-type: none"> • “En realidad nada, todo fue fácil para mi” • “Nada, todo me gustó bastante” • “Nada, todos nos llevamos muy bien” • “Resultó fácil”

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: Lo que para algunos estudiantes fue lo que más les agradó del ABP para otros es justamente lo contrario, por ejemplo, el trabajo en equipo fue una situación que generó ciertos inconvenientes en el 27% de estudiantes, inconvenientes como lograr organizarse o coordinar las actividades de las fases de la metodología y esta actividad es justamente de los retos que deben enfrentarse en las aulas, el fomento a las habilidades sociales y comunicativas. Un grupo de estudiantes halló difícil memorizar la información que investigaron sin embargo esa acción estaba acompañada del proceso reflexivo para que se pueda lograr una metacognición de los aprendizajes, esta dificultad tendrá que ser trabajada para que los estudiantes aprendan de forma consciente y no únicamente para obtener una calificación por recordar o no algo.

El ABP requiere que los estudiantes indaguen por su propia cuenta y profundicen en sus conocimientos a través de procesos investigativos en diferentes fuentes, siendo este paso un inconveniente para algunos estudiantes que no están acostumbrados a buscar en diferentes fuentes confiables y a contrastar información, habilidad de suma importancia en la sociedad del conocimiento. Por otro lado, en la pregunta anterior algunos estudiantes encontraron divertido hacer el panel de evidencias, sin embargo también existe un pequeño grupo de estudiantes que halló dificultad, a lo mejor este grupo de estudiantes requiere explicación más detenida, finalmente están los estudiantes que tuvieron resistencia al tiempo de exposición de los hallazgos, mismo que comprendía 5 minutos por cada estudiante, se entiende que no todos tienen la habilidad para expresarse en público de manera fluida durante ese lapso de tiempo, sin embargo es una manera de promover la comunicación oral argumentativa en ellos.

19. ¿Qué consejo o consejos daría sobre la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas?

Tabla 46. Categorías y frecuencia de respuestas de la pregunta 19

Categoría	Frecuencia
Para compañeros	39
Para la metodología	29
Ninguno	32
Que se use más como método	6
TOTAL	106

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Tabla 47. Ejemplos de respuestas a la pregunta 19.

Categoría	Extracto de las respuestas (Ejemplos de cada categoría)
Para compañeros	<ul style="list-style-type: none"> • “Prepararse bien para la exposición” • “Que necesita mucha concentración y que tenemos que prepararnos bastante bien” • “Para el equipo el ser más organizados” • “Tener una buena comunicación con todos los integrantes del grupo, para así no tener malentendidos” • “Poner todo nuestro empeño y disposición en el trabajo”
Para la metodología	<ul style="list-style-type: none"> • “Que pueda ser un poco más divertido” • “Actividades que desarrollen más aún la creatividad” • “Que podríamos elegir con quien realizamos el trabajo en grupo” • “Dar más tiempo en ciertas actividades” • “Que no sea tan extenso”
Ninguno	<ul style="list-style-type: none"> • “Ninguno” • “Nada la verdad” • “No tengo ningún consejo” • “No tengo consejos” • “No tengo”
Que se use más como método	<ul style="list-style-type: none"> • “Que dure más para que sea más utilizada” • Que aplicásemos esta forma de aprendizaje con más frecuencia” • “Que se utilice más como método de estudio porque permite encontrar solución a diferentes problemas”

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Fuente: Encuesta

Análisis: Los criterios de los estudiantes son válidos para el perfeccionamiento de esta metodología en futuras aplicaciones, se ha agrupado sus consejos en 4 categorías, la primera de ella está enfocada en cómo los estudiantes dan sugerencias a sus mismos compañeros o a ellos mismos quienes de manera general expresan que es importante prepararse bien para la exposición, con el empeño respectivo tanto de forma individual como grupal, este grupo de estudiantes ha realizado un proceso de autoevaluación y coevaluación al desempeño propio y del curso.

Por otra parte, están los estudiantes que propician sugerencias a la metodología, donde ellos desearían escoger las personas con las que van a trabajar, así como los problemas sociales, esto no puede ser posible porque los problemas sociales

sorteados a cada grupo están relacionados con las Destrezas con Criterio de Desempeño planificadas para el cuarto parcial, pero lo que ellos sí tenían apertura era determinar que característica o enfoque le iban a dar al problema a investigar.

En otra categoría están aquellos que sugieren que el ABP sea utilizado más a menudo y con mayor frecuencia porque les resultó interesante y divertido y finalmente está un grupo de estudiante que no tiene ningún consejo al respecto.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

(Propuesta innovadora de solución al problema)

Nombre de la propuesta

“AVENTURA EN CONFLICTO, UNA ESCAPADA A LA SOLUCIÓN”:
modelo didáctico para gamificar el ABP en Estudios Sociales de Décimo EGB.

Definición del tipo de producto:

El producto del presente proyecto es un modelo didáctico que ejemplifica la incorporación de la gamificación en la Metodología del Aprendizaje Basado en Problemas para una unidad didáctica de la asignatura de Estudios Sociales de Décimo EGB con la ayuda de la plataforma @MyClassGame, plataforma diseñada específicamente para gamificar clases, esta es de libre acceso y de las más completas para aplicar los principios de la gamificación de acuerdo con la investigación realizada.

Objetivos

General

Diseñar un modelo didáctico que ejemplifique la incorporación de gamificación en el desarrollo de la metodología del ABP para la asignatura de Estudios Sociales de décimo EGB.

Específicos

1. Planificar un bloque didáctico de Estudios Sociales de Décimo EGB con la Metodología del ABP, utilizando los principios de la gamificación.
2. Construir en la plataforma @MyClassGame una clase gamificada para desarrollar la Metodología del ABP para un bloque didáctico de Estudios Sociales de Décimo EGB.

- Someter a valoración el modelo didáctico que incorpora la gamificación en el ABP a dos expertos en gamificación.

Estructura de la Propuesta

La estructura de la presente propuesta corresponde al desglose de los objetivos específicos, y se detallan a continuación:



Gráfico 48. Estructura de la propuesta
Elaborado por: Vanesa Cevallos



1. Planificación con la metodología del ABP de la Unidad Didáctica de Estudios Sociales para Décimo EGB

Tabla 48. Fase previa a la implementación del ABP




Actividades	Descripción
Diseñar problemas en función de los objetivos de aprendizaje.	<ol style="list-style-type: none"> Pobreza, Riqueza y Desigualdad Las Guerras y conflictos armados Tráfico de Drogas y de personas Falta de Democracia y Corrupción Migración, fronteras y conflictos del presente (racismo y xenofobia)
Establecer las reglas y roles que asumirán los estudiantes.	<p><i>Reglas</i> Las reglas están basadas en valores éticos para el desarrollo de las actividades individuales y grupales como: la empatía, la solidaridad, el respeto, la puntualidad, la responsabilidad y la honestidad.</p> <p><i>Roles</i> Los estudiantes serán el centro del proceso y realizarán actividades de investigación autónoma, serán creativos y críticos.</p>
Establecer los tiempos de trabajo.	La Unidad Didáctica que se desarrollará en 8 semanas, cada semana tiene 4 horas para la asignatura de Estudios Sociales.
Explicar la dinámica del ABP a los estudiantes	La socialización se realizará mediante un Storytelling para sumergir a los estudiantes en esta propuesta.




Elaborado por: Vanesa Cevallos



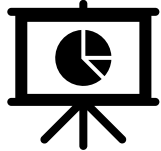
Tabla 49. Planificación de Unidad Didáctica con metodología ABP





PLANIFICACIÓN DE UNIDAD DIDÁCTICA CON LA METODOLOGÍA DEL ABP						
		UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR BILINGÜE “SAGRADOS CORAZONES DE RUMIPAMBA” <i>“Contemplar, vivir y anunciar el amor misericordioso de Dios al mundo”</i>				
Nombre del Docente		Lcda. Vanesa Cevallos	Fecha	No definida		
Área	Ciencias Sociales	Grado	10 EGB A B C D	Año lectivo	2021-2022	
Asignatura	Estudios Sociales	Tiempo	8 semanas			
Unidad Didáctica	Unidad 4: Problemas sociales del Ecuador, Latinoamérica y el Mundo					
Objetivos de la Unidad	<p>OG.CS.3. Comprender la dinámica individuo-sociedad, por medio del análisis de las relaciones entre las personas, los acontecimientos, procesos históricos y geográficos en el espacio-tiempo, a fin de comprender los patrones de cambio, permanencia y continuidad de los diferentes fenómenos sociales y sus consecuencias.</p> <p>O.CS.4.6. Comprender la naturaleza de la democracia, la ciudadanía y los movimientos sociales, con sus inherentes derechos y deberes ciudadanos, los derechos humanos, el papel de la Constitución y la estructura básica del Estado ecuatoriano, para estimular una práctica ciudadana crítica y comprometida.</p> <p>OG.CS.7. Adoptar una actitud crítica frente a la desigualdad socioeconómica y toda forma de discriminación, y de respeto ante la diversidad, por medio de la contextualización histórica de los procesos sociales y su desnaturalización para promover una sociedad plural, justa y solidaria.</p> <p>OG.CS.10. Usar y contrastar diversas fuentes, metodologías cualitativas y cuantitativas y herramientas cartográficas utilizando medios de comunicación y TIC en la codificación e interpretación crítica de discursos e imágenes para desarrollar un criterio propio acerca de la realidad local, regional y global, y reducir la brecha digital.</p>					

Objetivo del Grado	O.CS.4.8. Producir análisis críticos estructurados y fundamentados sobre problemáticas complejas de índole global, regional y nacional empleando fuentes fiables, relacionando indicadores socioeconómicos y demográficos y contrastando información de los medios de comunicación y las TIC.				
Criterios de Evaluación	CE.CS.4.9. Examina la diversidad cultural de la población mundial a partir del análisis de género, grupo etario, movilidad y número de habitantes, según su distribución espacial en los cinco continentes, destacando el papel de la migración, de los jóvenes y las características esenciales que nos hermanan como parte de la Comunidad Andina y Sudamérica.				
¿Qué van a aprender? DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO					
Problema Social →	Pobreza, Riqueza y Desigualdad	Guerra y Pobreza	Tráfico de drogas y personas	Falta de Democracia y Corrupción	Migración y conflictos (racismo y xenofobia)
Destrezas relacionadas con el problema Social →	CS.4.2.35. Discutir las consecuencias que genera la concentración de la riqueza, proponiendo posibles opciones de solución. CS.4.2.36. Identificar los rasgos más importantes de la pobreza en América Latina, con énfasis en aspectos comparativos entre países.	CS.4.2.37. Identificar las guerras como una de las principales causas de la pobreza en el mundo. CS.4.2.38. Reconocer la influencia que han tenido en Ecuador los conflictos mundiales recientes y el papel que ha tenido en ellos nuestro país.	CS.4.2.41. Analizar la dimensión y gravedad del tráfico de drogas en la sociedad y la vida de los seres humanos.	CS.4.3.17. Discutir el significado de participación ciudadana y los canales y formas en que se la ejerce en una sociedad democrática. CS.4.3.16. Destacar los valores de la libertad, la equidad y la solidaridad como fundamentos sociales esenciales de una democracia real.	CS.4.2.32. Explicar los principales flujos de migración internacional que existen en el presente, con sus dificultades y conflictos. CS.4.2.33. Identificar las migraciones como uno de los grandes procesos que se dan en el plano internacional y sus consecuencias.

¿Cómo van a aprender? PROCESO METODOLÓGICO DEL ABP					
Semana	Fase	Actividades	Gamificación	Recursos	Vínculo (Clic en el símbolo)
Uno	Definición y Escenario Problema	1. Introducción a la Metodología ABP con la presentación de los problemas sociales a los estudiantes y socialización de equipos de trabajo previamente definidos.	Uso de narrativa digital para inmersión (Storytelling) con la temática híbrida de detectives-superhéroes.	-Laptop -Internet -Proyector -Video realizado en CANVA	
		2. Distribución y sorteo de problemas sociales a cada equipo	Se entrega a cada equipo de trabajo en un sobre manila cerrado un "expediente" para que procedan a analizar las misiones para solucionar el problema social asignado.	-Laptop -Internet -Proyector -Sobre de manila -Hoja de expediente	
		3. Presentación de la Plataforma Digital @MyClassGame para el registro de usuarios y familiarización con la misma	Las misiones descritas en el sobre serán registradas progresivamente en la plataforma para así ganar puntos, insignias, superar retos, otorgar poderes, establecer penalizaciones y/o subir de nivel.	-Laptop -Internet -Proyector -Plataforma @MyClassGame	

Dos	Análisis y Diseño	<p>4. Actividad Grupal: Búsqueda de Causas del problema en donde los estudiantes deberán realizar una lluvia de ideas en Post-it sobre:</p> <p>a) Lo que saben del problema b) Lo que no saben y requieren conocer. c) Plantear posibles causas que generen el problema d) Enlistar los subproblemas que genera el problema principal o sus consecuencias</p>	<p>El expediente contiene una narrativa en la cual cada una de estas actividades se denominan misiones y deben progresivamente ser archivadas en la carpeta de evidencias, para que luego se extraiga aquellas ideas importantes. Se otorgará insignias y premios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Laptop -Internet -Proyector -Post it -Marcadores -Carpeta de cartulina -Esferos 	
Tres	Investigación del conocimiento necesario	<p>5. Proceso de Investigación sincrónico individual: Los estudiantes investigarán en la biblioteca de la Institución la información relacionada con el problema social tanto en los libros físicos como en la biblioteca virtual.</p>	<p>Esta misión les posibilitará subir de nivel de acuerdo a los puntos obtenidos por los comportamientos positivos que mantengan durante la investigación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Laptop -Internet -Proyector -Libros -Revistas -Documentos de búsqueda 	
		<p>6. Proceso de Investigación asincrónico individual: Los estudiantes investigarán en otras fuentes como medios de comunicación, libros de sus casas. Además, podrán entrevistar a familiares, conocidos y amigos</p>	<p>Se otorgará poderes por presentar la información investigada de forma organizada, verídica y variada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Laptop -Internet -Proyector -Libros -Revistas -Documentos de búsqueda 	

Cuatro	Desarrollo de soluciones aplicando el nuevo conocimiento	7. Análisis y organización de la información investigada. Los estudiantes deberán extraer recortes de ideas destacadas de las investigaciones para elaborar un panel de evidencias de detectives en el que establezcan de manera lógica cómo el problema social asignado se genera y afecta otros aspectos de la vida social, deberán usar imágenes, noticias, post it. Etc.	Los estudiantes son superhéroes detectives y uno de sus productos tangibles en un panel que será valorado mediante insignias y puntos.	-Laptop -Internet -Proyector -Goma -Tachuelas - Cartelera -Corcho A3 -Lana roja -Imágenes -Hojas de investigación -Material didáctico	
		8. Lluvia de ideas para encontrar posibles soluciones a los problemas planteados para cada equipo de trabajo y posterior redacción de la misma.	Esta misión no está enfocada a solucionar el problema sino a que los detectives planteen diferentes alternativas que puedan servir de solución al problema.	-Laptop -Internet -Proyector -Post-it -Papel bond	
Cinco	Socialización de los Hallazgos y soluciones	9. Elaboración de la presentación con diapositivas de los principales hallazgos encontrados sobre el problema y las posibles soluciones. Cada equipo de trabajo deberá a través de una ponencia de expertos exponer los principales hallazgos del problema y para ello tendrán mínimo 5 minutos cada uno, máximo 20.	Luego de la ponencia los estudiantes oyentes ganarán puntos por participar e interactuar con los expositores, ya sea comentando o preguntando.	-Laptop -Internet -Proyector -Manteles -Etiquetas con nombres	

		10. Presentación del grupo con el expediente 001	La misión de exposición otorga puntos para pasar el nivel y por lo tanto adquirir insignias.	-Laptop -Internet -Proyector -Manteles -Etiquetas con nombres	
Seis	Socialización de los Hallazgos y soluciones	10. Presentación de los grupos con los expedientes 002 y 003.	La misión de exposición otorga puntos para pasar el nivel y por lo tanto adquirir insignias.	-Laptop -Internet -Proyector -Manteles -Etiquetas con nombres	
Siete	Socialización de los Hallazgos y soluciones	10. Presentación de los grupos con los expedientes 004 y 005.	La misión de exposición otorga puntos para pasar el nivel y por lo tanto adquirir insignias.	-Laptop -Internet -Proyector -Manteles -Etiquetas con nombres	
Ocho	Conclusiones Finales y evaluación	11. Asamblea general en donde se dará una conversatorio-discusión para llegar a las conclusiones finales de cada problema social y posteriormente se realizará una evaluación de los contenidos aprendidos.	Batalla final preguntas sobre los problemas sociales con sistema de gamificación.	-Laptop -Internet -Proyector -Hojas de papel bond -Esferos	

Elaborado por: Vanesa Cevallos

2. Modelo de la clase gamificada en la plataforma @MyClassGame para desarrollar la Metodología del ABP

El modelo de la clase gamificada se estructura según los elementos disponibles en la plataforma @MyClassGame descritos a continuación.

Lista de Estudiantes ingresados a la plataforma.

Se ingresó un listado de 25 estudiantes como modelo, cada uno tiene un código de acceso a la plataforma y pueden cambiar su avatar y visualizar su progreso.



Imagen 4. Listado de estudiantes dentro de la Plataforma @MyClassGame
Elaborado por: Vanesa Cevallos

Formación de Equipos de trabajo

Los equipos de trabajo fueron intencionalmente formados, tomando en cuenta las diferentes capacidades y talentos observados durante el año lectivo, cada equipo tiene un nombre de un grupo correspondiente a superhéroes.



Imagen 5. Equipos de trabajo en la plataforma @MyClassGame
Elaborado por: Vanesa Cevallos

Aventura

Narrativa

La narrativa con la que versa esta metodología se trata en que los estudiantes se convierten en superhéroes y heroínas, en la Plataforma @MyClassGame se adjunta el video elaborado en CANVA con la narrativa respectiva.



Imagen 6. Narrativa de la Aventura en la Plataforma @MyClassGame
Elaborado por: Vanesa Cevallos

Link para observar el video: https://www.canva.com/design/DAE9UwajiFU/_0OudgN-97C1Lfgg5RcZyQ/watch?utm_content=DAE9UwajiFU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Misiones

Las misiones corresponden a las diferentes etapas del ABP, donde los estudiantes trabajarán de manera grupal o individual. Cada misión contiene a su vez diferentes tareas que son evaluadas con una rúbrica establecida en la misma plataforma, además para cada tarea se han determinado puntos por experiencia (XP), estos puntos se otorgarán a medida que logran cumplir las diferentes tareas.

Además, se ha usado un mapa en donde cada misión se desarrolla en un continente diferente.

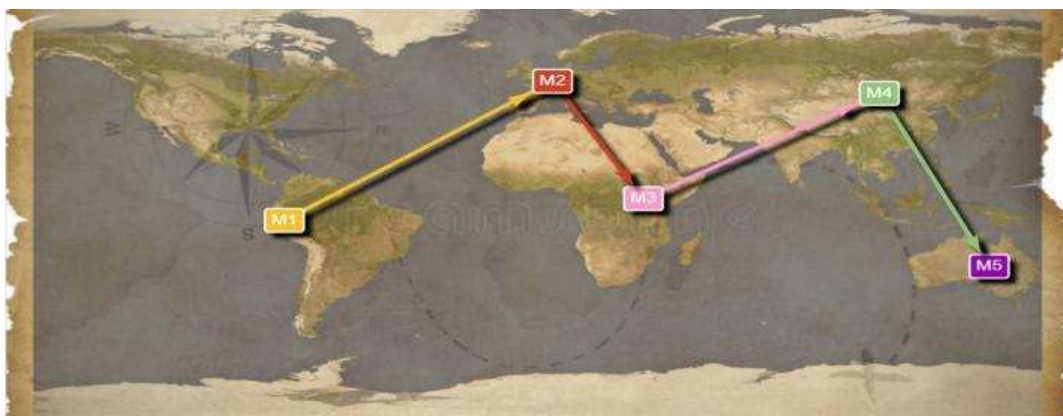


Imagen 7. Mapa de las misiones en la plataforma @MyClassGame
Elaborado por: Vanesa Cevallos



Imagen 8. Misiones según el ABP en la plataforma @MyClassGame
Elaborado por: Vanesa Cevallos

Dentro de las Misiones se pueden agregar tareas, por ejemplo, en la misión 1 denominada “Caos y más caos” se añadieron 4 tareas, mismas que están descritas en la planificación con la Metodología del ABP previamente realizada.



Imagen 9. Ejemplo de las tareas de la misión 1 @MyClassGame
Elaborado por: Vanesa Cevallos

Dentro de cada tarea se despliega el siguiente cuadro de diálogo que contiene el nombre de la tarea, los puntos, la descripción y la respectiva rúbrica con los criterios y las estrellas por color para definir la calidad.



Imagen 10. Elementos de una tarea en la plataforma @MyClassGame
Elaborado por: Vanesa Cevallos

Elementos del Juego

Eventos

Los eventos son actividades que de manera aleatoria se introducen en algún momento de la clase con el objetivo de romper el hielo. Para el ejemplo de la clase gamificada del ABP se ha introducido 10 eventos, uno de ellos se denomina “Chiste chistoso” cuya descripción señala lo siguiente: “Contar chistes es importante para amenizar el ambiente, quien cuente un chiste obtendrá 10 puntos de experiencia”



Imagen 11. Eventos planificados en la plataforma @MyClassGame
Elaborado por: Vanesa Cevallos

Comportamientos

En este espacio se puede registrar comportamientos positivos o negativos que tengan los estudiantes durante el desarrollo de la clase cada uno otorga o quita puntos según sea el caso. Para el ejemplo del modelo de la clase se ha introducido 5 comportamientos positivos y 5 negativos.



Imagen 12. Comportamientos en la plataforma @MyClassGame
Elaborado por: Vanesa Cevallos

Penalizaciones

Son acciones puntuales que se ejecutan cuando un estudiante pierde todos sus puntos de vida y requiere recuperarlos, pueden asignarse de forma aleatoria o intencional según sea el caso.



Imagen 13. Penalizaciones en la plataforma @MyClassGame
Elaborado por: Vanesa Cevallos

Insignias

Son símbolos que se entregan a los estudiantes por destacar notablemente en un ámbito, por ejemplo para esta clase se entregarán insignias a la eficiencia, al conocimiento, a la creatividad, a la empatía etc.



Imagen 14. Insignias en la plataforma @MyClassGame
Elaborado por: Vanesa Cevallos

Poderes

Son aquellas facultades que los estudiantes adquieren para sacar ventaja en alguna situación que necesiten, por ejemplo, el poder de exonerarte de una tarea sencilla para la casa.



Imagen 15. Poderes en la plataforma @MyClassGame
Elaborado por: Vanesa Cevallos

Tienda

Los diferentes artículos de la tienda pueden comprarse en función de los puntos, el dinero y las necesidades de los estudiantes, por ejemplo, pueden comprar una playlist que en realidad corresponde a un listado elegido por ellos mismos para que todos escuchen mientras realizan alguna actividad.

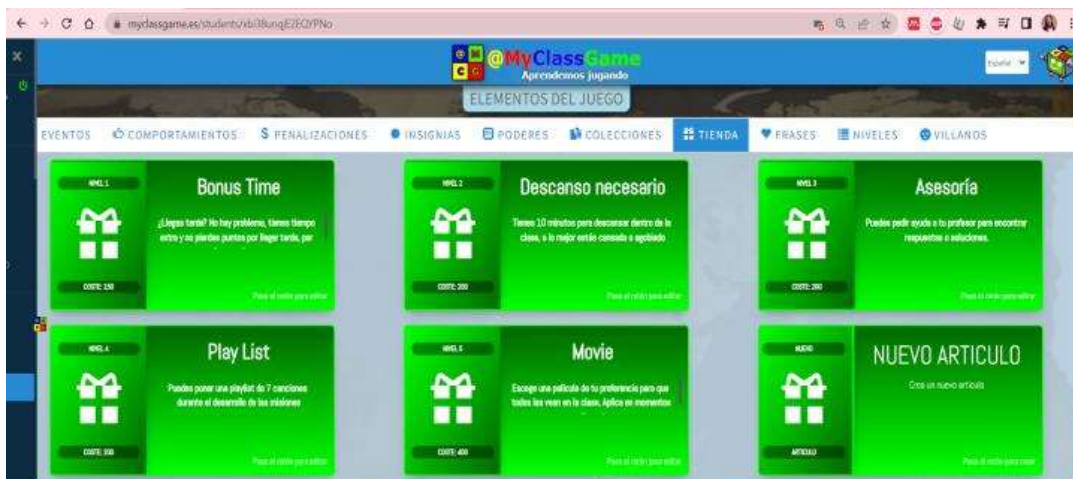


Imagen 16. Artículos de la tienda en la plataforma @MyClassGame

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Frases

Las frases son oraciones motivadoras que se las presenta a la clase para el análisis pertinente, estas son proyectadas aleatoriamente.



Imagen 17. Frases en la plataforma @MyClassGame

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Colecciones

Son cromos que se coleccionan según los intereses de los estudiantes, al completar todos los cromos el estudiante obtiene 250 puntos de experiencia, en este caso la temática es de personajes históricos del Ecuador.



Imagen 18. Colecciones establecidas en la plataforma @MyClassGame
Elaborado por: Vanesa Cevallos

Niveles

Se ha definido 8 niveles, para pasar al siguiente se requieren 100 puntos progresivamente, cada nivel lleva el nombre de un metal y luego de gemas preciosas, el paso al siguiente nivel es automático conforme los puntos obtenidos.

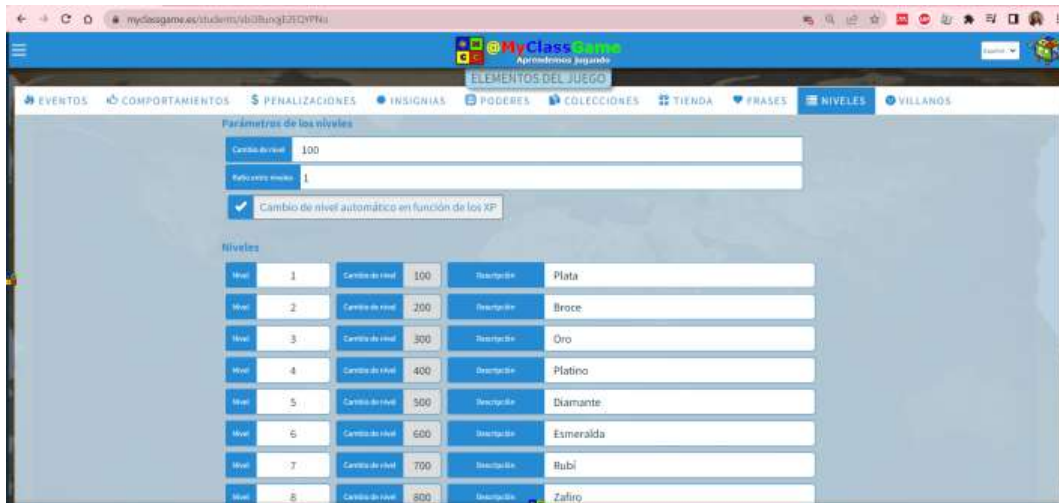


Imagen 19. Niveles establecidos en la plataforma @MyClassGame
Elaborado por: Vanesa Cevallos

Villanos

Los villanos serán algunos de los personajes más despiadados de la historia como por ejemplo Hitler, Calígula, Atila etc.



Imagen 20. Villanos en la plataforma @MyClassGame

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Cuestionarios

Para cada uno de los problemas se ha realizado un cuestionario, cada uno contiene 4 preguntas como ejemplo del modelo, estos serán realizados al finalizar la presentación de cada ponencia. Pueden ser resueltos de forma individual o grupal.



Imagen 21. Cuestionarios en la plataforma @MyClassGame

Elaborado por: Vanesa Cevallos



Imagen 22. Preguntas del cuestionario 1 en la plataforma @MyClassGame

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Batallas

Una vez realizado los cuestionarios con sus respectivas preguntas, la opción *batallas* permite establecer algunos parámetros de enfrentamiento, generando más atracción, las opciones de las batallas son:

- Estudiante vs. Villano
- Equipo vs. Villano
- Estudiante vs. Estudiante
- Equipo vs. Equipo
- Clase vs. Villano



Imagen 23. Ejemplo de Batalla en la plataforma @MyClassGame
Elaborado por: Vanesa Cevallos

Herramientas

En esta opción, la plataforma tiene la herramienta *RANDOM* la cuál será utilizada para realizar sorteos, por ejemplo, se puede sortear: estudiantes, equipos, eventos, frases, etc, esto le da amenidad a la clase.



Imagen 24. Herramienta "Random" en la plataforma @MyClassGame
Elaborado por: Vanesa Cevallos

Evaluación de la propuesta innovadora

Encuesta de satisfacción

La evaluación de este proceso de enseñanza aprendizaje con la gamificación en el ABP implica en primer lugar conocer el nivel de satisfacción de los estudiantes de décimo EGB con las actividades planteadas y desarrolladas durante el parcial en cuestión, al ser un modelo nuevo requiere de perfeccionamiento y para ello se aplicará una encuesta con escala de Likert propuesta a continuación:

Tabla 50. Encuesta de satisfacción sobre la gamificación en el ABP

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN SOBRE LA METODOLOGÍA APLICADA EN ESTUDIOS SOCIALES DE DÉCIMO: “AVENTURA EN CONFLICTO, UNA ESCAPADA A LA SOLUCIÓN”					
Crterios	Nada satisfecho	Poco satisfecho	Satisfecho	Muy satisfecho	Totalmente satisfecho
1. Luego de su experiencia ¿Cuán satisfecho se siente por aprender con el uso de la metodología del ABP?					
2. ¿Cuán satisfecho se siente luego de que en la clase de Estudios Sociales se haya usado la plataforma @MyClassGame?					
3. ¿Cuán satisfecho se siente con los conocimientos adquiridos con el uso de la metodología del ABP más la gamificación?					
4. ¿Cuán satisfecho se siente con la obtención de puntos, insignias, dinero, vidas y retos a medida que se desarrollaba el cuarto parcial de Estudios Sociales?					
5. ¿Cuán satisfecho se siente aprender Estudios Sociales a través de diferentes misiones y niveles?					
6. ¿Cuán satisfecho se siente por haber trabajado con su equipo de compañeros y compañeras?					
7. ¿Cuán satisfecho se siente luego de haber realizado investigaciones de acuerdo a sus intereses?					
8. ¿Cuán satisfecho se siente por los productos tangibles e intangibles que desarrolló durante el ABP?					
9. ¿Cuán satisfecho se siente con la experiencia de haber expuesto sus hallazgos a mono de ponencia de expertos?					
10 ¿Cuán satisfecho se siente con su desempeño en las actividades planteadas a lo largo de la clase “¿Aventura en conflicto, una escapada a la solución?”					

Elaborado por: Vanesa Cevallos

Rúbricas

La evaluación de las diferentes tareas contenidas en las misiones, será mediante un sistema de estrellas, estas estrellas contienen los criterios de la rúbrica que están dentro de la misma plataforma y que el docente debe marcar una vez realizada la actividad, ya sea grupal o individual, para el ejemplo del modelo se adjunta la rúbrica de la tarea 2 de la misión 4, sin embargo, cada tarea si tiene la suya propia.

Nombre	Socialización de Hallazgos	XP	30						
Descripción	A través de una ponencia de expertos, cada superhéroe presentará con diapositivas, recursos multimedia, recursos tangibles etc. los principales hallazgos de su investigación enfocándose a cualquier ámbito del problema, según sus preferencias. El tiempo mínimo de exposición individual es de 5 minutos.								
Rúbrica	<table border="1"><tr><td> Demuestra dificultades en la exposición, realiza menos de 5 minutos exactos y no usa recursos adicionales.</td><td> Demuestra dificultades en la exposición, realiza menos de 5 minutos exactos.</td><td> Demuestra dificultades en la exposición, realiza 5 minutos exactos.</td><td> Demuestra dominio del tema, realiza 5 minutos exactos.</td><td> Demuestra dominio del tema, realiza 5 minutos exactos y usa recursos adicionales.</td><td> La exposición es fluida, amena y demuestra dominio del tema, realiza más de 5 minutos y usa recursos adicionales.</td></tr></table>			 Demuestra dificultades en la exposición, realiza menos de 5 minutos exactos y no usa recursos adicionales.	 Demuestra dificultades en la exposición, realiza menos de 5 minutos exactos.	 Demuestra dificultades en la exposición, realiza 5 minutos exactos.	 Demuestra dominio del tema, realiza 5 minutos exactos.	 Demuestra dominio del tema, realiza 5 minutos exactos y usa recursos adicionales.	 La exposición es fluida, amena y demuestra dominio del tema, realiza más de 5 minutos y usa recursos adicionales.
 Demuestra dificultades en la exposición, realiza menos de 5 minutos exactos y no usa recursos adicionales.	 Demuestra dificultades en la exposición, realiza menos de 5 minutos exactos.	 Demuestra dificultades en la exposición, realiza 5 minutos exactos.	 Demuestra dominio del tema, realiza 5 minutos exactos.	 Demuestra dominio del tema, realiza 5 minutos exactos y usa recursos adicionales.	 La exposición es fluida, amena y demuestra dominio del tema, realiza más de 5 minutos y usa recursos adicionales.				

Imagen 25. Ejemplo de rúbrica en la plataforma @MyClassGame
Elaborado por: Vanesa Cevallos

Valoración de la propuesta

El método para la valoración de la propuesta es el Método uno, a través de especialistas, por un lado, está el Msc. Francisco Dillon y por otro el Ing. Fredy Esparza, ambos especialistas en gamificación, quienes favorablemente valoraron la propuesta “AVENTURA EN CONFLICTO, UNA ESCAPADA A LA SOLUCIÓN”: modelo didáctico para gamificar el ABP en Estudios Sociales de Décimo EGB.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Incorporar los principios de la gamificación en la Metodología del Aprendizaje Basado en Problemas en la asignatura de Estudios Sociales es factible debido a la tendencia favorable en la mayoría de los estudiantes sobre algunos elementos y componentes propios del juego en el contexto educativo, por ejemplo, mediante la incorporación de actividades que fomenten la competencia individual o grupal, estos pueden ser retos para superar niveles ya que estimulan el aprendizaje por la motivación que generan, a esto se añade el acuerdo de los estudiantes al querer recibir puntos, medallas insignias en el proceso de aprendizaje de Estudios Sociales. Además, los estudiantes reconocen que aprender con herramientas digitales les genera motivación, por lo que sería pertinente el uso de una herramienta específica para un proceso de gamificación
- La mayoría de estudiantes de Décimo EGB percibe a la metodología del ABP de forma positiva, la reconocen como importante para el proceso educativo, donde además de incrementar su motivación porque es diferente a las maneras anteriores de aprender, desarrolla en cada uno la autonomía en la búsqueda de información sobre diferentes problemas sociales de acuerdo a sus propios intereses, si bien este proceso investigativo genera en algunos estudiantes ciertas dificultades, es muy valorado por un gran número, quienes llegan a la conclusión de haber formado su propio pensamiento crítico y reflexivo sobre los problemas sociales
- Los estudiantes de Décimo EGB consideran también, que desarrollan ciertas habilidades con el ABP ya que, al ser un trabajo en equipo, aprenden a comunicarse con sus compañeros de mejor manera, a ser empáticos, tolerantes y a trabajar activamente aportando tanto con ideas, como realizando actividades o proporcionando material. Pero también el trabajar en equipo es percibido para algunos como una dificultad que han logrado superar con esfuerzo dentro de este proceso para poder cumplir con sus objetivos de aprendizaje.

- Un punto destacado de la percepción de los estudiantes sobre el ABP es que consideran esta metodología innovadora, porque les permite desarrollar su creatividad, ser más autónomos y divertirse mientras aprenden, algunas dificultades están en comprender adecuadamente el problema social para compartir con sus compañeros sus hallazgos, porque además tienen algunas dificultades para exponer frente a un grupo y pueden ponerse nerviosos.
- El diseño del modelo didáctico que incorpora la gamificación en el desarrollo de la metodología del ABP para la asignatura de Estudios Sociales de décimo EGB tomó como principal reto una de las sugerencias de los estudiantes: “Que pueda ser un poco más divertido”, respuesta sencilla pero contundente, puesto que justamente es la gamificación la estrategia didáctica cuyo objetivo es convertir un proceso de enseñanza aprendizaje en una aventura, porque se toman los elementos del juego para motivar y dinamizar las clases. Este modelo didáctico se apoya en la plataforma *@MyClassGame*, porque contienen todos los componentes, elementos y dinámicas propias de la gamificación, además es de fácil manejo y gratis.
- Gamificar es un proceso complejo que no radica únicamente en incorporar cuestionarios que serán resueltos con aplicaciones que amenizan la competencia, que por su puesto tienen un gran beneficio e impacto en el aprendizaje y que de hecho pueden ser parte de una clase gamificada, pero gamificar implica hacer de una unidad didáctica o de un curso entero un símil de videojuego en el que los estudiantes mantendrán una motivación de duración extendida. Esta idea debe ser pensada de manera lógica sobre los diferentes pasos del ABP para que no se torne tedioso en algún momento de su desarrollo, porque hay que comprender que este modelo está pensado para estudiantes cuyos rangos de edad están entre 14 y 15 años, edad en la que se requiere mucho esfuerzo para captar la atención, generar motivación y lograr aprendizajes significativos.

Recomendaciones

- Se recomienda a la comunidad educativa romper con sistemas de enseñanza tradicionales porque el uso de metodologías innovadoras en una sola asignatura, como la gamificación en el ABP, pueden generar interés en los estudiantes por aprender únicamente esa asignatura cuando lo ideal sería que los estudiantes se sientan felices y motivados en todas las asignaturas.
- Se recomienda a los docentes de todas las asignaturas trabajar en habilidades necesarias para los estudiantes como: escucha activa, resolución de problemas, creatividad, pensamiento crítico, comunicación empática, entre otras ya que estas les permitirán a los estudiantes enfrentarse a los cambios vertiginosos de la sociedad y por lo tanto a sus diferentes problemas.
- Se recomienda a los docentes aplicar los principios de la gamificación en diferentes niveles educativos y realizar un proceso de investigación para conocer el efecto de los mismos en los diferentes grupos etarios y en función de sus resultados incorporar o suprimir algunos elementos de la gamificación.
- Se recomienda a la autoridad académica de la Unidad Educativa Particular Bilingüe “Sagrados Corazones de Rumipamba” posibilitar la incorporación de la metodología del ABP, misma que se lleva a cabo con una planificación diferente a la que utiliza el modelo del ERCA, para así innovar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Se recomienda a los docentes de la Unidad Educativa Particular Bilingüe “Sagrados Corazones de Rumipamba aprender a desaprender cómo se enseña, para ello pueden invertir tiempo en su aprendizaje mediante procesos de autoeducación o educación formal estudiando la maestría de Innovación y Liderazgo Educativo en la Universidad Tecnológica Indoamérica para contribuir a formar un sistema educativo que enseñe conocimientos útiles y no desechables.
- Se recomienda a docentes investigadores contemplar estos resultados para abrir nuevas líneas de investigación que tomen en cuenta a los docentes que han usado la gamificación y el ABP en sus clases.

REFERENCIAS

- Aquae, F. (2021). *¿Qué es la gamificación? Definición y objetivos*. Obtenido de Fundación Aquae: <https://www.fundacionaquae.org/wiki/que-es-gamificacion/>
- Arduino, G. A. (2021). Gamificar una herramienta para crear puentes Pedagógicos en la Universidad. *Revista Abierta de Informática Aplicada*, 5, 32-49. Obtenido de <http://portalreviscion.uai.edu.ar/ojs/index.php/RAIA/article/view/79>
- Arias Nugra, M. E., & Sarteros Narváez, Z. M. (Febrero de 2019). Aprendizaje basado en problemas y desarrollo del aprendizaje autónomo. Cuenca, Ecuador: Universidad de Cuenca.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación: introducción a la metodología científica*. Caracas: Editorial Episteme.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (20 de Octubre de 2008). Constitución de la República del Ecuador. Montecristi, Manabí, Ecuador. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fwww.defensa.gob.ec%2Fwp-content%2Fuploads%2Fdownloads%2F2021%2F02%2FConstitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf&clen=605489&chunk=true
- Asamblea Nacional del Ecuador. (31 de marzo de 2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe. Quito, Pichincha, Ecuador.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2017). Código de la Niñez y la Adolescencia.
- Bartle, R. (2005). *Virtual Worlds: Why People Play*. University of Essex. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/308073596_Virtual_worlds_Why_people_play
- Basurto Mendoza, S. T., Velásquez Espinales, A. N., Moreira Cedeño, J. A., & Rodríguez Gámez, M. (2021). Autoevaluación, Coevaluación y Heteroevaluación como enfoque innovador en la práctica pedagógica y su efecto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(3), 828-845. doi:10.23857/pc.v6i3.2408
- Batller Rodríguez, J., González Arguello, M., & Pujolá Font, J. T. (2018). La narrativa como elemento cohesionador de tareas gamificadas para la enseñanza de lenguas extranjeras. *Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea*, 2(2), 5-160. doi:10.7410/1351
- Bernal, C. (2006). *Metodología de la Investigación*. México: Pearson.

- Biel, L. A., & García Jiménez, A. M. (2015). Gamificar: el uso de los elementos del juego en el enseñanza del español. *III Jornadas de formación de profesores de ELE ¿y tú gamificas?*, (págs. 73-82). Hong Kong.
- Calderón Solís, P. M., & Loja Tacuri, H. J. (2018). Un cambio imprescindible: el rol del docente en el siglo XXI. *Llari*(6), 35-40. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/411>
- Campusano Cataldo, K., & Díaz Olivos, C. (2017). *Manual de Estrategias Didácticas: orientaciones para su uso*. Santiago: Ediciones INACAP.
- Cangalaya Sevillano, L. M. (2020). Habilidades del pensamiento crítico en estudiantes universitarios a través de la investigación. *Desde el Sur*, 12(1), 141-153. doi:DOI: 10.21142/DES-1201-2020-0009
- Carriazo Díaz, C., Pérez Reyes, M., & Gaviria Bustamante, K. (2020). Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad. *Utopía y Práxis Latinoamericana*, 25(3), 86-94. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.3907048>
- Casa Coila, M. D., Huatta Pancca, S., & Mancha Pineda, E. E. (2019). Aprendizaje Basado en Problemas como estrategia para el desarrollo de competencias en estudiantes de educación secundaria. *Comunicación: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 10(2), 111-121. doi:<https://doi.org/10.33595/2226-1478.10.2.383>
- Chara Ferrín, B. E. (Enero de 2019). Gamificación en el desempeño escolar. Guayaquil: Universidad de Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40965>
- Contreras, E. R., & Eguia, J. L. (2017). *Experiencias de Gamificación en las aulas*. Barcelona: InCom-UAB Publicacions.
- Díaz Aroni, L. E. (2021). Influencia de la gamificación y el aprendizaje basado en problemas en los estudiantes de la red educativa 16, UGEL.05. Lima, Perú: Universidad César Vallejo. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/67446>
- Duch, B., Groh, S., & Allen, D. (2006). *El poder del aprendizaje basado en problemas. Una guía práctica para la enseñanza universitaria*. Lima: PUCP - Fondo Editorial.
- Educación 3.0. (2015). *5 pasos para gamificar tu aula*. Obtenido de <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/5-pasos-para-gamificar-tu-aula/>
- Escribano, A., & Del Valle, Á. (2018). Una propuesta metodológica en Educación Superior. *Narcea*.

- Flores Flores, J., Ávila Ávila, J., Rojas Jara, C., Sáenz González, F., Acosta Trujillo, R., & Díaz Larenas, C. (2017). *Estrategias Didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios*. Chile: Universidad de Concepción.
- Galar Gimeo, J. L. (2021). Un estudio exploratorio de formación en storytelling y sus claves, para su aplicación en la educación formal de adultos. *REIIT. Revista Educación, Investigación, Innovación y Transferencia*, 1, 31-50. doi:https://doi.org/10.26754/ojs_reiit/eiit.202115438
- Gallardo López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo. *Revista Educativa Hekademos*, 41-51. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la Gamificación*. Colombia: Creative Commons. Obtenido de www.gamifiquemos.com
- Gómez Trigueros, I. M. (5 de 09 de 2018). Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la Historia. (U. E.-G. Educação, Ed.) España: Universidad de Alicante. Departamento de Didáctica General y Didácticas Específicas. Recuperado el 20 de 03 de 2022, de <http://hdl.handle.net/10045/79307>
- Gómez Trigueros, I. M. (2019). Methodologies Gamified as Didactic Resources for Social Sciences. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 14(23), 193-207. Recuperado el 20 de 3 de 2022, de <https://www.learntechlib.org/p/217249/>
- Gorbaneff, Y. (2006). Reseña de "El poder del aprendizaje basado en problemas" de Barbara Duch, Susan Groh y Deborah Allen (Editores). *INNOVAR. Revista de Ciencias Administrativas y Sociales*, 16(28), 244-246. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81802815>
- Growth Engineering. (2020). *s gamification effective: The neuroscience of gamification in online learning*. Obtenido de <https://www.growthengineering.co.uk/the-neuroscience-of-gamification-in-online-learning/>
- Guerra García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygostsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Revista Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 2(77). Obtenido de <https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/2033/2090>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México D.F: Mc Graw Education.

- Hernández, C., & Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Revista Alerta*, 2(1), 75-79.
- Herrera, F. (2017). *Gamificar el aula de español*. Cádiz: International House.
- Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. (2020). El Aprendizaje Basado en Problemas como técnica didáctica. En V. A. Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo, *LAS ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DIDÁCTICAS EN EL REDISEÑO* (págs. 1-37). Monterrey.
- Jones, R. (2006). Problem-based Learning: Description, Advantages, Disadvantages, Scenarios and Facilitation. *Anaesth Intensive Care*, 34(4), 485-488.
- Kairsey. (s.f.). *Kairsey*. Obtenido de The four temperaments: <https://keirsey.com/>
- López Ocampo, N. A., Álzate López, L., Echeverri Llano, M., & Domínguez Rojas, A. L. (2021). Práctica pedagógica y motivación desde el aprendizaje situado. *Tesis Psicológica*, 16(1), 178-201. doi:<https://doi.org/10.37511/tesis.v16n1a9>
- López, M. (2014). *Shine On*. Obtenido de El Aprendizaje Basado en Problemas para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo: <https://profmiriamlopez.wordpress.com/2014/08/02/el-aprendizaje-basado-en-problemas-para-el-desarrollo-del-pensamiento-critico-y-creativo/>
- Marcus, G. (14 de 12 de 2016). *Prodigy*. Obtenido de 5 Advantages and Disadvantages of Problem-Based Learning [+ Activity Design Steps]: <https://www.prodigygame.com/main-en/blog/advantages-disadvantages-problem-based-learning/>
- Martínez Cano, A. (2018). La evaluación en la metodología del ABP. En A. Martínez Cano, *El Aprendizaje Basado en Problemas: una propuesta metodológica en Educación Superior* (págs. 115-132). Madrid: Narcea.
- Martínez Dueñas, J. P. (2021). Storytelling: estrategia didáctica en el campo de la educación literaria. Bogotá. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12209/16688>
- Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 20(1), 38-47. doi:<https://doi.org/10.24320/redie.2018.20.1.1347>
- Méndez Urresta, J. B., Méndez Urresta, E. M., & Meneses Salazar, E. O. (2021). Capítulo 4: Aprendizaje Basado en Problemas, Características Esenciales. En U. T. Norte, *Aprendizaje Basado en Problemas: Teoría y práctica desde la experiencia de la educación superior* (págs. 61-78). Ibarra: Editorial UTN.

- Méndez Urresta, J. B., Méndez Urresta, E. M., & Meneses Salazar, E. O. (2021). Aprendizaje Basado en Problemas, características esenciales. En J. B. Méndez Urresta, E. M. Méndez Urresta, & E. O. Meneses Salazar, *Aprendizaje Basado en Problemas, teoría y práctica desde la experiencia en la Educación Superior* (págs. 61-75). Ibarra: UTN.
- Meneses, N. (23 de 09 de 2020). *El País*. Obtenido de ‘Apps’ educativas para rediseñar la educación del futuro:
https://elpais.com/economia/2020/09/23/actualidad/1600864548_666566.html
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de Ciencias Sociales*. MinEduc. Obtenido de www.educacion.gob.ec
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de Ciencias Sociales*. Quito.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de EGB y BGU de Ciencias Sociales. En M. d. Ecuador, *Currículo Nacional de Educación* (págs. 1-290). Quito.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2020). *Instructivo para la elaboración de proyectos interdisciplinarios*. Quito: Ministerio de Educación.
- Morales Bueno, P. (2018). Aprendizaje basado en problemas (ABP) y habilidades de pensamiento crítico ¿Una relación vinculante? *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 21(2), 91-108.
doi:<http://dx.doi.org/10.6018/reifop.21.2.323371>
- Morín, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. París: UNESCO.
- Moust, J., Bouhuijs, P., & Schimidt, H. (2021). *Introduction to Problem-based Learning: A guide for students* (4th ed.). Routledge.
doi:<https://doi.org/10.4324/9781003194187>
- Muntaner Guasp, J. J., Pinya Medina, C., & Mut Amengual, B. (2020). El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos: un estudio de casos. *Profesorado*, 24(1), 96-114.
- My Class Game. (2022). ¿QUÉ ES @MYCLASSGAME? Obtenido de @MYCLASSGAME: Aprendiendo jugando:
<https://www.myclassgame.es/>
- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 29-47.
- Ordás, A. (2018). *Gamificación en bibliotecas : el juego como inspiración*. Barcelona: OUC. Recuperado el 28 de 3 de 2022, de <http://digital.casalini.it/9788491801771>

- Ordás, A. (2018). *Gamificación en bibliotecas: el juego como inspiración*. Barcelona: Editorial OUC. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/utiec/59152>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2021). *Posicionamiento de la UNESCO en México sobre el regreso a clases presenciales*. México: UNESCO. Recuperado el 27 de 3 de 2022, de chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fes.unesco.org%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2F01092021p osicionamiento_unesco_regreso_a_clases.pdf&clen=360811&chunk=true
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2021). *Declaración Mundial sobre la Conectividad para la Educación de Rewired*. Dubai: UNESCO. Recuperado el 27 de 3 de 2022, de <https://es.unesco.org/futuresofeducation/dirigir-la-transformacion-digital>
- Ortiz Cárdenas, T., Calderón Ariosa, R. M., & Travieso Valdés, D. (2020). *La enseñanza por proyectos y el aprendizaje basado en problemas (ABP): Dos enfoques para la formación universitaria desde una perspectiva innovadora*. La Habana: Universidad de la Habana.
- Ortiz Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado en cuestión. *Educ. Pesqui*, 44.
- Oviedo, H. C., & Campo Arias, A. (2016). Aproximación al uso del coeficiente alfa de Cronbach. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34(4), 572-580. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80634409>
- Pagés i Blanch, J. (2019). Ciudadanía global y enseñanza de las Ciencias Sociales: retos y posibilidades para el futuro. *Revista de Investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales*(5), 5-22. doi:<https://doi.org/10.17398/2531-0968.05.5>
- Peralta Lara, D. C., & Guamán Gómez, V. J. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Sociedad y Tecnología*, 3(2), 2-10. Obtenido de <http://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/62/414>
- Real Academia Española (RAE). (s.f.). *Asociación de Academias de la Lengua Española*. Obtenido de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/juego>
- Real Academia Española. (2021). *Asociación de Academias de la Lengua Española*. Obtenido de Definición de problema: <https://dle.rae.es/problema>
- Real Academia Española. (10 de 4 de 2022). *Asociación de Academias de la lengua española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/regla>

- Restrepo, G. B. (2005). Aprendizaje basado en problemas (ABP): una innovación didáctica para la enseñanza universitaria. (U. d. Sabana, Ed.) *Educación y Educadores*, 8, 9-19. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83400803>
- Reyero Sáenz, M. (2019). La educación constructivista en la era digital. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 12, 111-127. doi:<https://doi.org/10.51302/tce.2019.244>
- Rodríguez Rodríguez, J., & Reguant Álvarez, M. (2020). Calcular la fiabilidad de un cuestionario o escala mediante el SPSS: el coeficiente alfa de Cronbach. *Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 13(2), 1-13. Obtenido de <https://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/article/view/reire2020.13.230048/31484>
- Sánchez Vera, M., Solano Fernández, I. M., & Recio Caride, S. (2019). El storytelling digital a través de vídeos en el contexto de la Educación Infantil. *Pixel-Bit Revista de Medios y Educación*(54), 165-184. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11162/180512>
- Saza Garzón, I. D., Mora Marín, D. P., & Santamaría González, F. (2016). *Estrategias didácticas apoyadas por tecnologías web*. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios. Recuperado el 31 de 03 de 2022, de <https://elibro.net/es/ereader/utiec/126065?page=15>
- Silva Quiroz, J., & Maturana Castillo, D. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. *Innovación Educativa*, 17(73), 117-132. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1665-26732017000100117
- Soria Barreto, K., & Cleveland Slimming, M. (2020). Percepción de los estudiantes de primer año de ingeniería comercial sobre las competencias de pensamiento crítico y trabajo en equipo. *Formación Universitaria*, 13(1), 103-114. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S071850062020000100103>
- Taesotikul, T., Chinpaisal, C., & Nawanopparatsakul, S. (2021). Kahoot! gamification improves learning outcomes in problem-based learning classroom. *3rd International Conference on Modern Educational Technology* (págs. 125-129). New York: ICMET. doi:<https://doi.org/10.1145/3468978.3468999>
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: Editorial UOC. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/utiec/titulos/57758>
- Tello Urgiles, H. H. (02 de 09 de 2019). Metodología activa: aprendizaje basado en problemas para el aprendizaje de sucesiones con operaciones aritméticas básicas con números naturales. Ecuador: Universidad Nacional

de Educación. Recuperado el 20 de 03 de 2022, de <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1097>

- Texeis, F. (2015). *Gamificación: Fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: Editorial OUC. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/utiec/57758>
- UNESCO. (2002). *Las Tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente: guía de planificación*. París: UNESCO.
- UNESCO. (2021). *Declaración Mundial sobre la Conectividad para la Educación de Rewired*. DUBAI: UNESCO. Recuperado el 27 de marzo de 2022, de <https://es.unesco.org/futuresofeducation/dirigir-la-transformacion-digital>
- UNESCO. (2021). *UNESCO*. Obtenido de Construir sociedades del conocimiento: <https://es.unesco.org/themes/construir-sociedades-del-conocimiento>
- Unidad Educativa Particular Bilingue Sagrados Corazones de Rumipamba. (2022). *Misión Institucional*. Quito. Obtenido de <https://rumipamba.edu.ec/>
- UNIR. (28 de julio de 2020). *UNIR en internet*. Obtenido de ¿Qué es el Aprendizaje Basado en problemas?: <https://www.unir.net/educacion/revista/aprendizaje-basado-en-problemas/>
- Universidad Central de Chile. (2017). *Metodologías activas para el aprendizaje*. Santiago: Universidad Central de Chile.
- Universidad de Alicante. (s.f.). *Curso de Aprendizaje Basado en Proyectos*. Obtenido de Eurobotique: http://www.dccia.ua.es/pe18/ABP_espanol/evaluacin_por_observacin_directa.html
- Université de Liège. (2018). *L'apprentissage par problèmes : Quels apports pour ma pratique dans l'enseignement supérieur ?* Lieja, Bélgica.
- Vergara Vásconez , A. E. (15 de 01 de 2020). *Gamificación y enseñanza de lengua y literatura: Una propuesta didáctica para Bachillerato General Unificado*. Quito, Ecuador: PUCE. Recuperado el 20 de 03 de 2022, de <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/17396>
- Weimer, M. (12 de Noviembre de 2009). *Faculty Focus*. Obtenido de Problem-Based Learning: Benefits and Risks: <https://www.facultyfocus.com/articles/effective-teaching-strategies/problem-based-learning-benefits-and-risks/>

ANEXOS

Anexo 1. Encuesta para medir la factibilidad de gamificar el ABP

Link: <https://forms.gle/vQekPPjrArWdRC837>




UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
Vive la Excelencia

ENCUESTA SOBRE GAMIFICACIÓN PARA LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo identificar los principios de la gamificación factibles de aplicarse en el Aprendizaje Basado en Problemas para la asignatura de Estudios Sociales de Décimo Año de Educación General Básica.

Instrucciones: Seleccione una opción de respuesta para cada ítem según su criterio.

 cevallosvanesa.ueav@gmail.com (no compartidos)
[Cambiar de cuenta](#)  Borrador restaurado

*Obligatorio

Seleccione su curso y paralelo *


10MO B ▼

¿Cuál es su género? *

Elige ▼

Anexo 2. Encuesta para conocer la percepción sobre el ABP



Link: <https://forms.gle/hGzfSmyXw2edyvhe9>



ENCUESTA SOBRE LA METODOLOGÍA DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS


Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo valorar la percepción de los estudiantes de décimo EGB sobre la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas aplicado en la asignatura de Estudios Sociales.

Instrucciones: Responda cada pregunta según su experiencia dentro de la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas

 cevallosvanesa.ueav@gmail.com (no compartidos) 
[Cambiar de cuenta](#)

***Obligatorio**

¿Cuál es su curso y paralelo? *

Elige 

¿Cuál es su apellido? *

Tu respuesta _____

¿Cuál es su nombre? *

Tu respuesta _____

Anexo 3. Validación de los instrumentos por parte de los expertos

Validación Instrumentos Experto 1



**GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA METODOLOGÍA DEL APRENDIZAJE BASADO EN
PROBLEMAS EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES**
Autora: Vanesa Cevallos; Tutor: Mauricio Silva

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Encuesta destinada a identificar los principios de la gamificación factibles de aplicarse en el Aprendizaje Basado en Problemas para la asignatura de Estudios Sociales de Décimo Años de Educación General Básica.

Nombre del validador /a: M. Sc. Diego Fernando Loyola Riera Fecha: 04 de mayo del 2022

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo identificar los principios de la gamificación factibles de aplicarse en el Aprendizaje Basado en Problemas para la asignatura de Estudios Sociales de Décimo Años de Educación General Básica.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios para evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
11	X		X		X		X		X			X
12	X		X		X		X		X			X
13	X		X		X		X		X			X
14	X		X		X		X		X			X
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable		X	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones						
Validado por	M. Sc. Diego Loyola		Cédula	1717189854		Fecha	04-05-22					
Firma			Teléfono	0987729153		Mail	diegolovolafer@hotmail.com					



GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA METODOLOGÍA DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES

Autora: Vanesa Cevallos; Tutor: Mauricio Silva

FICHA PARA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: Encuesta destinada a valorar la percepción de los estudiantes de décimo EGB sobre la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas aplicado en la asignatura de Estudios Sociales.

Nombre del validador /a: M. Sc. Diego Fernando Lovola Riera Fecha: 04 de mayo del 2022

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo valorar la percepción de los estudiantes de décimo EGB sobre la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas aplicado en la asignatura de Estudios Sociales.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert y preguntas abiertas. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.



Item	Criterios para evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
11	X		X		X		X		X			X
12	X		X		X		X		X			X
13	X		X		X		X		X			X
14	X		X		X		X		X			X
15	X		X		X		X		X			X
16	X		X		X		X		X			X
17	X		X		X		X		X			X
18	X		X		X		X		X			X
19	X		X		X		X		X			X
20	X		X		X		X		X			X
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente											X	
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable			X	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones					
Validado por	M. Sc. Diego Lovola				Cédula	1717189854		Fecha	04-05-2022			
Firma					Teléfono	0987729153		Mail	diegolovolafer@hotmail.com			

Validación Instrumentos Experto 2



GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA METODOLOGÍA DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES

Autora: Vanesa Cevallos; Tutor: Mauricio Silva

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Encuesta destinada a identificar los principios de la gamificación factibles de aplicarse en el Aprendizaje Basado en Problemas para la asignatura de Estudios Sociales de Décimo Años de Educación General Básica.

Nombre del validador /a: M. Sc. Paula Andrea Viteri Bautista Fecha: 04 de mayo del 2022

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo identificar los principios de la gamificación factibles de aplicarse en el Aprendizaje Basado en Problemas para la asignatura de Estudios Sociales de Décimo Años de Educación General Básica.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios para evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
11	X		X		X		X		X			X
12	X		X		X		X		X			X
13	X		X		X		X		X			X
14	X		X		X		X		X			X
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable			X	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones					
Validado por	M. Sc. Paula Viteri				Cédula	1716229677			Fecha	04-05-22		
Firma					Teléfono	0992899543			Mail	paula_anvi@hotmail.com		



GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA METODOLOGÍA DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES

Autora: Vanesa Cevallos; Tutor: Mauricio Silva

FICHA PARA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: Encuesta destinada a valorar la percepción de los estudiantes de décimo EGB sobre la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas aplicado en la asignatura de Estudios Sociales.

Nombre del validador /a: M. Sc. Diego Fernando Lovola Riera Fecha: 04 de mayo del 2022

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo valorar la percepción de los estudiantes de décimo EGB sobre la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas aplicado en la asignatura de Estudios Sociales.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert y preguntas abiertas. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.



Ítem	Criterios para evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
11	X		X		X		X		X			X
12	X		X		X		X		X			X
13	X		X		X		X		X			X
14	X		X		X		X		X			X
15	X		X		X		X		X			X
16	X		X		X		X		X			X
17	X		X		X		X		X			X
18	X		X		X		X		X			X
19	X		X		X		X		X			X
20	X		X		X		X		X			X
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
1.	El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado									X		
2.	La escala propuesta para medición es clara y pertinente									X		
3.	Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación									X		
4.	Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial									X		
5.	El número de ítems es suficiente para la investigación									X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable			X	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones					
Validado por	M. Sc. Paula Viteri				Cédula	1716229677		Fecha	04-05-2022			
Firma					Teléfono	0992899543		Mail	paula_anvi@hotmail.com			

Anexo 4. Confiabilidad con el Alfa de Cronbach
Instrumento del ABP


Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
¿Considera usted importante utilizar la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas para la asignatura de Estudios Sociales?	69,33	28,606	,000	,868
¿Se sintió motivado para aprender Estudios Sociales con la Metodología del Aprendizaje Basado en Problemas?	69,17	26,697	,681	,848
¿Considera que aportó con diferentes ideas para la resolución del problema social asignado?	69,58	22,447	,758	,832
¿Considera que colaboró activamente con su equipo de trabajo?	69,58	23,720	,706	,837
¿Acudió a diferentes fuentes bibliográficas para sustentar su trabajo de investigación?	69,17	26,697	,681	,848
¿Considera que utilizó conocimientos de otras asignaturas para el desarrollo del ABP?	69,75	27,295	,112	,874
¿Considera que desarrolló sus habilidades de pensamiento crítico y creativo con la Metodología del Aprendizaje Basado en Problemas?	69,33	25,515	,676	,843
¿Considera que mantuvo su propio criterio durante el desarrollo del ABP?	69,42	25,902	,532	,848
¿Considera que fue organizado en las diferentes fases del proceso metodológico?	69,75	24,932	,531	,847
¿Considera adecuado que el docente defina problemas retadores en la asignatura de Estudios Sociales?	69,50	26,455	,395	,854
¿Está de acuerdo en que el docente genere espacios para el desarrollo de la creatividad?	69,17	29,061	-,107	,866
¿Considera que tuvo la capacidad para estudiar e investigar de forma autónoma?	69,42	24,083	,673	,839
¿Considera que escogió un tema para exposición de acuerdo a sus intereses personales?	69,67	24,606	,455	,853
¿Considera que asumió con responsabilidad su aprendizaje?	69,58	21,174	,819	,827
¿Considera que mantuvo una actitud empática y solidaria con su equipo de trabajo?	69,42	25,538	,609	,845
¿Considera que se interesó en resolver el problema social asignado?	69,42	26,265	,456	,851

Instrumento para Gamificación

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
¿Está de acuerdo en que se incluyan actividades para jugar dentro de la asignatura de Estudios Sociales?	57,33	36,061	,647	,857
¿Está de acuerdo en que se podría usar algún tipo de juego para aprender la teoría de Estudios Sociales?	57,58	34,992	,541	,855
¿Está de acuerdo en que se incorporen actividades para fomentar la competencia individual o grupal dentro de la clase de Estudios Sociales?	57,58	34,447	,640	,852
¿Considera que los retos motivan a aprender de mejor manera Estudios Sociales?	57,67	32,788	,673	,847
¿Le gustaría recibir insignias, puntos, medallas o diplomas en el proceso de aprendizaje de Estudios Sociales?	57,75	32,568	,569	,851
¿Considera usted que se debe establecer niveles y/o rankigns entre los estudiantes según adquieran los conocimientos de Estudios Sociales?	58,25	31,295	,461	,864
¿Considera adecuado implementar actividades propias de las mecánicas de juegos (retos, niveles, insignias) a la metodología del aprendizaje basado en problemas?	58,25	30,386	,774	,838
¿Le motiva a usted que el inicio de un tema o unidad tenga narrativas creativas de audio video?	58,00	32,000	,575	,851
¿Le motiva a usted aprender Estudios Sociales con herramientas digitales como Kahoot, Quizziz, Nearpod, entre otras?	57,83	35,242	,340	,863
¿Está de acuerdo en que se le realice un test para conocer el perfil de jugador que posee de acuerdo a su personalidad?	57,67	34,061	,676	,850
¿Usted se siente motivado a aprender Estudios Sociales cuando su docente también está motivado?	57,50	35,000	,595	,854
¿Le gustaría que la evaluación en Estudios Sociales tome en cuenta la autoevaluación de los mismos estudiantes sobre sus aprendizajes?	58,08	31,356	,518	,857
¿Siente usted que el logro de sus aprendizajes se evidencia de mejor manera cuando el docente le evalúa mediante actividades diferentes a pruebas o exámenes?	57,83	32,333	,512	,855
¿Estaría de acuerdo en que la Metodología de Aprendizaje Basado en Problemas de Estudios Sociales se utilice la gamificación (elementos del juego) para el aprendizaje?	57,92	35,720	,288	,865

Anexo 5. Solicitud para recopilar datos en la Unidad Educativa

 **UNIVERSIDAD
INDOAMÉRICA**
Viva la Educación

Quito, 5 de mayo del 2022.

DR. JOSÉ QUINGAIZA
RECTOR
UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR BILINGÜE "SAGRADOS CORAZONES DE
RUMIPAMBA"
QUITO


Presente



Yo, Vanesa Paola Cevallos Jiménez con cédula 1726750472, solicito muy comedidamente me autorice realizar en nuestra Unidad Educativa mi proyecto de investigación denominado "Gamificación en el desarrollo de la Metodología del Aprendizaje Basado en Problemas en la asignatura de Estudios Sociales" previo a la obtención del título de Magíster en Innovación y Liderazgo Educativo en la Universidad Tecnológica Indoamérica.

El levantamiento de la información tiene como objetivo proponer la incorporación de la gamificación en el desarrollo de la Metodología del Aprendizaje Basado en Problemas en la asignatura de Estudios Sociales de Décimo de EGB, por lo que se requiere que los estudiantes de dicho curso una vez que sus representantes autoricen la carta anexa, puedan llenar las encuestas respectivas.

Agradezco su apoyo y gentileza para lograr mis objetivos académicos y que Dios y la Virgen bendigan sus labores diarias.

Atentamente,


Vanesa Cevallos
Docente de Estudios Sociales



RECTORADO

Anexo 6. Autorización de los padres de familia



CARTA DE AUTORIZACIÓN

Yo Ortelya Muñoz con cédula 1713086922
representante legal del estudiante Ciribana Hidalgo
autorizo a la Lic. Vanesa Cevallos para que continúe con su proyecto de
investigación denominado: "Gamificación en el desarrollo de la Metodología del
Aprendizaje Basado en Problemas en la asignatura de Estudios Sociales" una vez
autorizado desde rectorado, quien podrá recopilar información exclusivamente
relacionada con la gamificación y el Aprendizaje Basado en Problemas mediante
la aplicación de las encuestas respectivas para cumplir con el objetivo de
proponer la incorporación de la gamificación en el desarrollo de la Metodología
del Aprendizaje Basado en Problemas en la asignatura de Estudios Sociales de
Décimo de EGB.

Fecha de autorización: Ortelya de Hidalgo

Atentamente

Ortelya de Hidalgo

Firma del Representante

Anexo 7. Valoración de la propuesta por parte de los especialistas

Especialista 1: Msc. Francisco Dillon



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO**

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA: “AVENTURA EN CONFLICTO, UNA ESCAPADA A LA SOLUCIÓN”: modelo didáctico para gamificar el ABP en Estudios Sociales de Décimo EGB.

Nombre del validador /a: Francisco Dillon

CI: 172008098-3

Fecha: 01/06/2022

Escala valorativa de la propuesta (colocar nombre la propuesta) Marcar con “x”

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone	X				
Transferibilidad a otro contexto(si fuera el caso)	X				
Observaciones:					

MA: Muy aceptable; **BA:** Bastante aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable; **I:** Inaceptable

Validado por	Lcdo. Francisco Dillon, M. Sc.	Cédula	172008098-3	Fecha	01/06/22
Firma		Teléfono	0996315603	Mail	franciscodillon@uti.edu.ec

Especialista 2: Ing. Fredy Esparza



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA: “AVENTURA EN CONFLICTO, UNA ESCAPADA A LA SOLUCIÓN”: modelo didáctico para gamificar el ABP en Estudios Sociales de Décimo EGB.

Nombre del validador /a: Carlos Fredy Esparza Bernal

Ci: 1715025944

Fecha: 06-06-2022

Escala valorativa de la propuesta (colocar nombre la propuesta) Marcar con “x”

Criterios	MB	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone	X				
Transferibilidad a otro contexto(si fuera el caso)	X				
Observaciones:					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

Validado por	Ing. Fredy Esparza MSc.	Cédula 1715025944	Fecha 06-06-2022
Firma	 Firmado digitalmente por: CARLOS FREDY ESPARZA BERNAL	Teléfono 0997626899	Mail cesparza@indoamerica.edu.ec