



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN,
ENFOQUE EN FORMACIÓN MEDIADA – PEDAGOGÍA**

TEMA:

**GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE
ESTUDIOS SOCIALES EN DÉCIMO AÑO DE LA UNIDAD
EDUCATIVA PICAIHUA**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación, Enfoque en Formación MEDIADA – Pedagogía.

Autor: Klever Vinicio Yánez Barragán

Tutora: MSc. Vanessa Gómez Suárez

AMBATO- ECUADOR

2022

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

Yo, Klever Vinicio Yáñez Barragán, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN DÉCIMO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PICAIHUA”, como requisito para optar al grado de Magíster en Educación, Enfoque en Formación MEDIADA – Pedagogía 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 Ambato, a los 21 días del mes de enero de 2022, firmo conforme:

Autor: Klever Vinicio Yáñez Barragán



Firma:

Número de Cédula: 0201714409

Dirección: Calle Tomas Sevilla y Cristóbal Colon Esquina – Ambato Ecuador

Correo Electrónico: kleverv.yanez@educacion.gob.ec

Teléfono: 032821-996 0984704006

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutora del Trabajo de Titulación “GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN DÉCIMO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PICAIHUA” presentado por Klever Vinicio Yáñez Barragán, para optar por el Título Magíster en Educación, Enfoque en Formación MEDIADA – Pedagogía.

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.

Ambato, 21 de enero de 2022



.....
Dra. Vanessa Gómez Suárez

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 Magíster en Educación, Enfoque en Formación MEDIADA – Pedagogía, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Ambato, 21 de enero de 2022



.....
Klever Vinicio Yáñez Barragán

0201714409

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN DÉCIMO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PICAIHUA**, previo a la obtención del Título de Magíster en Educación, Enfoque en Formación MEDIADA – Pedagogía reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 21 de enero de 2022



Firmado electrónicamente por:

**JUAN CARLOS
REYES TERAN**

.....
Mgs. Juan Carlos Reyes Terán
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....
Dra. Sonia Heredia Galvéz
VOCAL

.....
MSc. Vanessa Gómez Suárez
VOCAL

DEDICATORIA

Con profundo sentimiento de estima y consideración, lo dedico a Dios y a mi familia, quienes con su bendición y entusiasmo me motivan día a día a superar mis miedos y transformar mis debilidades en fortalezas, oportunidades que me han hecho crecer como ser humano.

Klever Yáñez

AGRADECIMIENTO

Mi sentimiento de gratitud al todo poderoso y a mi familia por ser el motor de mi existencia, quienes impulsan en mi un accionar configurado por profundas convicciones de empatía, humildad y perseverancia.

Klever Yáñez

ÍNDICE DE CONTENIDO

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
ABSTRACT	xv
INTRODUCCIÓN.....	1
Planteamiento del Problema	6
Idea a Defender.....	6
Destinatarios del Proyecto	6
Objetivos.....	7
Objetivo general.....	7
Objetivos específicos	7
CAPÍTULO I.....	8

MARCO TEÓRICO	8
Antecedentes de la Investigación (estado de arte)	8
Desarrollo teórico del objeto y campo.	11
Objeto de investigación	12
Proceso de Enseñanza- Aprendizaje	12
Proceso de aprendizaje	14
Fases del proceso de aprendizaje	15
Evaluación del proceso de aprendizaje	17
Herramientas del proceso de aprendizaje	17
Estudio del Campo.....	18
La Gamificación	18
Los puntos clave de la gamificación.....	19
El trasfondo pedagógico de la gamificación.....	21
La gamificación como estrategia	22
CAPÍTULO II.....	26
DISEÑO METODOLÓGICO	26
Enfoque de la investigación.....	26
Investigación cualitativa	27
Técnicas e Instrumentos Utilizados	27
Investigación cuantitativa	27
Operacionalización	28
El aprendizaje de Estudios Sociales	28
Operacionalización del campo de acción	31

La gamificación	31
Validez y Confiabilidad	35
Población y Muestreo	36
Análisis de Resultados	36
Conclusión general del análisis	60
CAPÍTULO III	61
PROPUESTA/RESULTADO	61
ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN DE LAS CIENCIAS SOCIALES PARA ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PICAIHUA”	61
Objetivo de la propuesta	61
Justificación de las estrategias como respuesta al problema planteado	62
Objetivos	63
Objetivo General	63
Objetivos Específicos	63
Fases de la propuesta de estrategias para la gamificación del estudio de las Ciencias Sociales	64
Esquema de contenidos de la propuesta	66
Resultados Esperados	108
Directrices	109
Premisas para su implementación	110
Valoración teórica de las estrategias de gamificación de las ciencias sociales para estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Picaihua”	110
Validación de la propuesta	110

CONCLUSIONES.....	113
RECOMENDACIONES	114
BIBLIOGRAFÍA.....	115
ANEXOS.....	120
Anexo 1 Árbol de Problemas.....	120
Anexo 2 Entrevista para docentes.....	121
Anexo 3 Encuesta para alumnos.....	123
Anexo 4 Calculo Alfa de Cronbach.....	125
Anexo 5 Aprobación de los participantes en la entrevista.....	126
Anexo 6 Instrumento de validación de la entrevista.....	131
Anexo 7 Certificación aplicación encuestas, entrevistas y validación de propuesta	136

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de variable independiente u Objeto de Estudio.....	28
Tabla 2	Operacionalización Variable Dependiente o Campo de Acción	31
Tabla 3	Gustos al aprender.	41
Tabla 4	Gusto por los desafíos	42
Tabla 5	Participación a través de juegos	43
Tabla 6	Obtención de recompensas	44
Tabla 7	Expectativas por las Ciencias Sociales.....	45
Tabla 8	Aprender experimentando	46
Tabla 9	Actividades con tus compañeras	47
Tabla 10	Interactuar con la Ciencias Social	49
Tabla 11	Conocer tus progresos	50
Tabla 12	Conocimientos de calificaciones	51
Tabla 13	Gusto por los resultados en clases.....	52
Tabla 14	Incomodidad por los resultados.....	53
Tabla 15	Evaluación de tus resultados	54
Tabla 16	Representatividad en el aula.....	55
Tabla 17	Admiración de los compañeros	56
Tabla 18	Aprender con la tecnología.....	58
Tabla 19	Más tiempo a las Ciencias Sociales.....	59
Tabla 20	Valoración de la propuesta.	112

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Fases del Proceso de Aprendizaje.....	16
Figura 2 Repartición de género en la encuesta.....	40
Figura 3 Gustos al aprender	41
Figura 4 Gustos por los desafíos	42
Figura 5 Participación a través de juegos.....	43
Figura 6 Obtención de recompensas	44
Figura 7 Expectativas por las Ciencias Sociales	45
Figura 8 Aprender experimentando.....	46
Figura 9 Actividades con tus compañeros.....	48
Figura 10 Interactuar con las Ciencias Sociales.....	49
Figura 11 Conocer tus progresos.....	50
Figura 12 Conocimientos de calificaciones	51
Figura 13 Gusto por los resultados en clases	52
Figura 14 Incomodidad por los resultados	53
Figura 15 Evaluación de tus resultados.....	54
Figura 16 Representatividad en el aula	56
Figura 17 Admiración de los compañeros.....	57
Figura 18 Aprender con la tecnología.....	58
Figura 19 Más tiempo a las Ciencias Sociales	59
Figura 20 Estructura de la propuesta.....	65

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA DIRECCIÓN DE
POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, ENFOQUE EN FORMACIÓN
MEDIADA – PEDAGOGÍA**

TEMA: GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN DÉCIMO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PICAIHUA.

AUTOR: Lic. Klever Vinicio Yáñez Barragán
TUTORA: MSc. Vanessa Gómez Suarez

RESUMEN EJECUTIVO

El uso de los métodos de enseñanza tradicionales, en especial el memorístico son un problema que afecta a la Unidad Educativa Picaihua. Esta investigación propone una alternativa a dicho problema que usualmente ocurre en los temas relacionados con las Ciencias Sociales. El objetivo general del presente trabajo es proponer una estrategia de gamificación para el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes del décimo Año de la Unidad Educativa Picaihua. La idea a defender consiste en que el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en décimo año de la Unidad Educativa Picaihua mejoraría a través del uso de una herramienta didáctica de gamificación, con lo que se busca principalmente captar el interés de los estudiantes. La metodología aplicada tuvo un enfoque mixto secuencial, ya que se incluyeron dos etapas de recolección de los datos por medio de diferentes técnicas de investigación (entrevista y encuesta), con lo cual se procedió a obtener información para la propuesta. En los resultados se destaca la apertura de los docentes a la aplicación de la gamificación como una herramienta de apoyo para el aprendizaje de las Ciencias Sociales, además de presentar algunas de las limitantes al momento de aplicar la estrategia de gamificación. Los estudiantes por su parte expresan una importante aceptación al uso de estrategias de gamificación. Para la estrategia se plantearon actividades divididas en tres partes, con lo que se pretende, atraer la atención de los estudiantes presentándole actividades de aprendizaje lúdicas. Como conclusiones tenemos que el proceso de enseñanza de las ciencias sociales es deficiente. Por cuanto se puede implementar la gamificación en el colegio estudiado. La implementación de estrategias de gamificación es aceptada por los alumnos y la estrategia es validada por especialistas.

DESCRIPTORES: Alternativas de aprendizaje, Gamificación, Proceso de aprendizaje.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, ENFOQUE EN FORMACIÓN
MEDIADA – PEDAGOGÍA

THEME: GAMIFICATION FOR TEACHING - LEARNING OF SOCIAL STUDIES IN THE TENTH YEAR AT “UNIDAD EDUCATIVA PICAIHUA”

AUTHOR: Lic. Klever Vinicio Yánez Barragán

TUTORA: MSc. Vanessa Gómez Suarez

ABSTRACT

The use of traditional teaching methods, especially memorization, is a problem that affects at “Unidad Educativa Picaihua”. This research proposes an alternative to this problem that usually occurs in subjects related to Social Sciences. The general objective of this work is to propose a gamification strategy for the teaching-learning process of the Social Studies subject in the tenth grade students at “Unidad Educativa Picaihua”. The idea to defend is that the learning of the subject of Social Studies in tenth grade at “Unidad Educativa Picaihua”. would improve through the use of a didactic tool of gamification, which mainly seeks to capture the interest of students. The methodology applied had a mixed sequential approach, since it included two stages of data collection through different research techniques (interview and survey), with which we proceeded to obtain information for the proposal. The results highlight the openness of teachers to the application of gamification as a support tool for learning Social Sciences, in addition to presenting some of the limitations when applying the gamification strategy. On the other hand, students express an important acceptance to the use of gamification strategies. For the strategy, activities divided into three parts were proposed, with the aim of attracting the students' attention by presenting them with playful learning activities. As conclusions we have that the teaching process of social sciences is deficient. Gamification can be implemented in the school studied. The implementation of gamification strategies is accepted by the students and the strategy is validated by specialists.

DESCRIPTORS: Gamification, learning opportunities, the learning process

INTRODUCCIÓN

Desde el principio de la humanidad de algún modo ha existido la educación, esto es, que el ser humano se ha visto en la obligación de “aprender” sobre diversos aspectos que le han permitido en un principio sobrevivir y posteriormente evolucionar. La educación a lo largo de la historia se ha caracterizado por ser una actividad muy cambiante, inclusive complementándose perfectamente con la tecnología, pero hoy en día, en muchos lugares del planeta sigue vigente lo que se conoce como la educación tradicional.

Los nuevos escenarios sociales y educativos hacen que los intereses de los alumnos cambien, por lo que los profesores necesitan explorar nuevas estrategias y recursos en sus clases para aumentar la motivación y el compromiso con sus estudiantes. La importancia en buscar la innovación en la educación ha permitido que esta evolucione de tal manera que constantemente se busquen nuevas formas de optimizar el aprendizaje de los alumnos. Al igual que ocurre en otras partes del mundo, las instituciones educativas latinoamericanas han manifestado que la educación tradicional puede conllevar a la falta de motivación de los estudiantes y a fácilmente olvidar los conocimientos. Por ello las escuelas empiezan a emplear la gamificación dentro de sus procesos formativos para que el estudiante esté motivado y pueda acceder desde cualquier lugar y dispositivo (Benavidez & Flores, 2019). Esta es una herramienta

didáctica que busca, que la interacción del alumno con el conocimiento se realice de una manera novedosa y no entre en la monotonía de una clase tradicional.

Por consiguiente, este proyecto se centra en la línea de investigación de la Mediación Pedagógica, considerando que se busca la una interacción más eficiente de los alumnos y el conocimiento por medio de la proposición, por parte del docente del área de las ciencias sociales de actividades que apliquen la gamificación, dejando de lado los métodos tradicionales de enseñanza memorística.

La gamificación es un proceso en el cual se aprende por medio de diferentes actividades en las que los individuos interactúen con el conocimiento de una forma que este no sea agobiante. Esta técnica se utiliza en diferentes áreas, como por ejemplo en la capacitación empresarial, sin embargo, donde toma una importancia vital es en la educación ya que en muchas materias el sistema educativo sigue utilizando metodologías tradicionales que no aportan los conocimientos suficientes a los alumnos. El uso de la gamificación lo respaldan organismos internacionales como la UNESCO que han dado cuenta de la necesidad de su uso. Desde el año 1980 este organismo comenta que es un medio para desarrollar la creatividad, inteligencia y afectividad. Recoge un compendio de experiencias en diferentes países entendiendo las dinámicas lúdicas en contexto, así como desde diferentes disciplinas (UNESCO, 1980).

En Ecuador el derecho a la educación está normado por la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2015), en la cual este proyecto encuentra un justificativo en su artículo 2, sección h, el cual menciona que: “Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo” (p.9); con lo cual se puede mencionar que gracias a este artículo el proyecto respalda el uso de la gamificación como una herramienta que ayudará al desarrollo del aprendizaje de los alumnos con la utilización de diferentes recursos tecnológicos.

Asimismo, responde a los principios de universalidad que implica calidad de la educación y motivación que comprende esta misma normativa.

La gamificación se ha convertido en los últimos años en una herramienta muy importante para la educación, se han realizado muchos estudios acerca de la misma imposibles de exponerlos todos en esta introducción. A continuación, se presentan algunos de ellos desde el ámbito internacional, latinoamericano y desde el Ecuador.

El primer estudio a mencionar con respecto al ámbito internacional es el realizado por Rodríguez (2019), en España el cual se titula: “El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva”. En este se realiza una investigación cualitativa a través de la aplicación de entrevistas a diferentes docentes, alumnos y padres de familia. Se da a conocer como la gamificación y su aplicación a la educación es una tendencia cada vez más implantada en las aulas de todos los niveles educativos. Con este artículo se pone en relieve el uso de la gamificación como un medio para fomentar la inclusión del alumnado en general, y del alumnado que presenta algún tipo de Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) en particular. Se reconoce la inclusión educativa como un modelo de actuación que apuesta por ofrecer una enseñanza de calidad a todo el alumnado y que identifica en la diversidad, un valor inherente y enriquecedor (Rodríguez, 2019).

En España igualmente, el trabajo de Colombo-Magaña, Sánchez- Rivas, Ruiz-Palmero y Sánchez- Rodríguez (2020), refleja cómo los profesores tienen la percepción de que hasta las evaluaciones gamificadas son más aceptadas por el profesorado que las tradicionales. Por su parte Buckley y Doyle (2014), desde Irlanda reconocen cómo la gamificación se correlaciona con diferentes formas de motivación. Los elementos del diseño del juego, la emoción, competitividad e incertidumbre que proporcionan este tipo de actividades lograba el desarrollo de la motivación en diferentes dimensiones. Esto se midió a través de un ejercicio en línea, y de dos encuestas que se les realizó a 156 estudiantes, antes y después del experimento.

En el contexto latinoamericano tenemos en Perú a la autora Núñez (2019) quien en su tesis de grado aplica una metodología experimental preprueba y posprueba para medir la creación de habilidades blandas a través de la gamificación. Esto incluía habilidades comunicativas, asertividad, seguridad, capacidad de trabajo en equipo, manejo de los conflictos entre otras. El Ecuador no es la excepción en lo que se refiere a estudios referidos al tema de investigación, por lo que a continuación se menciona a Morales y Pineida (2020), con un estudio titulado: “La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en el estudiantado de noveno año EGB de la Unidad Educativa Gran Colombia”. Este estudio menciona que al analizar la gamificación como herramienta en el aprendizaje se encuentran procesos y los componentes (mecánicas, dinámicas y elementos) dentro del ámbito educativo. Esto se comprobó a través de una investigación mixta donde tanto estudiantes como profesores tomaron parte.

Otro caso de estudio en el país de la gamificación como una herramienta en la educación es el propuesto por Nivelá, Otero, y Morales (2021), en la ciudad de Guayaquil, Menciona como la sociedad del conocimiento y la tecnología han traído consigo nuevos escenarios en el campo de la educación, razón por la cual los docentes necesitan explorar nuevas estrategias y recursos para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Este trabajo determina el impacto y los beneficios del uso de la gamificación y su aplicación en el contexto educativo. Este trabajo se realizó por medio de una investigación cuantitativa con diseño descriptivo, dando como resultado la obtención de la opinión de los estudiantes que con el 90% consideró útil este tipo de estrategias estrategia, que era motivante su uso con el 80%, siendo calificada de una muy buena idea la aplicación de la misma el 84%, dando como conclusión la valía de las estrategias de gamificación en educación, usando puntos y premios como objetos de motivación.

Una vez analizados e interpretados algunos estudios previos, se concluye que la gamificación como herramienta didáctica permite a los docentes emplearla principalmente como fuente de motivación, creando un entorno pedagógico similar al

mundo de los juegos y/o videojuegos, captando la atención y promoviendo la participación del estudiantado. Cuando la clase es gamificada el docente crea un contexto de fantasía en el que los estudiantes tienen la necesidad de utilizar nuevas palabras, lo que promueve un aprendizaje autónomo y colaborativo. Los autores antes mencionados mantienen que una nueva manera de generar interés en los estudiantes es trasladar los contenidos tradicionales a un formato que se presenta como entretenido y que, además, premia por su uso y por el desempeño dentro de la plataforma. Si el estudiante no sólo aprende, sino que además gana con ello, prestará más interés que utilizando métodos tradicionales, haciendo que su satisfacción aumente y, por tanto, sus calificaciones mejoren.

La asignatura de Estudios sociales por lo general tiene una tendencia en apearse a los métodos de enseñanza tradicionales, la cual debido al extenso conocimiento que debe cubrir, aplica modelos memorísticos en las aulas. En este sentido, los métodos tradicionales siempre han tenido una tarea compleja al momento de enfrentar los retos que involucran su aprendizaje. El objetivo del estudio de esta ciencia siempre ha sido el generar un razonamiento crítico y crear un sentimiento de pertenencia hacia el origen de la historia, por parte de los estudiantes. Estos objetivos por lo general son muy difíciles de alcanzar ya que aprender historia se asocia a un aprendizaje memorístico de información.

A esta realidad también se le suma el uso de herramientas y técnicas educativas que refuerzan este tipo de aprendizaje, que por lo general implica la repetición literal de la información histórica para enlistar una gran cantidad de datos y hechos de los textos o materiales que utilizan, lo que genera poco espacio para la reflexión, la crítica y la creación de un juicio de valor propio (Sáiz & Colomer, 2014).

Los métodos de enseñanza tradicionales en especial el memorístico son un problema que afecta a una gran cantidad de instituciones educativas y la Unidad Educativa Picaihua no es la excepción. Los modelos que se aplican en la enseñanza en el área de las ciencias sociales, al enfocarse mayoritariamente en la memorización de datos

generalmente causan muy poco interés en los estudiantes, por lo que no se genera un aprendizaje real en los mismos, dando como resultado que no se genere un juicio crítico de los hechos históricos que el docente expone.

Este trabajo de investigación se aplicó en la asignatura Ciencias Sociales, del 10mo Año en la Unidad Educativa Unidad Educativa Picaihua, para que el establecimiento disponga y aplique la gamificación a través de las herramientas tecnológicas disponibles, que debidamente ubicadas en la programación académica, estuviesen en capacidad de proveer al estudiante la ilustración necesaria en el afianzamiento de un aprendizaje significativo de los contenidos de la referida disciplina.

Planteamiento del Problema

El planteamiento del problema se lo realizó por medio de la herramienta llamado árbol de problemas que se lo puede observar en el Anexo 1, esta herramienta aportó una valiosa información que permite plantear la siguiente pregunta de investigación o problema.

¿Cómo mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Picaihua?

Idea a Defender

El aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en décimo año de la Unidad Educativa Picaihua mejoraría a través del uso de una herramienta didáctica de gamificación.

Destinatarios del Proyecto

Los destinatarios de esta propuesta serán los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Picaihua, los cuales deberán realizar las actividades propuestas, con la guía de sus docentes.

Objetivos

Objetivo general

Proponer una estrategia de gamificación para el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes del décimo Año de la Unidad Educativa Picaihua.

Objetivos específicos

1. Fundamentar los antecedentes teóricos de la gamificación en el proceso de enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales.
2. Diagnosticar los problemas de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Estudios sociales en la Unidad Educativa Picaihua y los criterios sobre la gamificación por parte de los estudiantes.
3. Diseñar una estrategia de gamificación en el proceso de enseñanza de la asignatura de Estudios sociales en la Unidad Educativa Picaihua, aprovechando los recursos tecnológicos disponibles.
4. Valorar la propuesta de gamificación para el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en la Unidad Educativa Picaihua.

En el primer capítulo se desarrolla el estado del arte y marco teórico sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales y la gamificación aprovechando nuevas herramientas tecnológicas existentes. En el segundo capítulo se presenta la metodología que indaga sobre la situación actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios sociales en la Unidad Educativa Picaihua y la necesidad de la aplicación de la gamificación. El capítulo tres consiste en la presentación de la propuesta de la gamificación en el proceso el de enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales para los estudiantes del décimo año de EGBS de la Unidad Educativa Picaihua.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

En este capítulo se desarrolla el marco teórico del presente trabajo entendiendo su valor fundamental para alcanzar la comprensión inicial de las diferentes teorías expuestas por los más destacados autores sobre la gamificación y el aporte que brinda a los diferentes procesos de aprendizaje enfocándose principalmente en el de las Ciencias Sociales.

Antecedentes de la Investigación (estado de arte)

El estado del arte en un proyecto es dar a conocer los antecedentes que se tienen como referencia para plantear la investigación, por lo que a continuación se presentan los estudios más relevantes sobre la gamificación que se tomarán como referencia para ayudar a complementar de forma correcta la formación del marco teórico.

En primer lugar, se hace referencia a un estudio muy relevante en el campo educativo internacional, realizado por Díaz y Rodríguez (2015), el cual menciona como los juegos y actividades lúdicas forman una etapa importante del proceso del aprendizaje en la vida del estudiante y de su existencia como integrante de una sociedad. Se muestra como las actividades que involucran los juegos han sido aprovechadas no solo en las escuelas, sino también en numerosas empresas para intentar influir en el comportamiento de sus clientes y en la capacitación de los empleados. Por lo que se concluye que la herramienta más aplicada para la adaptación de los juegos y las actividades lúdicas al entorno es la gamificación, que usa elementos

de los juegos con el fin de influir en el comportamiento de los participantes, aplicando técnicas de la Psicología y la Educación para fomentar de una forma positiva el aprendizaje del usuario. En el ámbito de la educación existen casos de éxitos en los que los usuarios a través de un juego en la red aumentan sus conocimientos y capacidades, así como su participación en esta área de la educación.

Continuando en el ámbito internacional es importante comentar lo realizado por Iquise y Rivera (2020), el cual menciona la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este trabajo expone que en la actualidad muchas de las clases aún mantienen los métodos tradicionales que involucran la lectura de cuadernos y libros, que no siempre tienen la motivación y sobre todo la atención por parte del estudiante. El estudio tiene como propósito analizar la importancia de la gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje y como resultado obtiene que la gamificación es beneficiosa en lo que se refiere a que consigue motivar a los estudiantes, siendo buena alternativa para mejorar su aprendizaje. Por otro lado, los docentes no utilizan constantemente esta herramienta por falta de capacitaciones e implementaciones en los centros educativos y que en las pocas sesiones que utilizan gamificación despierta el interés y motivación en aprender por parte de los estudiantes.

A nivel del continente americano un estudio importante es el realizado por Ortiz, Jordán, y Agreda (2018), en la ciudad de Sao Paulo, que menciona como la sociedad del conocimiento y la tecnología ha traído consigo nuevas inquietudes en los estudiantes que la educación no está satisfaciendo. Estos nuevos escenarios hacen que los intereses de los alumnos cambien, por lo que los profesores necesitan explorar nuevas estrategias y recursos en sus clases para aumentar la motivación y el compromiso con sus alumnos. Este trabajo realiza una revisión teórica de los beneficios del uso de la gamificación y conocer su aplicación en el contexto educativo. Para ello, examina diversos conceptos relacionados con la aplicación de la gamificación en educación, la motivación e inmersión, estudiando, las dinámicas, las mecánicas y los componentes que presenta la gamificación, siguiendo una metodología cualitativa

basada en el análisis de contenido. Obteniendo como resultados los beneficios que la gamificación genera en la educación sin dejar de lado las dificultades en algunos de los trabajos del estudio. Concluyendo favorablemente mostrando los beneficios de la gamificación en la educación como: la motivación, la inmersión para posibilitar la anticipación y planificación de situaciones; el compromiso y la socialización a través de la interactividad y la interacción; así como de la variedad de elementos que intervienen, lo que hace a la actividad educativa más motivante y estimulante para los alumnos.

Otro estudio importante más adaptado a la realidad del país es el realizado por Cordero (2018), realizado en Colombia, el cual muestra como la gamificación se puede convertir en una parte importante en la enseñanza del docente, y puede ser utilizada como una estrategia para la motivación y la inmersión a diferentes asignaturas como en el caso de este proyecto las Ciencias Sociales. En esta investigación se hace énfasis en como muchos de los problemas que persistentes en la enseñanza se pueden apoyar en soluciones basadas en nuevas tecnologías, ya que el uso de los aparatos electrónicos está cambiando los paradigmas educativos, particularmente en la educación superior. Dicha realidad acarrea nuevas dificultades y necesidades, por lo que una mayor participación de la tecnología en los procesos de enseñanza con un enfoque inclusivo e innovador es claramente más necesario y la gamificación es un tópico de gran interés para el aprovechamiento de las diferentes herramientas tecnológicas disponibles.

En el ámbito nacional se analiza la investigación realizada por Guerrero (2015), el cual presenta una revisión y análisis de diferentes fuentes bibliográficas que mencionan a la utilización de la estrategia de la gamificación para la enseñanza de diferentes áreas, enfocándose en las ciencias exactas en la educación primaria. Para ello el autor empleó diferentes bases de datos, tomando en cuenta un enfoque cualitativo, y un diseño documental, dando como resultado la observación de que en Latinoamérica existen un atraso en este tipo de investigaciones ya que existe poca información de la gamificación, además de que la aplicación en el país se da en muy pocos lugares, especialmente en el sector educativo privado, en donde se utilizan herramientas

educativas tecnológicas, estrategias del juego digital y métodos para su implementación en el aula de clase, con lo que se ha logrado que los estudiantes desarrollen capacidades y habilidades para su desarrollo integral y se ha observado un cambio de conducta que les ayuda a adquirir el conocimiento de manera lúdica.

Para adentrarse en el estudio de los estudios sociales un estudio de gran interés es: Enseñar estudios sociales con herramientas de colaboración (Educación, 2015) , en donde se plantea la implantación de las TIC en un centro clave que sea referencia para lograr el cambio metodológico en la enseñanza de los estudios sociales y a partir de estas implementaciones transformar las clases. Apoyándose en el uso del software de aprendizaje colaborativo (SMART Notebook) y de otras herramientas (como blogs de aula o webquests), en el transcurso de la implementación se ha descubierto que diferentes programas y herramientas marcan un nuevo camino en la manera de enseñar ‘Sociales’, con lo que se ha experimentado con el concepto de interactividad que, de un modo real, incluía a los alumnos.

Con la implementación de las herramientas antes mencionadas se pretende que los alumnos sean protagonistas de su propio aprendizaje y que las clases dejen de ser magistrales para convertirse en un espacio donde todos aportaban contenidos y actividades que afiancen los conceptos. Es evidente que todo cambio conlleva dificultades pero apostar por esto y descubrir nuevos horizontes, como el aprendizaje colaborativo, e incluyendo un nuevo enfoque del trabajo en equipo, en conjunto con la gamificación; lleva a un aprendizaje natural (Educación, 2015).

Desarrollo teórico del objeto y campo.

Esta parte del proyecto comprende un análisis teórico, en primer lugar, del objeto de investigación, que se denomina como el proceso de aprendizaje de las Ciencias Sociales, para lo cual se realizó el estudio de temas como el proceso de enseñanza – aprendizaje y en las ciencias sociales específicamente.

En segundo lugar, se realiza un estudio de los diferentes temas relacionados con el campo de estudio que se denomina la gamificación, comenzando con la

conceptualización del mismo, para continuar con temas como los puntos claves para su aplicación en las aulas, ya que al tener varias actividades que necesitan la aplicación de tecnología, por lo que el uso de las misma también es abordado haciendo énfasis en cómo estas intervienen de una forma positiva en el aprendizaje de las Ciencias Sociales y para finalizar con este capítulo se mencionan diferentes conceptos de como la gamificación se aplica como una estrategia para mejor el aprendizaje de diferentes temas incluido el tratado en este trabajo.

Objeto de investigación

Proceso de Enseñanza- Aprendizaje

Para esta investigación es importante diferenciar dos conceptos de gran importancia para el desarrollo de los alumnos y el correcto desenvolvimiento de los mismos tanto en el ambiente escolar como en la sociedad en general, el primero es la enseñanza a cargo de los docentes y el segundo es el proceso de aprendizaje de los diferentes conocimientos que reciben los alumnos, estos son temas que se juntan en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje

Para comprender de mejor forma este tema se procede a definir los dos términos que componen este concepto:

La enseñanza es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha. Los métodos de enseñanza descansan sobre las teorías del proceso de aprendizaje y una de las grandes tareas de la pedagogía moderna ha sido estudiar de manera experimental la eficacia de dichos métodos, al mismo tiempo que intenta su formulación teórica (Marquès, 2001).

El aprendizaje de acuerdo a la teoría de Piaget (1969), es un proceso mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con

las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación. En este proceso de aprendizaje, las ideas principales que plantea esta teoría son: El encargado del aprendizaje es el estudiante, siendo el profesor un orientador y/o facilitador, el aprendizaje de cualquier asunto o tema requiere una continuidad o secuencia lógica y psicológica y que las diferencias individuales entre los estudiantes deben ser respetadas.

Los docentes, en este proceso deben comprender que el aprendizaje es personal, centrado en objetivos y que necesita una continua y constante retroalimentación y debe estar basado en una buena relación entre los elementos que participan en el proceso: docente, estudiante y compañeros. para conjugar los dos conceptos que se presentaron se puede comentar que el proceso de Enseñanza-Aprendizaje se concibe como el espacio en el cual los principales protagonistas son el alumno y el profesor, el segundo cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor. En este espacio, se pretende que el alumno disfrute el aprendizaje y se comprometa con él de por vida.

El proceso de Enseñanza-Aprendizaje conforma una unidad que tiene como propósito y fin contribuir a la formación integral de la personalidad del futuro profesional, aunque lo sigue dirigiendo el docente, para favorecer el aprendizaje de los diferentes saberes: conocimiento, habilidades y valores; el tipo de intervención que este tenga está sujeta al paradigma con el que se identifica. Por tanto, el proceso de Enseñanza-Aprendizaje es de comunicación, de socialización. El docente comunica, expone, organiza, facilita los contenidos científico-históricos-sociales a los estudiantes y estos, además de comunicarse con el docente, lo hacen entre sí y con la comunidad (Betto, 2015).

El dominio de los componentes que integran el proceso de Enseñanza-Aprendizaje son: los sujetos implicados, el profesor, los estudiantes y el grupo, los cuales ofrecen un carácter interactivo y comunicativo: los objetivos, el contenido, los métodos, los medios, las formas de organización y la evaluación. Acerca del proceso de Enseñanza-Aprendizaje se plantea que “es la relación sistémica de los componentes didácticos hacia una interacción dinámica de manera creadora, reflexiva y crítica de los sujetos con el objeto de aprendizaje y de los sujetos entre sí, que integre acciones dirigidas a la instrucción, al desarrollo y a la educación del estudiante” (Silvestre, 2000, pág. 20).

Proceso de aprendizaje

Para continuar con la parte conceptual de la investigación y después de entablar la relación Enseñanza-Aprendizaje, es necesario adéntrense en el tema del proyecto por lo cual se procede a esclarecer que es el Proceso de Aprendizaje.

El Proceso de Aprendizaje hace referencia a aquel proceso en el que se van adquiriendo una serie de conocimientos y habilidades tras haber vivido u observado una serie de experiencias previas, este puede darse en el entorno educativo y fuera de este. El éxito del proceso en los colegios e instituciones educativas, como institutos o universidades, depende mucho de la interacción y la relación que exista entre alumno y profesor, además de que se traslade con claridad el tema que se está exponiendo a los alumnos (Peiró, 2020).

Este proceso es individual, aunque se lleva a cabo en un entorno social determinado, para su desarrollo, el individuo pone en marcha diversos mecanismos cognitivos que le permiten interiorizar la nueva información que se le está ofreciendo y así convertirla en conocimientos útiles. Esto quiere decir que cada persona desarrollará un proceso de aprendizaje diferente de acuerdo a su capacidad cognitiva, pero esto no implica que la posibilidad de aprendizaje ya esté determinada de nacimiento, este proceso es influenciado por diferentes factores que van desde cuestiones físicas como la alimentación, hasta asuntos psicológicos como la estimulación, existen numerosos

factores que inciden en la capacidad de aprendizaje de un sujeto (Pérez & Gardey, 2013).

Para que el proceso de aprendizaje sea exitoso, no alcanza con que la persona en el rol de estudiante memorice aquello que se le enseña, el conocimiento adquirido, debe ser comprendido, analizado y juzgado para poder aplicarlo de la manera correcta. Si el proceso es exitoso, el individuo habrá adquirido conocimientos y valores que pueden incluso modificar su conducta, es importante resaltar que no existe un único proceso de aprendizaje, a lo largo de la vida, todos los seres humanos desarrollan diferentes procesos de aprendizaje según vayan avanzando en las etapas de su vida, por lo que los procesos en la escuela, son diferentes a o los de la universidad, y en el trabajo, en la casa familiar, etc. Pero cada proceso está ligado a diferentes etapas que se explican a continuación.

Fases del proceso de aprendizaje

El proceso de aprendizaje es aquel que lleva al ser humano desde un punto en el cual se desconoce en lo absoluto la existencia de un concepto hasta otro en el cual se puede dominarlo y aplicarlo con destreza en diversos campos, esto ocurre tanto a las personas como al resto de los animales, y existen cuatro etapas bien definidas que sirven para entender qué ocurre en el cerebro paso a paso.

Estas fases fueron estudiadas por Maslow (2004), el cual comenta que de la importancia de las mismas ya que permiten conocer las fases por las cuales el ser humano atraviesa desde no saber nada hasta lograr obtener el aprendizaje y las habilidades que resultan del mismo. Las habilidades pueden ser desde aprender a decir mamá, montar en bicicleta hasta hablar idiomas, existen habilidades más complejas que otras y esta complejidad viene dada por el número de conceptos y sus vínculos, estructura de conceptos, que son necesarios para poder realizarla.

Maslow (2004), definió el proceso de aprendizaje en 4 fases las cuales se representan en la siguiente Figura 1, en donde se puede observar como cada fase está relacionada y sigue el proceso guiado por: La actitud, la acción y la práctica.

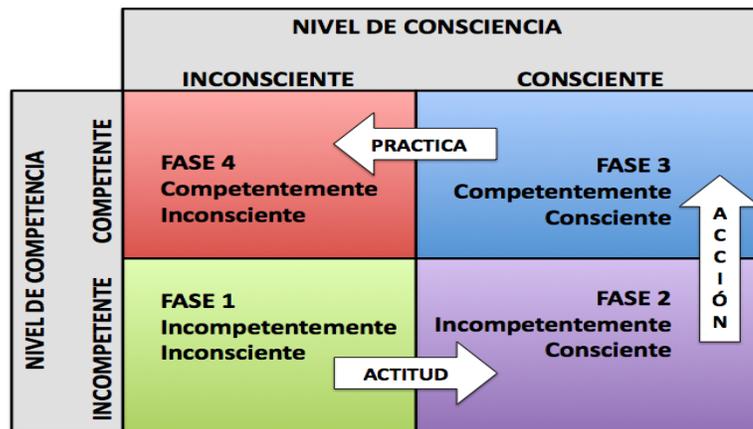


Figura 1 Fases del Proceso de Aprendizaje

Fuente: (Maslow, 2004)

A continuación, se detallan las fases propuestas por Maslow (2004), con el fin de conocer su significado.

La primera se denomina Incompetencia Inconsciente y se referiré al antes de aprender algo y la conciencia de no conocerlo, quizás por no haberlo necesitado hasta ese momento, o bien porque aún no se estaba en condiciones de hacerlo. Para entender esta primera fase del proceso de aprendizaje con un ejemplo cotidiano, se puede mencionar la primera vez que un niño pequeño se encuentra frente a un ordenador, un teléfono móvil o cualquier otro dispositivo; antes de su descubrimiento, no sentía angustia por no saber usarlos, ya que no era consciente de su existencia y, mucho menos, del disfrute y los beneficios que podrían brindarle.

La segunda fase se denominada Incompetencia Consciente el individuo cobra conciencia de la falta de conocimiento. Por esta razón, comienza a poner atención en los detalles que antes ignoraba por completo, para intentar satisfacer esta nueva necesidad que ha nacido en él. Continuando con el ejemplo anterior, el niño se enfrenta a su incompetencia en el uso de los dispositivos mencionados y decide superarla acercándose a ellos.

En la tercera fase se inicia la Competencia Consciente en donde luego de mucha práctica, el individuo logra desarrollar habilidades nuevas que le permiten

desenvolverse con éxito en ese terreno que poco tiempo atrás desconocía. Junto con la Incompetencia Consciente, ésta es una de las dos etapas cruciales del proceso de aprendizaje.

La cuarta etapa y final se denomina Competencia Inconsciente y trata del punto en el cual se interioriza los nuevos conocimientos y se puede usarlos sin ser conscientes de ello. A diferencia del aprendizaje forzoso, típico del sistema educativo, que consiste en memorizar una serie de conceptos para superar un examen, alcanzamos la competencia inconsciente cuando hacemos de dicha información parte de nosotros.

Evaluación del proceso de aprendizaje

La evaluación del proceso de aprendizaje es un componente del proceso educativo de gran importancia ya que permite confirmar que las fases del proceso mencionado en el anterior punto se cumplan y detectar error en las mismas, además permite observar, recoger y analizar información significativa, respecto de las posibilidades, necesidades y logros de los alumnos, con la finalidad de reflexionar, emitir juicios de valor y tomar decisiones pertinentes y oportunas para el mejoramiento de sus aprendizajes.

Para iniciar debe ser integral, lo que involucra las dimensiones intelectuales, sociales, afectivas, motrices y axiológicas del alumno; así como a los demás elementos y actores del proceso educativo, y las condiciones del entorno socio-económico y cultural que inciden en el aprendizaje. También es importante evaluar las vivencias valorativas, en donde se evalúan sin la exigencia de que el alumno alcance la excelencia o de establecer niveles mínimos de rendimiento.

Herramientas del proceso de aprendizaje

El ser humano en su proceso de formación educativo, se ve en la necesidad de aprender todos los días sumergido en un proceso constante de enseñanza- aprendizaje, dando como resultado el obtener tener conocimiento. Pero el proceso en ocasiones se vuelve monótono por lo que el buen uso de las herramientas de aprendizaje se vuelve esencial, pero antes hay que conocer su significado.

Las herramientas de aprendizaje son técnicas o métodos que sirven como material de apoyo. Además, cumplen un papel importante en el desarrollo personal, ya que motivan a las personas a mantenerse en constante investigación haciendo siempre uso de las mismas, Estas facilitan la obtención y organización del conocimiento, permitiendo ilustrar conceptos sencillos y lógicos de una manera didáctica. Además resalta los puntos más importantes del tema, lo cual es de gran utilidad ya que a la hora de estudiar se puede recordar dicha información con mayor facilidad (Bandura, 1971).

Para su correcta utilización, es sumamente importante relacionarse con conceptos que se van adquiriendo a medida que se lleva a cabo una investigación profunda del tema que quieras tratar. Entre las herramientas de aprendizaje tradicionales se pueden encontrar: los mapas mentales, foros, mapas conceptuales, exposiciones, dramatizaciones, talleres, etc. Especialmente éstos son utilizados en cualquier medio educativo por su fácil manera de transmitir información.

De lo anterior se puede concluir que estos métodos se mantienen en constante relación con el ser humano, por lo que también evolucionan debido a que éste siempre se verá en la competencia consigo mismo de reforzar sus conocimientos de una manera más efectiva. Una de las maneras más efectivas de desarrollar la adquisición de habilidades y destrezas es con la ayuda de los juegos y las actividades lúdicas por lo que la gamificación se convierte en una gran herramienta de apoyo a la educación la cual se conceptualiza de mejor manera a continuación.

Estudio del Campo

La Gamificación

La palabra gamificación procede del anglicismo gamification, la cual se asocia con el juego, y se la define como “the use of game designs elements, characteristic for games, in non-game contexts”. Por su lado, Simões (2013) destaca la importancia de los elementos sociales dentro de este campo, especialmente para aquellos usuarios que diariamente hacen uso de las redes sociales. Y es que los juegos y la gamificación comparten ciertas características como pueden ser la lealtad del usuario, los logros o el

reclutamiento de usuarios desde una red social. Asimismo, hay ciertos puntos clave en las definiciones de otros expertos como: Deterding (2011), que resalta que el propósito de la gamificación es “hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador”. Bunchball (2010) comenta que su fin es “lograr participación e implicación del usuario”.

La gamificación parte de un contenido didáctico y es lo que ellos definen como “una actividad aderezada con elementos o pensamientos del juego”, es decir, con el “espíritu del juego”. Por su lado, Hamari y Koivisto (2013) también exponen algunas de estas diferencias, como que la gamificación tiene la finalidad de influir en el comportamiento de los participantes, independientemente de otros objetivos subyacentes como el disfrute. La gamificación también permite la creación de experiencias y le proporciona al alumno un sentimiento de control y autonomía, cambiando su comportamiento, mientras que el principal objetivo de las experiencias creadas por el videojuego es la diversión.

Foncubierta y Rodríguez (2014) explican que, cuando un profesor hace uso de un juego, intenta que los alumnos entren de lleno en un mundo de fantasía, un espacio mágico de diversión y entretenimiento. Mientras que cuando incorpora un ranking de puntuaciones, un desafío contrarreloj o una tarea basada en la resolución de enigmas lo que está haciendo es estructurar su propio universo del juego con unas reglas y unas pautas. Simões (2013) resumen muy bien la idea y en sus palabras dice que la diferencia yace en que, con una actividad gamificada, los estudiantes aprenden, no jugando a juegos específicos, sino que aprenden como si estuvieran jugando a un juego. Esta explicación de la diferencia entre los términos puede parecer muy extensa, pero resulta esencial si se quiere integrar dinámicas de gamificación en las aulas sin caer en el error y comprender las claves de su éxito.

Los puntos clave de la gamificación

Foncubierta y Rodríguez (2014) señalan que la incorporación de elementos del juego se dirige a solucionar problemas como la dispersión, la inactividad, la no

comprensión o la sensación de dificultad mediante el acto de implicar al alumno. Los beneficios de la actividad gamificada pueden ser muchos, puesto que el hecho de “camuflar” el aprendizaje en el juego proporciona a los alumnos un ambiente distendido en el que no existe el miedo a cometer errores, pero sí la posibilidad de lograr metas, tener cierto control sobre tu propio aprendizaje y formar parte de algo. Además, Foncubierta y Rodríguez (2014) dejan claro que, con estos elementos del juego, los participantes le dedican más tiempo a la actividad y se implican más en ella. Muntean (2011) afirma que utilizando la gamificación en el e-learning se espera llegar a una conducta de aprendizaje más eficiente e implicatorio.

Para cambiar o llevar a una conducta concreta por parte de los alumnos, estos necesitan estar motivados y, al mismo tiempo, tener las habilidades para estar a la altura de los desafíos. Johnson (2013) habla sobre el estímulo que provocan los videojuegos sobre la producción de dopamina, una sustancia química que favorece el aprendizaje reforzando las conexiones neuronales y las comunicaciones. Según este autor los juegos educativos han demostrado que aumentan las aptitudes socioemocionales de los alumnos, como el pensamiento crítico, la resolución creativa de problemas y el trabajo en equipo. Otro de los puntos clave que es la capacidad de la gamificación para motivar a los estudiantes y dotar a la enseñanza de un carácter más atractivo (Lee & Hammer, 2011).

Una de sus ventajas es que incorpora aquello que realmente importa desde el mundo de los juegos sin utilizar ningún juego concreto y aumentando a su vez el nivel de involucración de los estudiantes. Esto quiere decir que extrae los elementos del juego que lo hacen divertido, los adapta y los aplica en el proceso de enseñanza. Gibson (2012) afirma que a la gente le gusta jugar, pero diariamente se enfrenta a actividades carentes de motivación. Desde este punto de vista, la gamificación es un proceso que induce motivación en estas actividades y la educación es, debido a esto, un área con un gran potencial para la aplicación de la gamificación. Finalmente, en el contexto de la gamificación, destacan el papel de la tecnología como forma de automatizar los

procesos para poner en práctica los elementos del juego, como puede ser controlar la asignación de puntos, las tablas de clasificación o los cambios de nivel.

El trasfondo pedagógico de la gamificación

La importancia del diseño de las actividades gamificadas en la educación, está directamente relacionada con la elección de los elementos del juego, para la que es necesario, en primer lugar, aplicar los criterios pedagógicos necesarios y, en segundo lugar, analizar la funcionalidad y usabilidad de los recursos a utilizar. En el trasfondo pedagógico, Foncubierta y Rodríguez (2014) hacen notar la necesidad de introducir el componente emocional en la gamificación: La conexión de la gamificación con el componente emocional es amplia, de hecho, todo lo que atrapa los sentidos o implica tiene una relación directa con una experiencia de aprendizaje como algo sentido, vivencial y emocionalmente activo.

En referencia al componente emocional, estos autores hablan de los siguientes factores afectivos que se pueden estimular por medio de la gamificación:

A. Dependencia positiva: retos o desafíos. El juego es un elemento clave para desarrollar la interacción y las habilidades sociales. Mediante retos y desafíos hacemos del aprendizaje una experiencia cooperativa y/o participativa, lo que nos ayuda a generar el deseo por aprender.

B. La curiosidad y el aprendizaje experiencial: la narración. La expectación nos permite centrar la atención, lo que nos lleva a la obtención de conocimiento. Para conseguir despertar la curiosidad en los alumnos podemos emplear resoluciones de enigmas, vacíos de información, narraciones y espacios basadas en la imaginación. Esta última, así como la fantasía y la simulación, ayudan a los alumnos a sortear el aburrimiento y el miedo o pudor a comunicarse en otra lengua y a ser más creativos.

C. Protección de la autoimagen y motivación: avatar. El sentimiento de vulnerabilidad es muy frecuente a la hora de aprender, especialmente en el caso de una segunda lengua, y si protegemos nuestra propia imagen con un avatar podemos

conseguir evitarlo y fortalecer nuestra autoestima. Algunas actividades permiten por ejemplo la creación y diseño de tu propio avatar o la asignación de un personaje.

D. Sentido de competencia: puntuaciones y tablas de resultados. Las tablas de clasificación o rankings posibilitan que el alumno sea consciente del progreso de su propio aprendizaje y sepa en qué etapa del mismo se encuentra. Estas deben promover siempre una competencia sana y proporcionar al alumno información o feedback sobre los puntos fuertes y débiles en su aprendizaje.

E. Autonomía: barras de progreso y logros. La creación de un mundo imaginario va ligada a la incorporación de una estructura de control basado en normas que regulan nuestro comportamiento, lo que en el aula significa dotar a la actividad de un origen, un propósito y una dirección. Esto, junto con un cierto margen para tomar iniciativas, fomenta la confianza en sí mismo y la autonomía. Algunos elementos que podemos emplear para cumplir este objetivo son las barras de progreso, las insignias y los bienes virtuales.

F. Tolerancia al error: el pensamiento del juego y el feedback inmediato. Es importante conseguir que los alumnos comprendan que el error es una parte natural del aprendizaje y que por ello no tienen que tener miedo a equivocarse o a no ser capaces de cumplir con las expectativas, tanto las propias como las externas. Con la actividad gamificada logramos crear un mundo de contradicciones que acepta el error y con el feedback convertimos el fallo en algo útil para el progreso.

La gamificación como estrategia

En primer lugar hay que mencionar que las estrategias de enseñanza - aprendizaje son procedimientos o recursos (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de promover aprendizajes significativos que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (mediador del aprendizaje), además de enseñar los contenidos de su especialidad, asume la necesidad de enseñar a aprender (Díaz & Hernández, 2006). Las estrategias

proporcionan "ayudas" al aprendiz con la intención de facilitar un procesamiento más profundo de la información nueva. Son planeadas por el docente, y pueden integrar diferentes herramientas como la gamificación.

Según Alvarado (2017), menciona que aquellos docentes que usan la gamificación afirman que aporta ingredientes muy atractivos para sus alumnos y que, gracias a su uso, obtienen mejores resultados en algunas actividades, ya que con la aplicación de esta metodología se ha conseguido específicamente trabajar en el desarrollo del aprendizaje cooperativo inmerso en el resto de las áreas y necesario para potenciar los otros conocimientos. Muchos docentes relatan que su carácter lúdico facilita la interiorización de conocimientos de sus alumnos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en ellos. Además, consideran que es una gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la fidelización o la cooperación dentro del ámbito escolar.

Entonces, tomando en cuenta lo antes mencionado se puede resumir que la gamificación es una herramienta de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Por ende, este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, y se lo usa como una estrategia que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario. El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

Las estrategias que se usan en la aplicación de la gamificación son técnicas dinámicas que hacen referencia a la motivación del propio usuario para jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos.

- **El docente y el empleo de las nuevas tecnologías en la enseñanza de las Ciencias Sociales**

La utilización de las TIC, para la asignatura de Historia y Estudios Sociales es muy necesaria a la hora enfrentar los cambios de la didáctica del aprendizaje, que se deben aplicar a las nuevas tareas del docente. En los últimos años la realidad educativa ha cambiado de manera creciente, especialmente por el acceso que se tiene a la tecnología, situándolo al alumno ante una voluminosa cantidad de información, que en muchos casos es caótica y hasta errónea, frente a este panorama se hace necesario que, los docentes replanteen sus prácticas de enseñanza aprendizaje, en base a las tecnologías digitales, para que el docente pueda fomentar entre sus alumnos actividades escolares significativas, que le permita entender y explicar los fenómenos investigados, sacar sus propias conclusiones y obtener el mismo una reflexión crítica del nuevo conocimiento (Guerrero, 2015).

La información en la actualidad es instantánea, revolucionando mucho más la vida del ser humano, ubicándolo en la denominada sociedad del conocimiento, con gran cantidad de recursos cognitivos a través de la Web, en lo referente a un cambio epistemológico del aprendizaje en la tarea educativa, se hace necesario ir labrando una cultura TIC, que tenga acceso a herramientas digitales a ser utilizadas en el área educativa de Ciencias Sociales, que realice cambios en los hábitos didácticos de enseñar. Ante esta realidad, los educadores también están frente a una nueva dimensión de ofrecer una labor diferente como docentes innovadores. (García, 2004).

A lo largo de los años en el Ecuador siempre los estudios sociales ha sido una asignatura de “poca aceptación” entre el alumnado e incluso entre los docentes, existiendo por lo tanto una crisis de aprendizaje en el conocimiento de los estudios sociales y más específicamente lo que corresponde a la Historia. Siendo que los estudios sociales tienen como finalidad, hacer que los estudiantes adquieran los conocimientos necesarios para comprender la verdadera realidad del mundo en que viven, es necesario buscar la manera por la cual el alumno se interese, que sienta

aprecio por esta asignatura, para lo cual hay que ofrecerle estrategias de enseñanza aprendizaje innovadoras y motivantes, que respondan a las nuevas expectativas de instruirse utilizando las TIC; haciendo del alumnado, personas con una cultura didáctica disciplinar con mucha dinámica en el aprendizaje, lo que le permitirá ir más allá del simple relato descriptivo, que le ofrecieron los tradicionales modelos educativos y que estará capacitado, para forjar el uso reflexivo de los recursos tecnológicos y metodológicos que le oferten las TIC (Marquès, 2001).

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque de la investigación

La metodología es la parte del proyecto en donde se establecen los temas relacionados a los métodos generales de investigación y se los relaciona con las diferentes disciplinas científicas. Para este proyecto se utiliza un enfoque mixto, el cual está compuesto por una parte cualitativa y otra cuantitativa.

La fase cualitativa de esta investigación es la primera y tiene como objetivo conocer la opinión de los profesores de la unidad educativa con respecto a las carencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje en cuanto a los métodos y estrategias utilizados habitualmente y cómo estos influyen en el aprendizaje.

La parte cuantitativa de este proyecto aborda los criterios sobre la gamificación por parte de los estudiantes intentando en cuanto a la información de las dimensiones emocionales planteadas en el marco teórico. Estos datos se obtienen dada la aplicación de una encuesta realizada a los estudiantes, en donde estos se procesan a través de herramientas estadísticas con el fin de brindar una información entendible para el lector lo que justifica el uso del enfoque cuantitativo (Hernández & Fernández, 2014). Para el diseño de la investigación se decidió adoptar la metodología mixta secuencial, ya que este incluye dos etapas de recolección de los datos. En lo que respecta al alcance de la investigación se puede mencionar que es descriptiva, ya que se busca especificar las propiedades y las características del fenómeno analizado.

Investigación cualitativa

Técnicas e Instrumentos Utilizados

Como se había mencionado anteriormente la primera parte de la investigación tuvo un enfoque cualitativo. En este sentido se utilizaron entrevistas de tipo estructuradas. Dichas entrevistas consisten en realizar unas preguntas determinadas y el entrevistado se tiene la libertad de contestarlas de acuerdo a sus criterios. Esta técnica se aplicó a profesores de la unidad educativa quienes tienen una trayectoria en la enseñanza de los Estudios Sociales bastante amplia ya que su mayor exponente lleva en la institución 15 años y el menor 6 años, además mantienen colaboraciones y asesoran en otras instituciones del sector ya que tres de los cinco tienen títulos de cuarto nivel. Esta entrevista se la puedo realizar gracias a la ayuda de una guía de entrevista (Anexo 2).

Fue previamente aceptado tanto por las autoridades de la institución, así como por el personal, quienes estuvieron dispuestos a participar en el mismo, lo que permitió realizar con éxito la toma de opiniones acerca de la categoría aprendizaje de las ciencias sociales. Aquí se recopiló información sobre los métodos y estrategias utilizados por los profesores habitualmente, motivación de los estudiantes, sus resultados, el uso de la gamificación y de las herramientas tecnológicas. Esto permitió conocer además de las carencias del proceso de enseñanza-aprendizaje actual, cómo es que los profesores del área responderían a las estrategias planteadas en esta tesis. El proceso de aplicación de este instrumento fue realizado de una manera ordenada en donde le primer lugar se pidió la autorización de los participantes y posteriormente se procedió hacer la entrevista que dió como resultado la obtención de las opiniones de los docentes.

Investigación cuantitativa

La segunda parte consiste en la aplicación de una encuesta. La encuesta es una técnica cuantitativa que se utilizó para la recolección de opiniones de los estudiantes de decimo años de la Unidad Educativa Picaihua, acerca cómo la aplicación de la

gamificación mejoraría su aprendizaje, lo cual será realizado a través de preguntas valoradas en una escala de Likert.

Operacionalización

Este proceso consiste en darles un concepto claro de las variables elegidas para definir las de la forma más concreta posible, de tal forma que se puedan definir las dimensiones que abarcan y conocer sus indicadores, con el fin de establecer herramientas para aplicarlas en la investigación, las cuales permitan conocer el estado de la variable planteada. Para el proceso de operacionalización de esta investigación se tomó en cuenta la variable campo de acción denominado la Gamificación, con lo cual a continuación se presenta en la siguiente tabla:

El aprendizaje de Estudios Sociales

Tabla 1

Descripción de las dimensiones y los ítems de la categoría objeto de estudio enseñanza-aprendizaje de estudios sociales.

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS
<p>En la enseñanza de las Ciencias Sociales, se realizan ejercicios que estimulan el desarrollo del pensamiento divergente, para que los niños busquen diferentes alternativas ante una situación dada. Al estimular dicho pensamiento, se da la oportunidad de crecer siendo seres autónomos, seguros de sí mismos, capaces de tomar decisiones y, de esa forma, los educamos para la vida y no sólo para el momento (Rey, 2017).</p> <p>Lo antes mencionado esta guiado a las fases de cualquier proceso de aprendizaje, las cuales son mencionan por (Maslow, 2004) y son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Incompetencia Inconsciente - Incompetencia Consciente - Competencia Consciente - Competencia Inconsciente 	<p>- Incompetencia Inconsciente: se referiré al antes de aprender algo y la conciencia de no conocerlo.</p> <p>- Incompetencia Consciente: el individuo cobra conciencia de la falta de conocimiento.</p> <p>- Competencia Consciente: en donde luego de mucha práctica, el individuo logra desarrollar habilidades nuevas que le permiten desenvolverse con éxito en ese terreno que poco tiempo atrás desconocía.</p>	<p>Existencia de desconocimiento de temas de Estudios Sociales en los alumnos.</p> <p>Interés por parte de los alumnos por conocer acerca de las destrezas que implica el aprendizaje de los estudios sociales.</p> <p>Medición de las habilidades de los alumnos al momento de ya adquirir los conocimientos de es estudios sociales</p>	<p>¿Utiliza usted algún método o estrategia didáctica dinámico en sus clases de Ciencias Sociales o se limita a métodos tradicionales? Cuénteme sobre eso</p> <p>¿Según su experiencia como docente, considera usted que las estrategias que utiliza en la enseñanza de las Ciencias Sociales en el aula llaman la atención del alumno y lo motivan a aportar en la misma? ¿Por qué?</p> <p>¿La enseñanza de las Ciencias Sociales por medio de las estrategias, métodos que usa ayudan a los estudiantes a desarrollar las destrezas, habilidades, conocimientos necesarios para cumplir con los objetivos del curso? Explíqueme sobre esto.</p> <p>¿Cree que la enseñanza de las Ciencias Sociales aporta a los estudiantes en su vida cotidiana? Explíqueme sobre esto</p> <p>¿Después de las clases de Ciencias Sociales el alumno queda</p>	<p>La técnica usada para recolectar la opinión de los docentes acerca del aprendizaje de las Ciencias Sociales es la Entrevista realizada a los 5 miembros del área de la materia antes mencionada en la Unidad Educativa Picaihua</p>

	<p>- Competencia Inconsciente: trata del punto en el cual se interioriza los nuevos conocimientos y se puede usarlos sin ser conscientes de ello.</p>	<p>Medición de los hábitos adquiridos para estudiar sociales.</p>	<p>totalmente satisfecho en sus dudas?</p> <p>¿Los alumnos en general se muestran satisfechos con los resultados obtenidos después de una evaluación en el área de Ciencias Sociales? Explíqueme sobre esto.</p> <p>¿Cuál es su opinión acerca de la utilización de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de las Ciencias Sociales?</p> <p>¿Cuál es su opinión acerca de la utilización de la gamificación en el aprendizaje de las Ciencias Sociales?</p>	
--	---	---	--	--

Elaborado por: Klever Yáñez

Operacionalización del campo de acción

La gamificación

Tabla 2

Operacionalización Variable Gamificación

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS
<p>Según Gaitán (2013), la Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.</p> <p>Las técnicas dinámicas hacen referencia a la motivación del propio usuario para jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos.</p>	<p>*Dependencia positiva: retos o desafíos. El juego es un elemento clave para desarrollar la interacción y las habilidades sociales.</p> <p>* La curiosidad y el aprendizaje experiencial: la narración. La expectación nos permite centrar la atención, lo que nos lleva a la obtención de conocimiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participación de los alumnos en clases y en las diferentes actividades propuestas por el docente. • Retos y desafíos • Muestra de interés por parte del alumno en las cátedras del docente y el grado de expectación generada en el alumno. 	<p>¿Te gustan los retos al momento de aprender? ¿Son atractivas las actividades que implican desafíos? ¿Participarías en clases en caso de aprender a través de juegos? ¿Te gustaría que cada vez que participes en clases o en alguna actividad obtengas una recompensa? ¿Te genera expectativa aprender de Ciencias Sociales a través de actividades dinámicas? ¿Crees que aprender experimentando en las clases es motivador?</p>	<p>La técnica usada para medir la influencia que tendría la gamificación en el aprendizaje es la Encuesta realizada a los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Picaihua</p>

	<p>* Protección de la autoimagen y motivación: avatar. El sentimiento de vulnerabilidad es muy frecuente a la hora de aprender, y si protegemos nuestra propia imagen con un avatar podemos conseguir evitarlo y fortalecer nuestra autoestima.</p> <p>* Sentido de competencia: puntuaciones y tablas de resultados. Las tablas de clasificación o rankings posibilitan que el alumno sea consciente del progreso de su propio aprendizaje y sepa en qué etapa del mismo se encuentra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aporte de los alumnos de forma autónoma y anónima • Calificaciones o posiciones según los resultados obtenidos de las actividades propuestas por el docente. 	<p>¿Estas cómodo con las actividades que realizas en el aula en presencia de tus compañeros? ¿Te gustaría interactuar en la materia de Ciencias Sociales de forma anónima ante tus compañeros?</p> <p>¿Te gustaría conocer siempre cuál es tu progreso? ¿Te sientes incómodo sabiendo tus calificaciones? ¿Te gusta los resultados que obtienes en clases?</p>	
--	---	---	---	--

	<p>* Tolerancia al error: el pensamiento del juego y el feedback inmediato. Es importante conseguir que los alumnos comprendan que el error es una parte natural del aprendizaje y que por ello no tienen que tener miedo a equivocarse o a no ser capaces de cumplir con las expectativas, tanto las propias como las externas.</p> <p>* Autonomía: Significa dotar a las actividades de un origen, un propósito y una dirección. Esto, junto con un cierto margen para tomar iniciativas, fomenta la confianza en sí mismo y la autonomía.</p> <p>* El uso de la Tecnología: el mundo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de aceptación con los resultados obtenidos por parte de los alumnos • Elementos que podemos emplear para cumplir este objetivo son las barras de progreso, las insignias y los bienes virtuales. 	<p>¿Te sientes incómodo cuando el tutor te entrega los resultados de tus evaluaciones? ¿Te gustaría que tus resultados sean evaluados de una forma diferente, mostrando tus habilidades y esfuerzo?</p> <p>¿Te gusta tener representatividad en el aula? ¿Te gusta tener autonomía sobre tu propio aprendizaje?</p>	
--	--	---	---	--

	<p>actual obliga a las diferentes actividades hacer uso de la tecnología y las actividades académicas no son la excepción ya que son de gran ayuda para el aprendizaje y entendimiento de diversos temas y actividades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El tiempo de uso y la cantidad de recursos tecnológico disponibles 	<p>¿Te gustaría aprender por medio de la tecnología ciencias sociales?</p> <p>¿Crees que le dedicarías más tiempo aprender Ciencias Sociales si tienes recursos tecnológicos disponibles?</p>	
--	---	--	---	--

Elaborado por: Klever Yáñez

Validez y Confiabilidad

En primer lugar se validó la entrevista, la cual tomo en cuenta el estudio realizado por Arellano (2018), para la conformación del cuestionario de preguntas (Anexo 2) realizadas a los docentes, además de haber realizado la consulta de un experto (Anexo 6), el cual valido las preguntas y pudo dar su punto de vista para realizar algunos cambios, para la posterior aplicación.

La encuesta se la realizó tomando en cuenta el estudio realizado por Gaitán (2013), el cual sirvió como referencia para la operacionalización de la variable llamada Gamificación. Por medio de este estudio se pudo configurar el cuestionario que se aplicó a los estudiantes (Anexo 3), lo cual asegura su confiabilidad, y de manera posterior se evaluó mediante una prueba piloto la cual se la realizo a un grupo reducido de alumnos 7, correspondiente al 10 % del total de la población elegida. Estos emitieron sus criterios sobre la validez del cuestionario, en donde se les presento un cuestionario de 20 ítems de los cuales 3 de ellos fueron rechazados por ser repetidos (según los estudiantes). Posteriormente se procedió a la respectiva corrección, para luego proceder a la aplicación general. Para comprobar la fiabilidad de la encuesta mediante el programa de análisis estadístico SPSS se pudo analizar el coeficiente de fiabilidad llamado Alfa de Crobach, el cual tomó en cuenta los 18 Ítems presentados en la encuesta, dando como resultado un 0,794, presentando el cálculo en el (Anexo 4), en donde el valor presentado es aceptable con lo que se permite comprobar la fiabilidad.

En lo que respecta la aplicación definitiva del cuestionario a los alumnos y el procesamiento del mismo, se puede mencionar que se siguieron los siguientes pasos:

1. Elegir la manera adecuada y eficiente, de llegar a todos los miembros de los alumnos a encuestar, de una manera ágil lo cual se consiguió adaptando el cuestionario a la herramienta tecnológica proporcionada por google llamada formularios, con lo que se consiguió por medio de un link llegar a los alumnos de una manera rápida y poco intrusiva en lo que respecta a sus actividades.

2. Antes de enviar el link se destinó una petición a las autoridades del establecimiento para que sea posible ejecutar la encuesta a los alumnos y así realizar el análisis de los resultados.
3. Tramitar la autorización que permita recolectar información elemental para el proceso de la investigación.

Finalmente, se procedió a recolectar la información cuantitativa y procesarla por medio del programa estadístico SPSS, el cual permite realizar los cálculos necesarios para analizar la información y poder presentarla en un informe de resultados.

Población y Muestreo

Para esta investigación se considera que la unidad de muestreo se denomina estudiantes que pertenecen a la Unidad Educativa Picaihua en el año lectivo 2021 – 2022, de los cuales se puede delimitar una población de 70 estudiantes de décimo año, se encuestó a la totalidad de estudiantes, lo que significa que se trabajó con dicha población. Los estudiantes tienen una edad promedio de 14 años que en conjunto con sus representantes deberán llenar la encuesta que se plantea más adelante. Los docentes por su parte fueron parte de un muestreo no probabilístico de expertos (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). En este sentido, los profesores entrevistados tenían un amplio conocimiento por un lado en la docencia en la materia de Estudios Sociales y por otro lado tenían experiencia trabajando con los estudiantes a diario en la unidad educativa objeto de estudio.

Análisis de Resultados

El primer análisis de resultados de la aplicación de las herramientas planteadas en esta investigación es el de la entrevista, la cual se realizó gracias a la colaboración de los miembros del área de Ciencias Sociales de la institución. A continuación, se presenta el análisis de las opiniones de los docentes en cada aspecto de la categoría enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales. Dentro de ella se encuentran las subcategorías enseñanza de las Ciencias Sociales, métodos y estrategias usualmente

utilizadas para impartir esta materia, dificultades para innovar la enseñanza y la percepción sobre el uso de la gamificación y la tecnología.

Métodos y estrategias utilizadas por los docentes en clase

Asignatura de Estudios Sociales

Primero que nada, es importante destacar que los docentes del área resaltan la importancia de la asignatura de Estudios sociales. Las Ciencias Sociales aportan en gran medida ya que instruyen y sistematizan el nivel de aprehensión social del individuo y le permiten relacionarse e interactuar de manera efectiva y afectiva con la sociedad, vinculándolo con sus raíces y aspectos socioculturales, con elementos circundantes del entorno cotidianidad, logrando que el individuo se fortalece debido al aprendizaje activo y dinámico.

Los docentes coinciden que la base del constructo social de la vida del ser humano en la sociedad se da gracias al desarrollo de varias habilidades por lo que tratan de desarrollarlas de la manera más propicia posible, tomando en cuenta las limitaciones del ambiente en el que se desenvuelven y tomando en cuenta el cumplimiento de los objetivos tanto del estudiante como los institucionales. Asimismo, una de las docentes afirma que dicha materia también tiende a ser “aburrida”, “rutinaria” dados los componentes teóricos que hacen que sea más compleja de entender por los estudiantes, lo que lleva a una necesidad de innovar por parte del cuerpo de profesores.

Métodos y estrategias utilizados para la impartición de las Ciencias Sociales

En cuanto a métodos y estrategias utilizadas en este ámbito, por lo general los profesores utilizan técnicas de enseñanza “rutinarias”, lo cual creen que desmotiva a los estudiantes. Un punto importante es que una de las docentes afirma que la calidad del aprendizaje de sus estudiantes se debe mucho al método utilizado. A dos de los profesores entrevistados les funcionaban las técnicas utilizadas, no obstante, otros profesores expresaron emociones negativas por parte de los estudiantes en cuanto al proceso de enseñanza aprendizaje utilizado. Esto lo reafirma el hecho de que los

estudiantes en varias ocasiones desean terminar la clase lo más pronto posible para tomar recesos, esto se nota cuando afirman que no tienen dudas en clases con el afán de terminarla pronto, con lo cual los profesores encuentran incertidumbre al momento de verificar si los estudiantes tuvieron un aprendizaje significativo.

Los estudiantes también exponen el temor a mostrar sus dudas “Las preguntas para aclarar dudas o inquietudes por parte de los estudiantes se ven cohibidas por el temor a ser expuestos al ridículo o ser juzgado como distraído” (E.2). Esto vislumbra la poca confianza en mostrar sus dificultades ante un colectivo social, por lo que lo ideal sería conformar un ambiente de confianza que dinamice y fortalezca la afectividad solventaría esta dificultad, logrando una participación activa y dinámica en la evolución que se realiza al final de cada sesión de trabajo.

Dificultades para innovar la enseñanza

Por su parte los docentes tienen una apertura para la utilización de estrategias o metodologías dinámicas para que el aprendizaje del estudiante mejore, sin embargo, afirman que existen diferentes obstáculos al momento de querer implementar alguna actividad. Como ejemplo de ello se puede mencionar que los docentes tienen que justificar estas actividades a través de una burocracia interminable que sumado al poco tiempo disponible por la carga horaria vuelve a la implementación muy complicada, además de la falta de recursos suficientes en la institución y una capacitación insuficiente en muchos casos. Dentro del entorno del estudiante también existe un nivel elevado de analfabetismo digital que afecta negativamente el proceso de formación aprendizaje de los estudiantes y docentes, además que hay que tener en cuenta la falta de recursos disponibles (conectividad, acceso a internet).

Asimismo, los docentes mencionan que las estrategias tienen que ir alineadas con lo que dicta el Ministerio de Educación por lo que las clases son programáticas y rutinarias, ya que lo que se busca es alcanzar a cubrir lo que dicta el ente regulador lo que causa en muchos sentidos en desinterés del alumno y su falta de participación lo cual sucede también en otras áreas de conocimiento. Con respecto a la evaluación

también se mencionó que debería ser dinámica y activa, ya que los actuales no son innovadores.

Percepciones sobre la gamificación y tecnología

Los docentes dudaron un poco al dar su opinión ya que no todos estaban familiarizados con el término gamificación, sin embargo, luego de una breve explicación lograron exponer sus puntos de vista y concordaron que los juegos interactivos con estrategias tecnológicas en el aprendizaje son un gran método de lograr despertar el interés, generan motivación, ya que se presentan como retos. Tomando el aprendizaje como acciones o actividades que se ejecuten para obtener un premio o triunfo como resultado. Con respecto a las herramientas tecnológicas, están de acuerdo en que dinamizan el aprendizaje, generan interés, motivación.

Como resultado de la aplicación de la entrevista se puede mencionar que los docentes consultados tienen gran apertura a la utilización de nuevas estrategias que dinamicen el aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes ya que esto les ayudara en un futuro a desarrollarse de mejor manera en la sociedad, generando pertenencia hacia sus raíces. Sin embargo, existen grandes limitantes para poder aplicar nuevas estrategias ya que los docentes deben apegarse a una malla curricular rutinaria y programática la cual genera en los niños falta de interés por aprender interrumpiendo el éxito del ciclo del aprendizaje.

Los alumnos además de sentir desinterés por las Ciencias Sociales muestran gran timidez al momento de satisfacer sus interrogantes ya que muestran gran presión social en su entorno que se ve reflejado en el miedo a preguntar por miedo a la burla, causando además que los alumnos mantengan actitudes de temor ante los resultados de sus evaluaciones, lo que según los profesores se podría resolver aplicando algunas herramientas que por medio de la gamificación ayuden a los estudiantes a perder el miedo a preguntar o en todo caso a que investiguen por su propia cuenta para satisfacer sus dudas, ya que al convertir las actividades en algo interactivo con resultados que se tomen como el alcanzar un logro y no un simple examen se podría alejar al alumno de

prácticas como la copia y aumentar su interés en la materia, pero hay que mencionar que parte del éxito de la aplicación de la gamificación sería el uso de la tecnología lo que tendría varios limitantes como la falta de conocimiento por parte del entorno del alumno y la falta de recursos.

Metodología cuantitativa

A continuación, se presentan los resultados de la encuesta realizada a los alumnos de la institución. En primer lugar, hay que destacar que se la realizó en un porcentaje de género de 60 a 40 %, es decir fueron encuestados 28 hombres y 42 mujeres, como se muestra en la Figura 2.

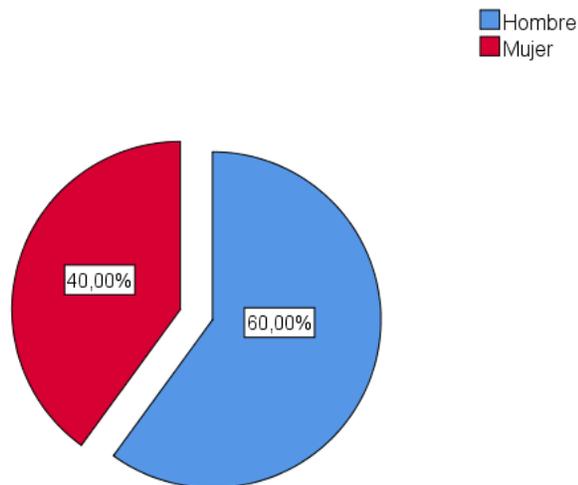


Figura 2 Repartición de género en la encuesta
Elaborado por: Klever Yáñez

La encuesta fue realizada tomando en cuenta las diferentes dimensiones de la gamificación en el campo emocional, por lo que a continuación se presenta un análisis diferenciando entre las mismas y las preguntas que abarcan.

Dependencia positiva: es la primera dimensión y se refiere a los retos o desafíos que se pueden enfrentar al momento de presentar las actividades lúdicas ya que son un elemento clave para desarrollar la interacción y las habilidades sociales.

¿Te gustan los retos al momento de aprender?

Tabla 3
Gustos al aprender.

	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	14	20%
No tiene relevancia	24	34,30%
De acuerdo	26	37,10%
Muy de acuerdo	6	8,60%
Total	70	100%

Elaborado por: Klever Yáñez

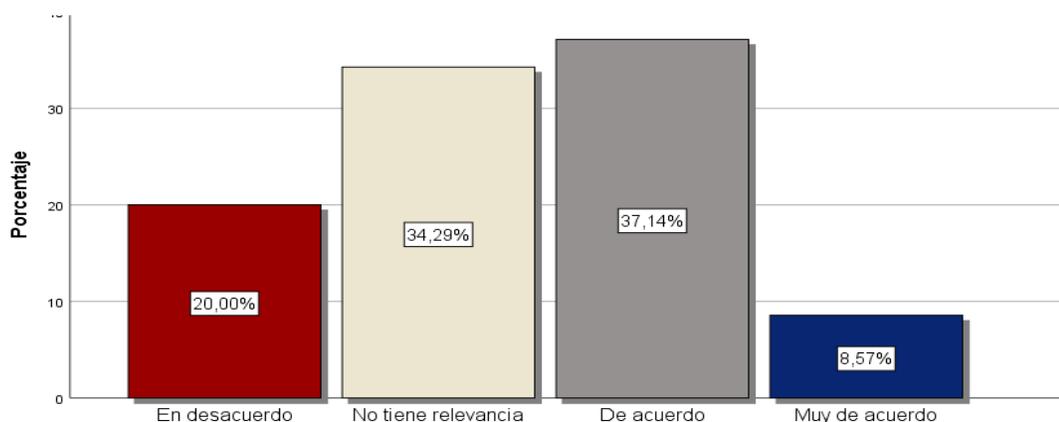


Figura 3 Gustos al aprender
Elaborado por: Klever Yáñez

Análisis: El 37,14% de los estudiantes mencionan que están de acuerdo con los retos al momento de aprender, mientras que en segundo lugar correspondiente al 34,30% indican que no tiene relevancia; en tercer lugar, el 20% señalan que están en desacuerdo con dichos retos y por último el 8,60 dicen estar muy de acuerdo con los retos para aprender.

Interpretación: Los resultados muestran que los estudiantes por una mínima mayoría establecen o consideran que los retos no tienen mayor relevancia al momento de aprender, sin embargo, muchos estudiantes se muestran proactivos a participar en actividades educativas que impliquen retos al momento de aprender.

¿Son atractivas las actividades que implican desafíos?

Tabla 4
Gusto por los desafíos

	Frecuencia	Porcentaje
Muy en desacuerdo	3	4,29%
En desacuerdo	11	15,71%
No tiene relevancia	23	32,86%
De acuerdo	21	30,00%
Muy de acuerdo	12	17,14%
Total	70	100,00

Elaborado por: Klever Yáñez

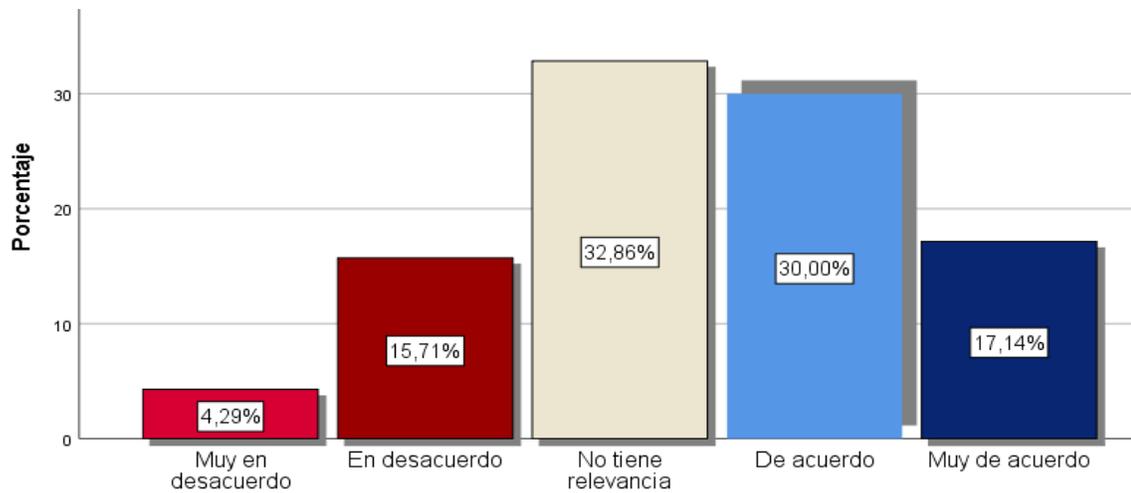


Figura 4 Gustos por los desafíos
Elaborado por: Klever Yáñez

Análisis: El 32.86% de los estudiantes mencionan que las actividades que implican desafíos no tienen relevancia, mientras que el 30% dicen estar de acuerdo con los desafíos en diferentes actividades y el 17,14% indican que están muy de acuerdo; por otro lado, el 15,71% señalan que están en desacuerdo con dichas actividades y por último el 4,29% están muy en desacuerdo con las actividades que implican desafíos.

Interpretación: Los resultados muestran que los estudiantes por una mínima mayoría no les parecen atractivas o se muestran renuentes a realizar actividades que impliquen desafíos, por otro lado, un gran porcentaje de la población estudiantil les parecen atractivas las actividades que implican desafíos.

¿Participarías en clases en caso de aprender a través de juegos?

Tabla 5
Participación a través de juegos

	Frecuencia	Porcentaje
Muy en desacuerdo	4	5,71%
En desacuerdo	3	4,29%
No tiene relevancia	16	22,86%
De acuerdo	32	45,71%
Muy de acuerdo	15	21,43%
Total	70	100%

Elaborado por: Klever Yáñez

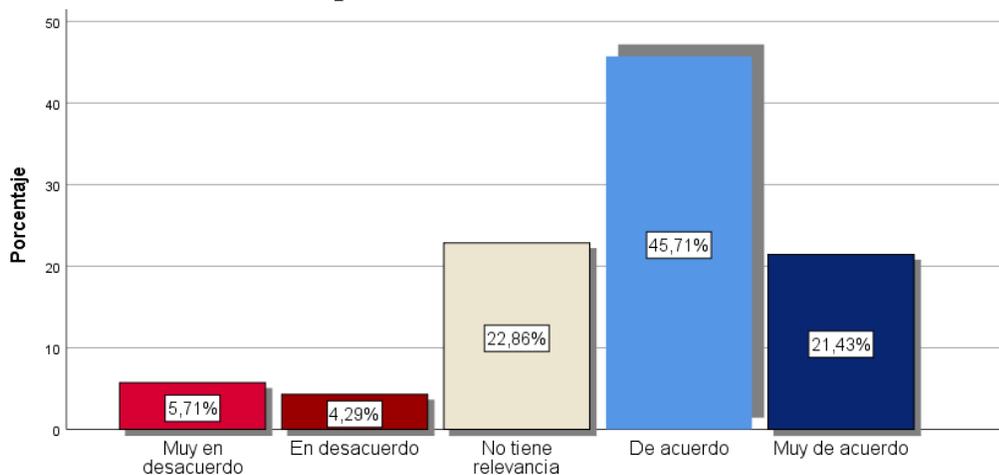


Figura 5 Participación a través de juegos
Elaborado por: Klever Yáñez

Análisis: El 45,71% de los estudiantes mencionan que están de acuerdo con participar en clases en el caso de aprender a través de juegos, mientras que el 22,86% dicen que no tiene relevancia este tipo de aprendizaje, por otro lado, el 21,43% señalan estar muy de acuerdo con los juegos en el aprendizaje, el 5,71% indican estar muy en desacuerdo y el 4,29% están en desacuerdo con participar en clases con juegos.

Interpretación: Los resultados muestran que los estudiantes por mayoría se muestran proactivos a participar en clases que impliquen aprender por medio de juegos, sin embargo, hay un número considerable de alumnos que muestran su desacuerdo o inconformidad con participar en este tipo de actividades, por lo que podemos asumir que les gusta el juego o las actividades lúdicas pero que no representen un reto o un desafío.

¿Te gustaría que cada vez que participes en clases o en alguna actividad obtengas una recompensa?

Tabla 6
Obtención de recompensas

	Frecuencia	Porcentaje
Muy en desacuerdo	3	4,29%
En desacuerdo	8	11,44 %
No tiene relevancia	8	11,44 %
De acuerdo	23	32,86%
Muy de acuerdo	28	40%
Total	70	100%

Elaborado por: Klever Yáñez

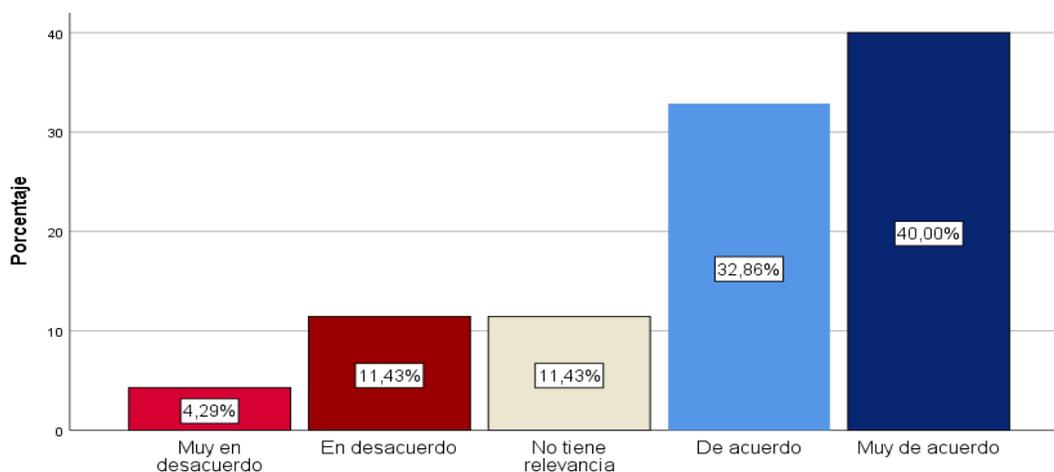


Figura 6 Obtención de recompensas
Elaborado por: Klever Yáñez

Análisis: El 40% de los estudiantes encuestados mencionan que están muy de acuerdo con obtener una recompensa al participar en alguna actividad o en clase y el 32,86% señalan que están de acuerdo; mientras tanto el 11,43% mencionan que no tienen relevancia y también estar en desacuerdo con obtener una recompensa y por último el 4,29% indican estar muy en desacuerdo con la propuesta.

Interpretación: Los resultados muestran que los estudiantes por una gran mayoría se muestran interesados en obtener una recompensa cada vez que participe en clase o en alguna actividad escolar.

Como primer análisis de los datos obtenidos en la aplicación de la encuesta y en concordancia con la primera dimensión que se planteó en la operacionalización, se puede mencionar que los alumnos mantienen gran interés por las actividades que involucren juegos y les parece una buena alternativa el recibir recompensas por el cumplimiento de estas actividades, pero a su vez no les gusta la idea de que estas sean presentadas como resto o desafíos, ya que se podrían interpretar como una carga adicional a sus actividades diarias.

La curiosidad y el aprendizaje experiencial: esta es otra dimensión a topar en la gamificación la cual permite explorar la expectativa y permite centrar la atención, lo que lleva a la obtención de conocimiento y se refleja en las siguientes preguntas:

¿Te genera expectativa aprender de Ciencias Sociales a través de actividades dinámicas?

Tabla 7
Expectativas por las Ciencias Sociales

	Frecuencia	Porcentaje
Muy en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
No tiene relevancia	25	35,71%
De acuerdo	36	51,43%
Muy de acuerdo	9	12,86%
Total	70	100%

Elaborado por: Klever Yáñez

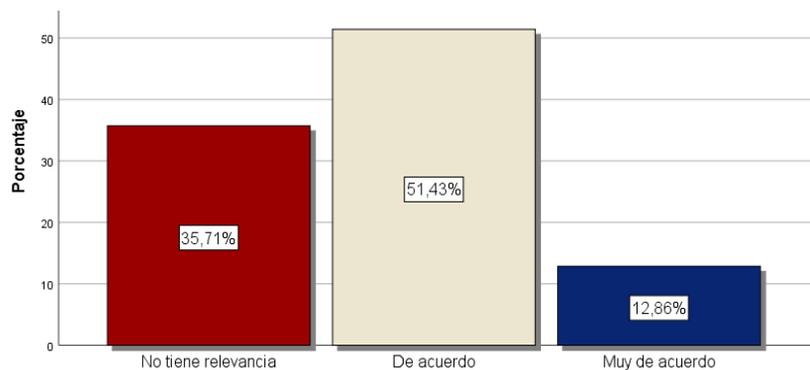


Figura 7 Expectativas por las Ciencias Sociales
Elaborado por: Klever Yáñez

Análisis: El 51,43% de los estudiantes señalan que están de acuerdo con aprender la asignatura de Ciencias Sociales a través de actividades dinámicas, mientras que el 35,71% mencionan que no tiene relevancia aprender por medio de estas actividades, por otro lado, el 12,86% indican estar muy de acuerdo con aprender con actividades dinámicas las Ciencias Sociales.

Interpretación: Los resultados muestran que los estudiantes por una gran mayoría se muestran interesados en aprender la asignatura de Ciencias Sociales a través de actividades dinámicas, mientras que un bajo porcentaje señalan que no tiene relevancia este tiempo de aprendizaje.

¿Crees que aprender experimentando en las clases es motivador?

Tabla 8
Aprender experimentando

	Frecuencia	Porcentaje
Muy en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	7	10%
No tiene relevancia	25	35,71%
De acuerdo	38	54,29%
Muy de acuerdo	0	0%
Total	70	100%

Elaborado por: Klever Yáñez

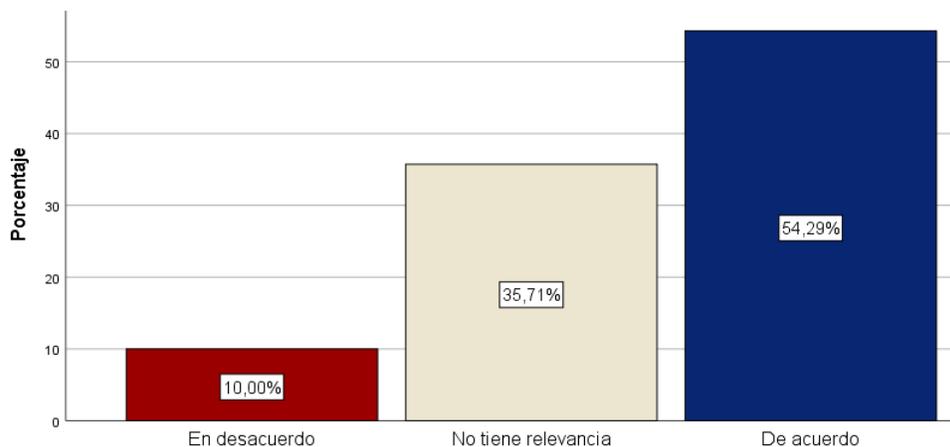


Figura 8 Aprender experimentando
Elaborado por: Klever Yanéz

Análisis: El 54,29% de los estudiantes mencionan que están de acuerdo con que es motivador aprender experimentando en clases, por otro lado, el 35, 71% indican que no tiene relevancia y el 10% dicen que están en desacuerdo o no les parece motivador aprender experimentando en clases.

Interpretación: Los resultados muestran que a una mayoría de estudiantes les parece motivador y se muestran proactivos a aprender experimentando en clases; mientras que por otro lado hay un número considerable que se muestra renuente a participar de este tipo de aprendizaje.

En este segundo punto se puede comentar que los alumnos no mantienen un interés marcado por el aprendizaje de las Ciencias Sociales, debido a que como se ha mencionado con anterioridad, el sistema de enseñanza en esta materia en su gran mayoría es memorístico, pero hay que recalcar que los alumnos muestran interés a experimentar nuevas formas de aprender.

Protección de la autoimagen y motivación: En esta dimensión se analiza el sentimiento de vulnerabilidad ya que puede ser muy frecuente a la hora de aprender.

¿Estas cómodo con las actividades que realizas en el aula en presencia de tus compañeros?

Tabla 9
Actividades con tus compañeras

	Frecuencia	Porcentaje
Muy en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	18	25,71%
No tiene relevancia	18	25,71%
De acuerdo	34	48,57%
Muy de acuerdo	0	0%
Total	70	100%

Elaborado por: Klever Yanéz

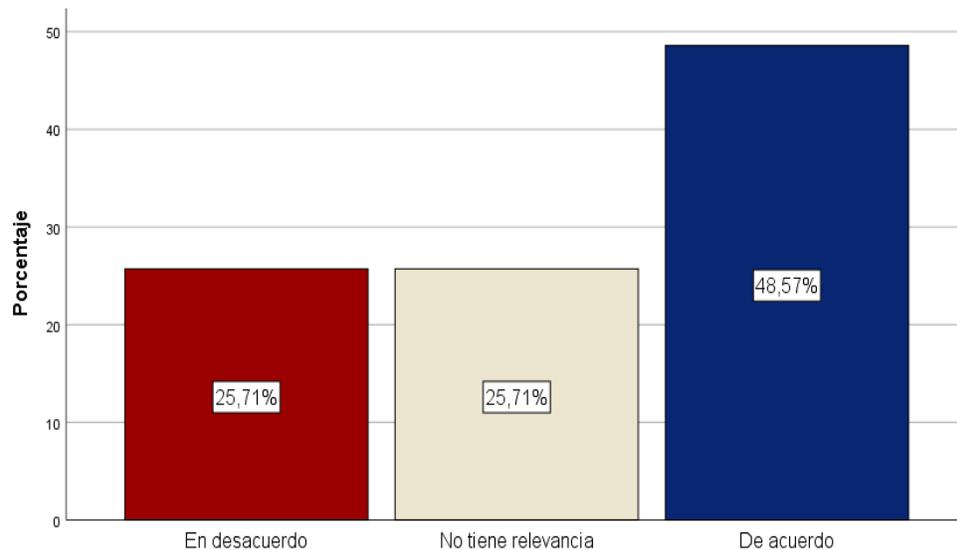


Figura 9 Actividades con tus compañeros
Elaborado por: Klever Yáñez

Análisis: El 48,57% de los estudiantes señalan estar de acuerdo o que están cómodos con las actividades que realizan en el aula en presencia de sus compañeros, por otro lado, el 25,71% no tienen relevancia y están en desacuerdo, es decir que no se sienten cómodos con las actividades que realizan en aula con sus compañeros.

Interpretación: Los resultados muestran que los estudiantes por una pequeña mayoría no se sienten cómodos con las actividades que realizan en el aula en presencia de sus compañeros otros mencionan que no es algo que sea relevante; también la otra mitad de los estudiantes mencionan que se sienten cómodos con hacer actividades en presencia de sus compañeros.

¿Te gustaría interactuar en la materia de Ciencias Sociales de forma anónima ante tus compañeros?

Tabla 10

Interactuar con la Ciencias Social

	Frecuencia	Porcentaje
Muy en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	18	25,71%
No tiene relevancia	25	35,71%
De acuerdo	45	64,29%
Muy de acuerdo	0	0%
Total	70	100%

Elaborado por: Klever Yáñez

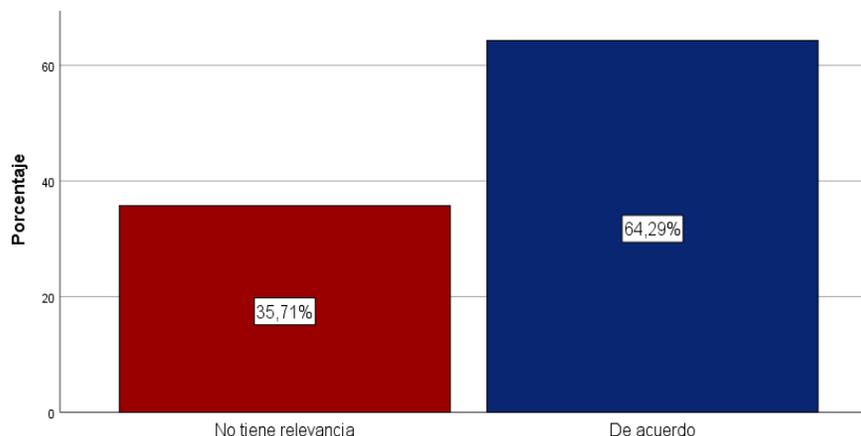


Figura 10 Interactuar con las Ciencias Sociales

Elaborado por: Klever Yáñez

Análisis: El 64,29% de los estudiantes mencionan que están de acuerdo con interactuar en la materia de Ciencias Sociales de forma anónima ante sus compañeros, mientras que el 35,71% señalan que no tiene relevancia interactuar en esta asignatura por medio de este método y el 25,71% dicen estar en desacuerdo.

Interpretación: Los resultados muestran que una gran mayoría de estudiantes se muestran proactivos a interactuar en la materia de Ciencias Sociales de forma anónima ante sus compañeros.

Para este apartado se puede mencionar que los alumnos mantienen cierta comodidad al momento de realizar sus actividades grupales, pero prefieren el anonimato al momento de realizar tareas individuales, lo que puede manifestar la incomodidad o el temor que se presenta al momento de interactuar frente a sus compañeros.

Sentido de competencia: En esta dimensión se evalúan las emociones que representan las puntuaciones y tablas de resultados, y que causa en el alumno la consciencia del progreso de su propio aprendizaje.

¿Te gustaría conocer siempre cuál es tu progreso?

Tabla 11
Conocer tus progresos

	Frecuencia	Porcentaje
Muy en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	13	18,57%
No tiene relevancia	31	44,29%
De acuerdo	26	37,14%
Muy de acuerdo	0	0%
Total	70	100%

Elaborado por: Klever Yáñez

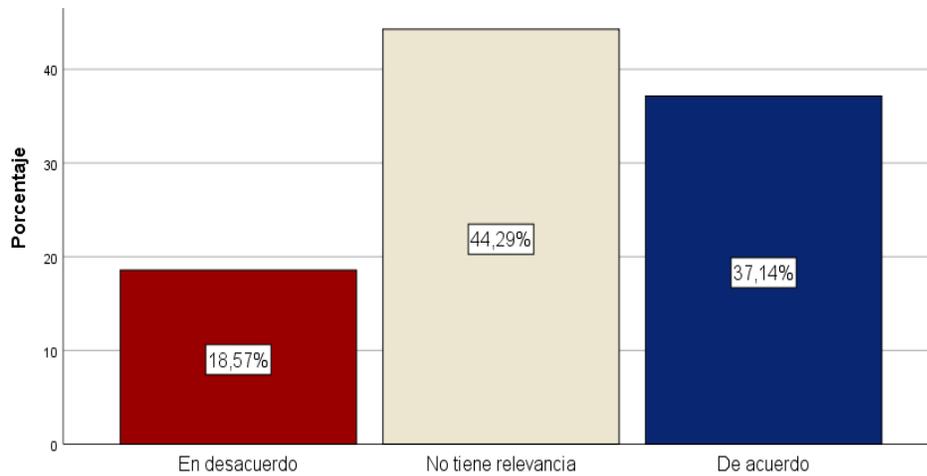


Figura 11 Conocer tus progresos
Elaborado por: Klever Yáñez

Análisis: El 44,29% de los estudiantes mencionan que no tiene relevancia conocer siempre cuál es su progreso, mientras que el 37,14% señalan estar de acuerdo con conocer estos datos; por último, el 18,57% dicen estar en desacuerdo.

Interpretación: Los resultados indican que los estudiantes se muestran renuentes a conocer periódicamente su progreso.

¿Te sientes incómodo sabiendo tus calificaciones?

Tabla 12
Conocimientos de calificaciones

	Frecuencia	Porcentaje
Muy en desacuerdo	18	25,71%
En desacuerdo	0	0%
No tiene relevancia	21	30%
De acuerdo	31	44,29%
Muy de acuerdo	0	0%
Total	70	100%

Elaborado por: Klever Yáñez

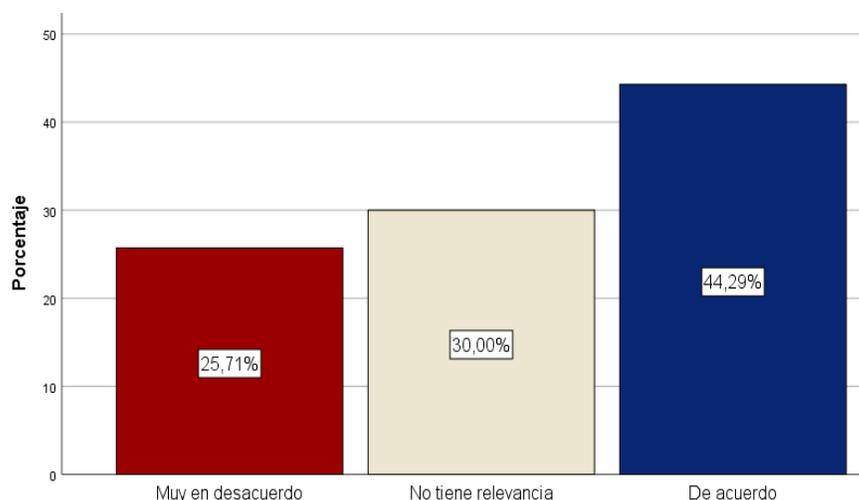


Figura 12 Conocimientos de calificaciones
Elaborado por: Klever Yáñez

Análisis: El 44,29% de los estudiantes señalan estar de acuerdo con sentirse incómodos sabiendo sus calificaciones, mientras que el 30% indican que no tiene relevancia y por último el 25,71% mencionan estar muy en desacuerdo con sentirse incómodos sabiendo sus calificaciones.

Interpretación: Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes se sienten incómodos al saber sus calificaciones, pero también existe un número considerable que piensa que no tiene relevancia saber sus calificaciones, por último, a algunos no les parece incómodo conocer sus calificaciones.

¿Te gusta los resultados que obtienes en clases?

Tabla 13

Gusto por los resultados en clases

	Frecuencia	Porcentaje
Muy en desacuerdo	0	0,00%
En desacuerdo	24	34,29%
No tiene relevancia	18	25,71%
De acuerdo	28	40,00%
Muy de acuerdo	0	0%
Total	70	100%

Elaborado por: Klever Yáñez

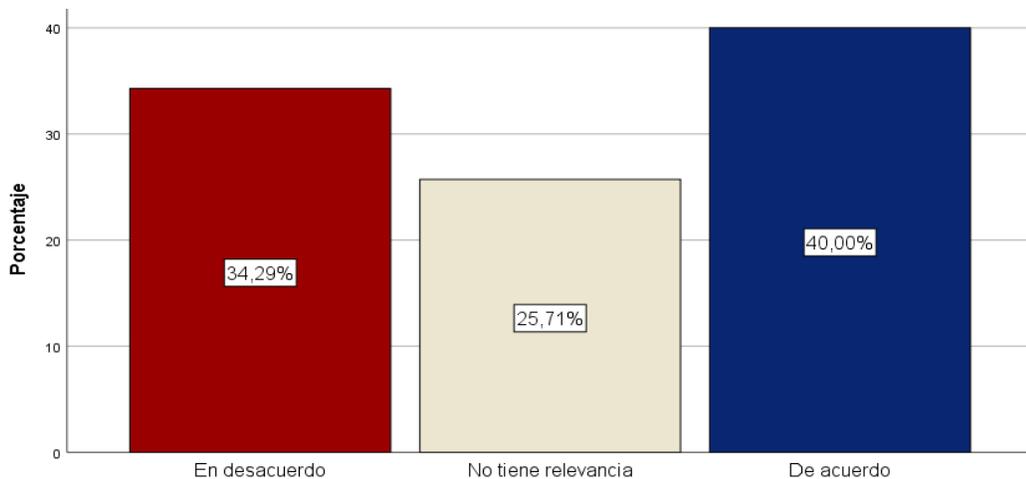


Figura 13 Gusto por los resultados en clases

Elaborado por: Klever Yáñez

Análisis: El 40% de los estudiantes mencionan estar de acuerdo con los resultados que obtienen en clases, mientras que el 34,29% señalan estar en desacuerdo con dichos resultados y por último el 25,71% indican que no tienen relevancia los resultados que obtienen.

Interpretación: Los resultados muestran que los estudiantes están un tanto inconformes con los resultados obtenidos en clase ya que están en desacuerdo con los mismos o no tiene relevancia para ellos; sin embargo, también existe un número considerable que está conforme con dichos resultados.

En este apartado se puede mencionar que los alumnos no muestran gran interés por ver un avance en el aprendizaje de las Ciencias Sociales, es decir que es irrelevante para ellos esta asignatura, razón por la cual se le presta mayor atención al tema de las calificaciones ya que lo más importante es cursar la materia.

Tolerancia al error: en esta dimensión se muestra la importancia de conseguir que los alumnos comprendan que el error es una parte natural del aprendizaje.

¿Te sientes incómodo cuando el tutor te entrega los resultados de tus evaluaciones?

Tabla 14
Incomodidad por los resultados

	Frecuencia	Porcentaje
Muy en desacuerdo	0	0,00%
En desacuerdo	19	27,14%
No tiene relevancia	9	12,86%
De acuerdo	34	48,57%
Muy de acuerdo	8	11,43%
Total	70	100,00%

Elaborado por: Klever Yáñez

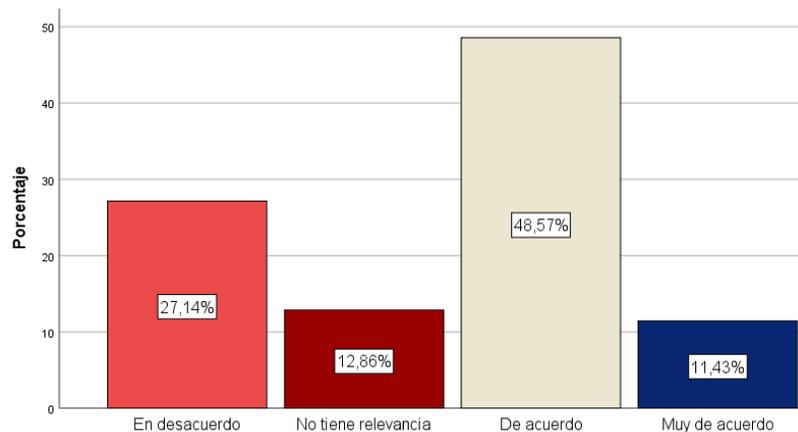


Figura 14 Incomodidad por los resultados
Elaborado por: Klever Yáñez

Análisis: El 48,57% de los estudiantes mencionan estar de acuerdo con sentirse incómodos cuando el tutor les entrega los resultados de sus evaluaciones, mientras que el 27,14% indican estar en desacuerdo con sentirse incómodos, el 12,86% señalan que

no tiene relevancia y el 11,43% dicen estar muy de acuerdo con sentirse incómodos al recibir sus calificaciones por el tutor.

Interpretación: Los resultados muestran que una gran mayoría de estudiantes se sienten incómodos cuando el tutor les entrega los resultados de sus evaluaciones.

¿Te gustaría que tus resultados sean evaluados de una forma diferente, mostrando tus habilidades y esfuerzo?

Tabla 15
Evaluación de tus resultados

	Frecuencia	Porcentaje
Muy en desacuerdo	0	0,00%
En desacuerdo	0	0,00%
No tiene relevancia	0	0,00%
De acuerdo	41	58,57%
Muy de acuerdo	29	41,43%
Total	70	100,00%

Elaborado por: Klever Yáñez

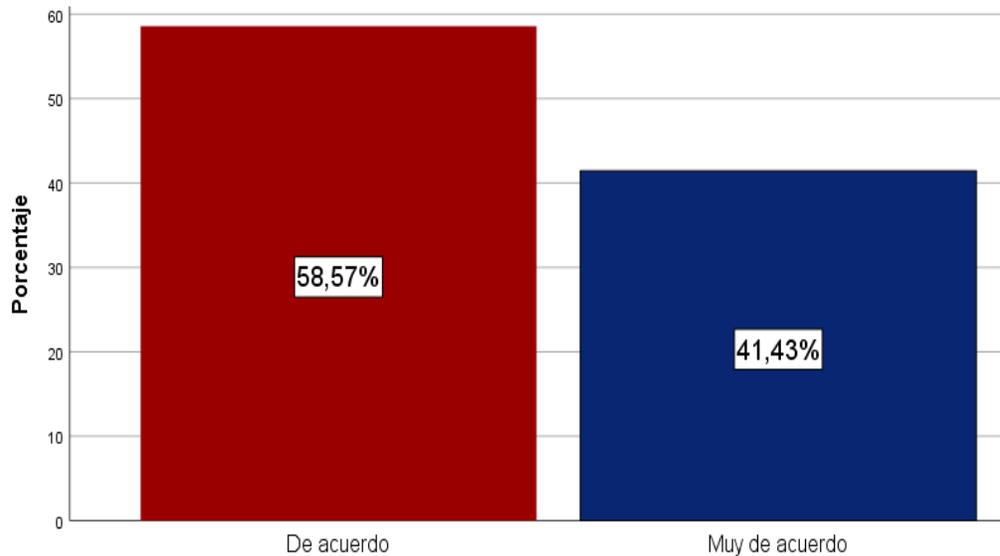


Figura 15 Evaluación de tus resultados
Elaborado por: Klever Yáñez

Análisis: El 58,57% de los estudiantes mencionan estar de acuerdo con que sus resultados sean evaluados de una forma diferente, mostrando sus habilidades y esfuerzo, mientras que el 41,43% señalan que están muy de acuerdo con este tipo de evaluación.

Interpretación: Los resultados muestran que los estudiantes por una gran mayoría se muestran interesados en ser evaluados de forma diferente a la tradicional.

La evaluación es una parte importante para el docente ya que le permite conocer diferentes aspectos de la evolución del estudiante en la materia impartida, pero visto desde el punto de vista del alumno este mantiene poca tolerancia el error, por lo que la mayoría de los estudiantes no están de acuerdo con la forma de calificar y preferirían que se les evalué de una forma diferente tomando en cuenta otros aspectos que no estén tan apegados a la forma tradicional.

Autonomía: esta dimensión evalúa la confianza en sí mismo y la autonomía que puede presentar el alumno.

¿Te gusta tener representatividad en el aula?

Tabla 16

Representatividad en el aula

	Frecuencia	Porcentaje
Muy en desacuerdo	0	0,00%
En desacuerdo	0	0,00%
No tiene relevancia	24	34,29%
De acuerdo	46	65,71%
Muy de acuerdo	0	0,00%
Total	70	100,00%

Elaborado por: Klever Yáñez

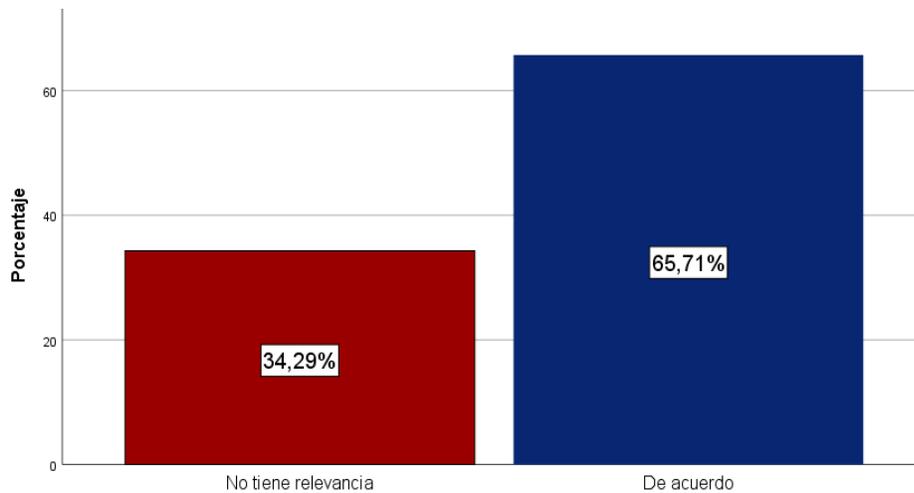


Figura 16 Representatividad en el aula

Elaborado por: Klever Yáñez

Análisis: El 65,71% de los estudiantes mencionan estar de acuerdo con que les gusta tener representatividad en el aula y por otro lado el 34,29% señalan que no tiene relevancia.

Interpretación: Los resultados muestran que los estudiantes por una gran mayoría se muestran proactivos en tener representatividad en el aula.

¿Te gusta tener autonomía sobre tu propio aprendizaje?

Tabla 17

Admiración de los compañeros

	Frecuencia	Porcentaje
Muy en desacuerdo	0	0,00%
En desacuerdo	8	11,43%
No tiene relevancia	35	50,00%
De acuerdo	27	38,57%
Muy de acuerdo	0	0,00%
Total	70	100,00%

Elaborado por: Klever Yáñez

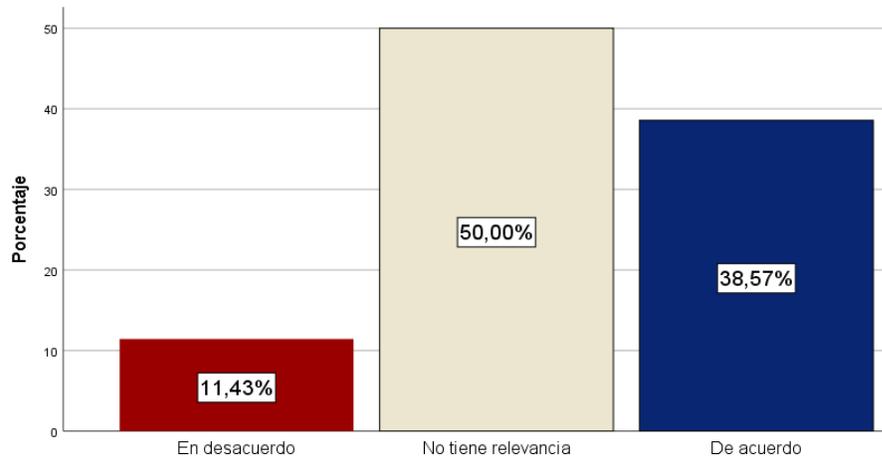


Figura 17 Admiración de los compañeros

Elaborado por: Klever Yáñez

Análisis: El 50% de los estudiantes señalan que no tiene relevancia que sus compañeros les admiren por algún acto en específico, mientras que el 38,57% mencionan estar de acuerdo con generar esta admiración y por último el 11,43% indican que están en desacuerdo con esta admiración.

Interpretación: Los resultados muestran que para la mitad de los estudiantes encuestados no tiene relevancia ser admirados por un acto en específico; sin embargo, hay un número considerable que está de acuerdo con generar esa admiración entre sus compañeros, es decir que la mayoría de estudiantes les gustaría que reconozcan su esfuerzo en la materia, pero no como algo que les haga sentirse superiores a los demás.

En este apartado se puede observar que a los alumnos les gustaría tener mayor participación en la elección del modo de enseñanza de la materia, además de que mantienen la postura de tener mayor representatividad en el aula, por lo que al plantear las actividades es importante tener una retroalimentación por parte de los estudiantes.

El uso de la Tecnología: el mundo actual obliga a las diferentes actividades hacer uso de la tecnología y las actividades académicas no son la excepción ya que son de gran ayuda para el aprendizaje y entendimiento de diversos temas y actividades.

¿Te gustaría aprender por medio de la tecnología ciencias sociales?

Tabla 18
Aprender con la tecnología

	Frecuencia	Porcentaje
Muy en desacuerdo	0	0,00%
En desacuerdo	0	0,00%
No tiene relevancia	21	30,00%
De acuerdo	49	70,00%
Muy de acuerdo	0	0,00%
Total	70	100,00%

Elaborado por: Klever Yáñez

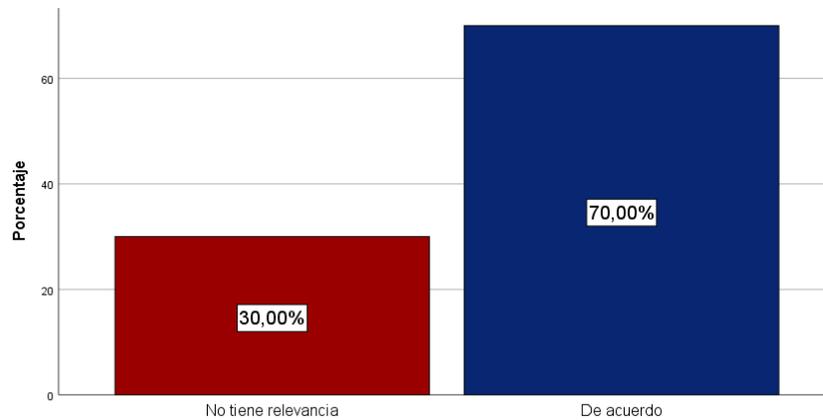


Figura 18 Aprender con la tecnología
Elaborado por: Klever Yáñez

Análisis: El 70% de los estudiantes mencionan estar de acuerdo con aprender por medio de la tecnología la asignatura de Ciencias Sociales y el 30% señalan que no tiene relevancia.

Interpretación: Los resultados muestran que los estudiantes por una gran mayoría se muestran interesados en aprender la asignatura de Ciencias Sociales por medio de la tecnología.

¿Crees que le dedicarías más tiempo aprender Ciencias Sociales si tienes recursos tecnológicos disponibles?

Tabla 19
Más tiempo a las Ciencias Sociales

	Frecuencia	Porcentaje
Muy en desacuerdo	0	0,00%
En desacuerdo	0	0,00%
No tiene relevancia	15	21,43%
De acuerdo	13	18,57%
Muy de acuerdo	42	60,00%
Total	70	100,00%

Elaborado por: Klever Yáñez

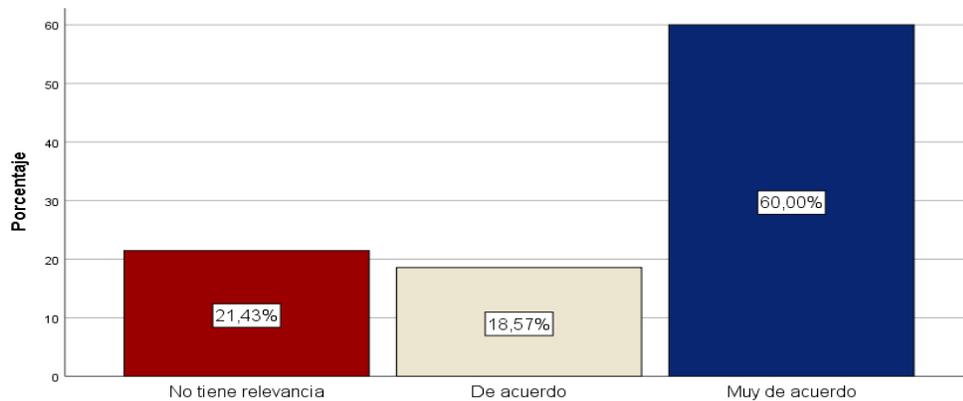


Figura 19 Más tiempo a las Ciencias Sociales
Elaborado por: Klever Yáñez

Análisis: El 60% de los estudiantes mencionan estar muy de acuerdo con dedicarle más tiempo a aprender Ciencias Sociales si tiene recursos tecnológicos disponibles, mientras que el 21,43% señalan que no tiene relevancia y el 18,57% indican estar de acuerdo.

Interpretación: Los resultados muestran que los estudiantes por una gran mayoría se muestran interesados en dedicarle más tiempo a aprender Ciencias Sociales si tiene recursos tecnológicos disponibles.

El uso de la tecnología en muchos ámbitos de la vida se ha vuelto indispensable y en la educación se ha convertido en una herramienta de gran ayuda para transmitir conocimiento, en este apartado se puede observar que los alumnos ven con agrado la implementación de herramientas tecnológicas en la enseñanza de las Ciencias Sociales, pero a su vez ellos necesitan contar con los recursos necesarios.

Conclusión general del análisis

Para iniciar con este análisis hay que recalcar que la opinión de los docentes en cuanto a los conceptos de la gamificación y su aplicación en el aula es muy positiva, ya que la consideran una herramienta muy útil que ayuda al proceso del aprendizaje de las Ciencias Sociales, y sobre todo se considera que es una forma bastante buena de combatir el desinterés que se muestra hacia la materia. Pero también hay que recalcar que las ideas que se presentan en la gamificación se ven limitadas en gran medida por la malla curricular existente ya que el principal objetivo es cumplir la misma y al ingresar nuevas actividades al proceso de enseñanza el docente tendría que justificarlo ante las autoridades de manera que se demuestre que los objetivos impuestos por el ente regulador queden cubiertos, además de que existe un limitante de tiempo en las capacitaciones para los docentes y los recursos que mantiene la institución.

En lo que respecta a los estudiantes se puede comentar que muestran un claro interés por el uso de la tecnología, pero no tanto en el aprendizaje de las Ciencias Sociales esto debido a que como se comentó en el anterior párrafo los docentes tienen que mantener la enseñanza de esta materia apegada a los distintos parámetros impuestos por el ente regulador, por lo que el reto para el docente es encontrar los espacios que permitan por medio de la gamificación, poder dinamizar el aprendizaje de los estudiantes, además de ir generando mayor interés en esta asignatura, tomando en cuenta que los alumnos mantienen ciertas reservas al expresarse en clases y temor hacia las calificaciones tradicionales.

CAPÍTULO III

PROPUESTA/RESULTADO

ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN DE LAS CIENCIAS SOCIALES PARA ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PICAIHUA”

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados: sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad para recompensar acciones concretas. Es un término que ha adquirido una enorme popularidad en los últimos años, sobre todo en entornos digitales y educativos. Una de las claves principales al aplicarla es que los alumnos tengan perfectamente asimiladas las dinámicas de juego que se llevarán a cabo. Todas ellas tienen por objeto implicar al alumno a jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realiza la actividad.

Objetivo de la propuesta

La gamificación es una herramienta que ayuda a los profesionales de la educación a poder dinamizar sus cátedras por medio de actividades lúdicas lo cual hace que el proceso de aprendizaje tenga mayor efectividad dando como resultado la obtención de conocimiento y no solo la memorización de datos.

Por lo que esta propuesta tiene como objetivo plantear una estrategia la cual este conformada por diferentes actividades que ayuden al docente a la fidelización con el alumno, creando un vínculo con el contenido que se está trabajando, además de

establecer herramientas contra el aburrimiento y motivarles, optimizando el tiempo de estudio al máximo.

Justificación de las estrategias como respuesta al problema planteado

Uno de los principales objetivos de la enseñanza de la historia es construir conocimientos y actitudes relacionadas a la identidad de la persona con el país donde nació, así como el desarrollo de procesos cognitivos complejos vinculados al aprendizaje de estos contenidos, lo cual implica que los estudiantes deben analizar y comprender distintos hechos históricos, nacionales e internacionales, para poder realizar juicios de valor hacia ellos y, de manera extendida, a la realidad actual de su país y del mundo (Valverde, 2010).

El aprendizaje memorístico es una práctica común en la enseñanza en general; sin embargo, en las asignaturas del área de las ciencias sociales, puede ser perjudicial para el aprendizaje de los estudiantes, debido a que no se incita al razonamiento ni al análisis de lo ocurrido solo a memorizarlo sin una causa justificable (Valverde, 2010). Pero hay que mencionar que este tipo de aprendizaje no es necesariamente fomentado por los docentes, en muchos casos los modelos de enseñanza predeterminados están diseñados para que los estudiantes asuman la postura, de que memorizar la información es lo más adecuado para aprender este tipo de contenidos.

A esta realidad también se le suma el uso de herramientas y técnicas educativas que refuerzan este tipo de aprendizaje, que por lo general implica la repetición literal de la información histórica para enlistar una gran cantidad de datos y hechos de los textos o materiales que utilizan, lo que genera poco espacio para la reflexión, la crítica y la creación de un juicio de valor propio (Sáiz & Colomer, 2014). Este problema afecta a una gran cantidad de instituciones educativas y la Unidad Educativa Picaihua no es la excepción, por lo que existen precedentes que lo abordan a partir de distintas iniciativas que tienen como el objetivo mejorar esta situación, una de ellas es la implementación de la gamificación a través de herramientas tecnológicas disponibles en la actualidad y sobre todo de fácil acceso, como software y aplicaciones lúdicas interactivas, que

sirvan como herramientas pedagógicas de apoyo al docente en el proceso de enseñanza de las asignaturas que conforman el área de las ciencias sociales.

Las estrategias de gamificación en la educación proponen una formación de “aprender - haciendo” que otorga a los profesores la posibilidad de evaluar competencias como la observación, la resolución de problemas o la toma de decisiones; además de incrementar los beneficios pedagógicos en el aula de clase como, por ejemplo:

- Incrementa la motivación por el aprendizaje.
- Aumenta la atención y la concentración.
- Cambia la visión que el alumno tiene de la enseñanza.
- Proporciona nuevos modelos de aprendizaje.
- Consigue que los alumnos acepten el error.
- Otorga voz a los estudiantes.
- Potencia la interactividad.
- Trabajo en equipo.
- Fomenta el buen uso de las nuevas tecnologías.
- Consigue estimular las relaciones sociales en el aula.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar estrategias de gamificación en las Ciencias Sociales para estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Picaihua”.

Objetivos Específicos

- Definir los ámbitos metodológicos que se utilizarán en las estrategias de gamificación de las Ciencias Sociales para estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Picaihua”.

- Planificar las actividades de gamificación de las Ciencias Sociales para estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Picaihua” de acuerdo con la metodología escogida.
- Proponer la evaluación de la metodología de estrategias de gamificación en las Ciencias Sociales para estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Picaihua” de acuerdo con la metodología escogida.
- Valorar la metodología de estrategias de gamificación creada.

Fases de la propuesta de estrategias para la gamificación del estudio de las Ciencias Sociales

1. Fase de análisis y diagnóstico

En la fase de diagnóstico se involucra a:

- Estudiantes de décimo año de educación básica.
- Docentes de la asignatura de Ciencias Sociales.

2. Fase de diseño y aplicación de la propuesta

Estructura de la propuesta

Las estrategias con las que se desarrolla el proceso de gamificación de las ciencias sociales para estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Picaihua” contiene diferentes actividades con su respectivo nombre, tiempo, objetivo, descripción, materiales, importancia, beneficios, una imagen de referencia, links de ingreso a diferentes páginas web educativas y los resultados esperados.

A continuación, se presenta un esquema de la estrategia para desarrollar el proceso de gamificación de las ciencias sociales para estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Picaihua”.

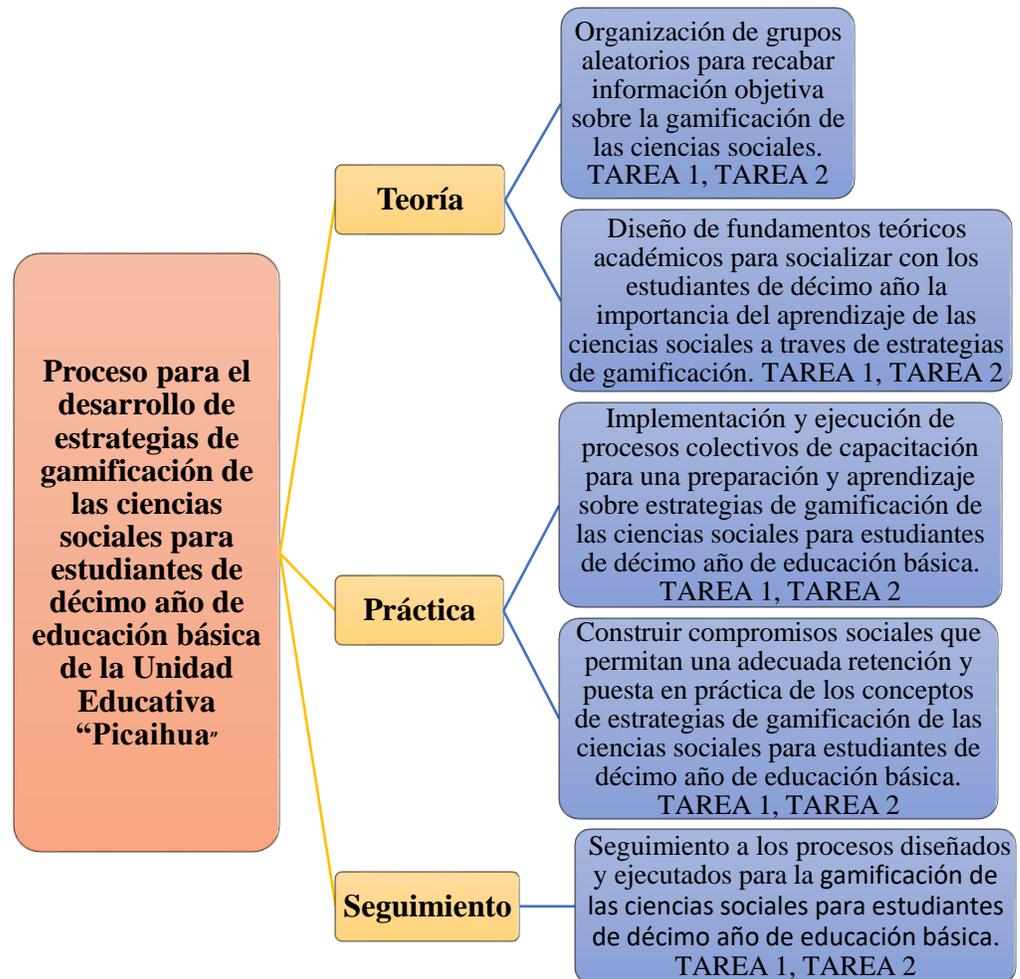


Figura 20 Estructura de la propuesta

Elaborado por: Klever Yáñez

Para la fase de diseño y aplicación de la propuesta se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- Fomentar el trabajo en equipos.
- Promover una comunicación asertiva entre los docentes y estudiantes.
- Canales eficaces de comunicación: establecer canales para que fluya la información entre los compañeros y sus docentes.

Esquema de contenidos de la propuesta



Acumulación de puntos: se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan.



Escalado de niveles: se definen una serie de niveles que el usuario debe ir superando para llegar al siguiente.



Obtención de premios: a medida que se consiguen diferentes objetivos se van entregando premios a modo de "colección".



Regalos: bienes que se dan al jugador o jugadores de forma gratuita al conseguir un objetivo.



Clasificaciones: clasificar a los usuarios en función de puntos u objetivos logrados, destacando los mejores en una lista o ranking.



Desafíos: competiciones entre los usuarios, el mejor obtiene los puntos o el premio.



Misiones o retos: conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, ya sea solo o en equipo.

**ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES DE 10MO AÑO DE LA UNIDAD
EDUCATIVA PICAIHUA**

ESTRATEGIA I

TIEMPO DE DURACIÓN: De 1 a 2 horas.



Fuente: <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/ciencias-sociales>

Estrategia 1:



Acumulación de puntos: se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan.

DESCRIPCIÓN

Esta estrategia consiste en completar las actividades propuestas en el taller y el estudiante que al final halla acumulado más respuestas acertadas será el ganador de la nota más alta del curso de ciencias sociales.

Perfil de entrada del estudiante

El estudiante se presenta con:

- Interés.
- Incentivado.
- Carácter lúdico.
- Expectativa positiva.
- Ánimo de superación.

DESARROLLO

1. Dinámica: NUESTROS ANTEPASADOS, EL DESARROLLO Y EL PROGRESO DE LA HUMANIDAD.

Objetivo

Conocer acerca del estudio de nuestros antepasados y de todas aquellas cosas que han acontecido en épocas anteriores, es de suma importancia para crecer siendo conscientes del motivo por el que hemos llegado hasta aquí como personas y como sociedad. Asimismo, los problemas que nos rodean en la actualidad tienden a tener su origen en el pasado y es preciso conocerlo para procurar enmendarlos con éxito.

El desarrollo y el progreso de la humanidad se deben a diferentes aspectos sociales, económicos y culturales. Aspectos como el estudio de la astrología, de las leyes, de la economía, de la lengua y la literatura, de las artes, entre otros; que fueron dando forma al mundo, poco a poco, tal y como lo conocemos. Poner nombre, además, a los personajes que hicieron posible dichos progresos a través de descubrimientos científicos y/o geográficos, al descubrimiento de avances mecánicos, o al desarrollo de las artes y las ciencias a cualquier otro nivel, es muy importante para adquirir conocimiento, cultura y dar respuesta a todos nuestros “¿Por qué?”.

2. Actividades:

TAREA 1:

2.1.Observe el video sobre la prehistoria:

https://www.youtube.com/watch?v=G2tUkEvo_IM

2.2.Realice una reflexión individual.

2.3.Metodología.

Se procederá a trabajar en equipo.

2.4.Técnicas

2.4.1. Completar las actividades en la computadora y tratar de obtener el mejor resultado del curso.

- Entrar a la sala de juegos en el siguiente link:

<https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/ciencias-sociales/historia>

- Escoger y leer la información de cada una de las edades de la prehistoria.



- Completar las actividades.



2.4.2. Realizar preguntas generadoras al grupo de trabajo:

- a. ¿Qué es la prehistoria?
- b. ¿Cuál es la diferencia entre edad de piedra y edad de los metales?
- c. ¿Escriba una característica de cada una de las edades de la prehistoria?

2.4.3. Se solicita reflexionar a cada grupo y presentar sus respuestas.

2.4.4. Plenaria sobre el tema.

TAREA 2:

2.5. Observe el video sobre las antiguas civilizaciones:

https://www.youtube.com/watch?v=WeVIhWd_eIk

2.6. Realice una reflexión individual.

2.7. Metodología.

Se procederá a trabajar en equipo.

2.8. Técnicas

2.8.1. Completar las actividades en la computadora y tratar de obtener el mejor resultado del curso.

- Entrar a la sala de juegos en el siguiente link:

<https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/ciencias-sociales/historia>

- Escoger y leer la información de cada una de las antiguas civilizaciones.



- Completar las actividades.



2.8.2. Realizar preguntas generadoras al grupo de trabajo:

- d. ¿Qué es la edad antigua?
- e. ¿Cuál es la primera civilización del mundo?
- f. ¿Escriba una característica de cada una de las primeras civilizaciones estudiadas?

2.8.3. Se solicita reflexionar a cada grupo y presentar sus respuestas.

2.8.4. Plenaria sobre el tema.

3. Forma: sesión

4. Materiales.

Hojas, lápices, papel, laptop, internet.

5. Evaluación: para realizar la valoración de este taller nos valemos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos.

5.1. Cuestionario:

Ficha de evaluación del videojuego				
Nombre del estudiante: Grado: Profesor: Fecha:				
Grado de desarrollo alcanzado: Logrado=4 En proceso=3 Avance inicial=2 No logrado=1	Grado de desarrollo alcanzado			Observaciones
	1	2	3	4

Resultados Esperados

Una vez realizada la dinámica se espera que el estudiante tenga el siguiente perfil.

El estudiante debe ser:

- Modelo de aprendiz.
- Cuestionador e investigador.
- Intelectual.
- Cooperativo con el método.
- Motivado a aprender más.
- Cooperativo en el ámbito escolar.

ESTRATEGIA II

TIEMPO DE DURACIÓN: 2 horas.



Fuente: <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/ciencias-sociales/historia>

Estrategia 2:



Escalado de niveles: se definen una serie de niveles que el usuario debe ir superando para llegar al siguiente.

DESCRIPCIÓN

En el segundo taller de actividades de nuestro programa de estudios lúdicos consiste en ir completando los niveles de la actividad para así seguir avanzando a la siguiente actividad; si no se logra completar la primera actividad no se puede proceder a la siguiente.

Perfil de entrada del estudiante:

- Cuestionador.
- Colaborativo.
- Proactivo.
- Competitivo.
- Carácter lúdico.
- Expectativa positiva.
- Ánimo de superación.

DESARROLLO

1. Dinámica: ¿CUÁNTO SABES DE CIENCIAS SOCIALES?

Objetivo

Reforzar los conocimientos que tienen los estudiantes sobre las ciencias sociales como se componen de diferentes materias encargadas de estudiar el comportamiento humano y la forma en que éste se inserta en la sociedad. Ramas como la de la Historia, la Geografía, la Sociología, la Psicología, entre otros; componen el estudio de las Ciencias Sociales que, en los niveles de primaria, se estudia dentro de lo que se conoce como Conocimiento del Medio.

Las diferentes disciplinas de las Ciencias Sociales, también denominadas disciplinas de Ciencias Humanas o de Humanidades, vienen a completar de alguna forma el estudio del planeta que realizan las Ciencias Naturales, solo que en aquello en lo que las Naturales no llegan a profundizar, como es el comportamiento del ser humano, su evolución, su adaptación al entorno, o su comportamiento económico, político y social. Las leyes, los sistemas de producción, las consecuencias de la economía, la desigualdad social, cómo nos relacionamos con el medio ambiente, los diferentes modelos y sistemas de familia y agrupación social. Estos son solo algunos de los elementos que podremos estudiar como temas de Ciencias Sociales

2. Actividades:

TAREA 1

2.1. Observe los siguientes videos sobre Ciencias Sociales

https://www.youtube.com/watch?v=G_9_aVHVSqk

<https://www.youtube.com/watch?v=z8kMYbqL9Uc>

2.2. Realice reflexiones individuales.

2.3. Metodología.

Se procederá a trabajar individualmente.

2.4. Técnicas

2.4.1. Completar las actividades en la computadora y llenarlas correctamente para seguir avanzando en la actividad.

- Entrar a la sala de juegos en el siguiente link:

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-ciencias/cuanto-sabes-de-las-ciencias-sociales-test>

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-historia/realidad-social>

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-historia/la-investigacion-social-cientifica-y-realidad-social>

- Completar las actividades.



00/07 Arrastra con el ratón cada palabra sobre la imagen correspondiente. Si has acertado, desaparecerán las dos. 03:54

00/05 Haz click solo sobre la respuesta correcta. 04:57

¿Qué derecho gozamos todos sin importar raza, religión, género?

Solidaridad	Igualdad
Honestidad	Compañerismo

00/12 Arrastra con el ratón cada palabra sobre la imagen correspondiente. Si has acertado, desaparecerán las dos. 02:58

The interface shows 15 images in a 3x5 grid and 10 labels in two columns. The images represent various social and natural phenomena. The labels are: orden social, ciencias aplicadas, fenomenos naturales, fenomenología, ciencias sociales, Historia, metodología, fenómeno social, realidad social, Ciencias básicas, and teoría, Migración.

2.4.2. Realizar preguntas generadoras los estudiantes:

- g. ¿Qué son las ciencias sociales?
- h. ¿Qué importancia tienen las ciencias sociales para el desarrollo de la humanidad?
- i. ¿Escriba un pequeño ensayo sobre la importancia de los derechos humanos?

2.4.3. Se solicita reflexionar a cada persona y presentar sus respuestas.

2.4.4. Plenaria sobre el tema.

TAREA 2:

2.5. Observe el video sobre la importancia y objetividad de las ciencias sociales:

<https://www.youtube.com/watch?v=HvXfYYOteOg>

<https://www.youtube.com/watch?v=XbptdA9ml1E>

2.6. Realice una reflexión individual.

2.7. Metodología.

Se procederá a trabajar individualmente.

2.8. Técnicas

2.8.1. Completar las actividades en la computadora y tratar de obtener el mejor resultado del curso.

- Entrar a la sala de juegos en el siguiente link:

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-historia/fuentes-de-la-historia-1>

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-historia/las-fuentes-historicas-7-grado>

- Completar las actividades.

00/05 Haz click solo sobre la respuesta correcta. 04:50

¿Qué son las fuentes de la historia?

rostros del pasado huellas de las actividades del pasado un tipo de medición del tiempo

00/14 Arrastra con el ratón cada palabra sobre la imagen correspondiente. Si has acertado, desaparecerán las dos. 07:57

Oral Escrita

Oral Material

Material Audiovisual

Audiovisual Gráfica y artística

Material Gráfica y artística

Gráfica y artística Gráfica y artística

Escrita Material

2.8.2. Realizar preguntas generadoras a cada estudiante:

- j. ¿Por qué es importante estudiar las ciencias sociales?
- k. ¿Cuáles son las fuentes principales de información en las ciencias sociales?

1. ¿Escriba sobre el tema que más le gusta sobre las ciencias sociales?

2.8.3. Se solicita reflexionar a cada estudiante y presentar sus respuestas.

2.8.4. Plenaria sobre el tema.

3. Forma: sesión

4. Materiales

Hojas, lápices, papel, laptop, internet.

5. Evaluación: para realizar la valoración de este taller nos valemos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos.

5.1. Cuestionario:

Ficha de evaluación del videojuego					
Nombre del estudiante:					
Grado:					
Profesor:					
Fecha:					
Grado de desarrollo alcanzado: Logrado=4 En proceso=3 Avance inicial=2 No logrado=1	Grado de desarrollo alcanzado				Observaciones
	1	2	3	4	

Resultados Esperados:

Una vez realizada la dinámica se espera que el estudiante tenga el siguiente perfil:

- Colaborativo.
- Integrador de saberes.
- Proactivo.
- Superación personal.
- Carácter lúdico.
- Interiorización de conocimientos.

- Potenciación al máximo de sus habilidades.

ESTRATEGIA III

TIEMPO DE DURACIÓN: 2 horas.



Fuente: <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/ciencias-sociales/geografia>

Estrategia 3



Obtención de premios: a medida que se consiguen diferentes objetivos se van entregando premios a modo de "colección".

DESCRIPCIÓN

Con esta estrategia el estudiante está en la capacidad de seleccionar estrategias adecuadas y pertinentes de acuerdo con la necesidad de ganar los premios dados en cada actividad o juego; en donde se busca potenciar al máximo las habilidades de los estudiantes a través de la experimentación y el juego, puesto que mediante la experiencia y la diversión creemos que es más fácil alcanzar aprendizajes más significativos y funcionales.

Perfil de entrada del estudiante

- Interesado.
- Observador.
- Cooperativo.
- Competitivo.
- Ánimo de superación.
- Carácter lúdico.

DESARROLLO

1. Dinámica: GEOGRAFÍA E HISTORIA

Objetivo

Al igual que la historia, la geografía estudia a los seres humanos como seres sociales y, en consecuencia, los aspectos geográficos o económicos que condicionan nuestra existencia y nuestra forma de actuar con el medio. La geografía es la ciencia social encargada de analizar y describir el mundo en su forma física y humana, es decir, que no solo estudia el territorio y cómo se forma y distribuye este, sino que lo hace en función de la relación que el ser humano desarrolla en torno a él. La geografía se encarga, por tanto, del desarrollo de los espacios a nivel físico y político, de los fenómenos naturales y su impacto social, de la organización espacial de las sociedades, el estudio del paisaje natural y el humano, la ecología, las ciudades y los pueblos, los transportes.

A través del estudio de la geografía los más pequeños aprenderán los diferentes ríos que existen en el planeta, los mares, los continentes y las ciudades y pueblos que los forman, y sobre todo, la forma en que se relaciona el hombre con todos estos elementos geográficos, hecho fundamental que distingue a la geografía de otras disciplinas en cierto modo afines, como la geología.

2. Actividades

TAREA 1:

2.1.Observe el video sobre la historia de la geografía:

<https://www.youtube.com/watch?v=M3Z5EKMAN3w>

2.2.Realice una reflexión individual.

2.3.Metodología.

Se procederá a trabajar individualmente.

2.4.Técnicas

2.4.1. Completar las actividades en la computadora y el estudiante que obtenga el mejor resultado será recompensado con un premio.

- Entrar a la sala de juegos en el siguiente link:

<http://geacron.com/home-es/?lang=es>

- Revisar el mapamundi que se presenta y como era su división geográfica en las diferentes épocas de la sociedad
- Revisar el mapa en los años: 1492 – 1800 – 1822 – 1832- 1950 y 2021.
- Completar los mapas según la evolución geográfica histórica (puede escoger entre 2 de los 6 años propuestos en esta actividad)



- 2.4.2. Realizar preguntas generadoras al estudiante sobre el trabajo:
- m. ¿Qué es la geografía?
 - n. ¿Cuál ha sido el cambio geográfico que más le llamó la atención en el mapa?
 - o. ¿Escriba su opinión sobre la independencia de las naciones?
- 2.4.3. Se solicita reflexionar a cada estudiante y presentar sus respuestas.
- 2.4.4. Plenaria sobre el tema.

TAREA 2:

2.5. Observe el video sobre la geografía de América.

https://www.youtube.com/watch?v=2w_-t2fod6E

2.6. Realice una reflexión individual.

2.7. Metodología.

Se procederá a trabajar en equipo.

2.8. Técnicas

2.8.1. Completar las actividades en la computadora y el estudiante que obtenga el mejor resultado será recompensado con un premio.

- Entrar a la sala de juegos en el siguiente link:

https://world-geography-games.com/es/paises_america.html

- Completar las actividades.



2.8.2. Realizar preguntas generadoras al grupo de trabajo:

- p. ¿Cuántos países hay en América?
- q. ¿Cuál es el país más grande de América?
- r. ¿Escriba tres países de América del Norte, cuatro de América Central y cinco de América del sur?

2.8.3. Se solicita reflexionar a cada grupo y presentar sus respuestas.

2.8.4. Plenaria sobre el tema.

3. Forma: sesión

4. Materiales

Hojas, lápices, papel, laptop, internet.

5. Evaluación: para realizar la valoración de este taller nos valemos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos.

5.1.Cuestionario:

Ficha de evaluación del videojuego				
Nombre del estudiante:				
Grado:				
Profesor:				
Fecha:				
Grado de desarrollo alcanzado: Logrado=4 En proceso=3 Avance inicial=2 No logrado=1	Grado de desarrollo alcanzado			Observaciones
	1	2	3	4

Resultados esperados:

Una vez realizada la dinámica se espera que el directivo tenga el siguiente perfil:

- Responsable.
- Flexible.
- Observador.
- Cooperativo.
- Inspirador.
- Innovador.
- Resolutivo.
- Colaborador.

ESTRATEGIA IV

TIEMPO DE DURACIÓN: 2 horas.



Fuente: <https://donboscoeduca.com/2017/05/23/la-mediacion-entre-iguales-en-el-ambito-escolar/>

Estrategia 4



Regalos: bienes que se dan al jugador o jugadores de forma gratuita al conseguir un objetivo.

DESCRIPCIÓN

En esta estrategia se procede a premiar a los estudiantes que han logrado completar los objetivos de las diferentes actividades dadas en el taller.

Perfil de entrada del docente

- Dominio de contenidos.
- Capacidad para trabajar en equipo.
- Conocimiento de las bases dadas en cursos anteriores.
- Aptitud competitiva.
- Incentivo por el premio.

DESARROLLO

1. **Dinámica:** BANDERAS Y CAPITALAS DEL MUNDO.

Objetivo

La geografía aporta nociones al alumnado acerca de cómo está conformada la sociedad, cómo situarse en el espacio, comprensión y valoración del medioambiente, el territorio y sus escalas, la interpretación de un mapa o plano, acciones para el desarrollo sostenible, la población en el mundo, los movimientos migratorios, los países pobres y ricos, el comercio internacional, la sociedad de consumo y sus consecuencias, las regiones sociales y naturales continentales, regiones lingüísticas y religiosas, información para el ahorro de energía.

En este bloque los estudiantes podrán afianzar sus conocimientos gracias a la realización de actividades y juegos de geografía física y humana con los cuales reforzar todo lo aprendido en clase

2. Actividades

2.1.Observe el siguiente video sobre las banderas del mundo.

<https://www.youtube.com/watch?v=lUkYc5n2ZYY>

2.2.Los grupos de trabajo realizarán una análisis crítico-reflexivo sobre los aspectos fundamentales de la mediación pedagógica.

2.3.Metodología.

Se trabajará corporativamente formando equipos de trabajo con la participación de cada uno de los integrantes.

2.4.Técnicas.

2.4.1. La reunión se inicia formando un grupo de trabajo.

2.4.2. Entrega de material sobre las banderas del mundo.

2.4.3. Se solicitará que se vea un video informativo sobre las banderas del mundo.

2.5.Técnicas

- Completar las actividades en la computadora.
- Entrar a la sala de juegos en el siguiente link:

https://world-geography-games.com/es/banderas_mundo.html

- Completar las actividades.



2.5.1. Realizar preguntas generadoras al grupo de trabajo:

- s. ¿Cuántas banderas existen en el mundo?
- t. ¿Cuál es su bandera favorita y por qué?
- u. ¿Dibuje la bandera de Ecuador?

2.5.2. Se solicita reflexionar a cada grupo y presentar sus respuestas.

2.5.3. Plenaria sobre el tema.

TAREA 2:

2.6. Observe el video sobre las capitales del mundo:

https://www.youtube.com/watch?v=UAAI_Cl8hxI

2.7. Realice una reflexión individual.

2.8. Metodología.

Se procederá a trabajar en equipo.

2.9. Técnicas

- Completar las actividades en la computadora.
- Entrar a la sala de juegos en el siguiente link:

https://world-geography-games.com/es/capitales_mundo.html

- Completar las actividades.

Capitales: Mundo



jugar



opciones



biblioteca

2.9.1. Realizar preguntas generadoras al grupo de trabajo:

- v. ¿Cuántos países existen en el mundo?
- w. ¿Escriba los países y capitales de América del Sur?
- x. ¿Escriba 20 países y sus capitales?

2.9.2. Se solicita reflexionar a cada grupo y presentar sus respuestas.

2.9.3. Plenaria sobre el tema.

3. Forma: sesión

4. Materiales

Hojas, lápices, papel, laptop, internet.

5. Evaluación: para realizar la valoración de este taller nos valemos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos.

5.1. Cuestionario:

Ficha de evaluación del videojuego				
Nombre del estudiante: Grado: Profesor: Fecha:				
Grado de desarrollo alcanzado: Logrado=4 En proceso=3 Avance inicial=2 No logrado=1	Grado de desarrollo alcanzado			Observaciones
	1	2	3	4

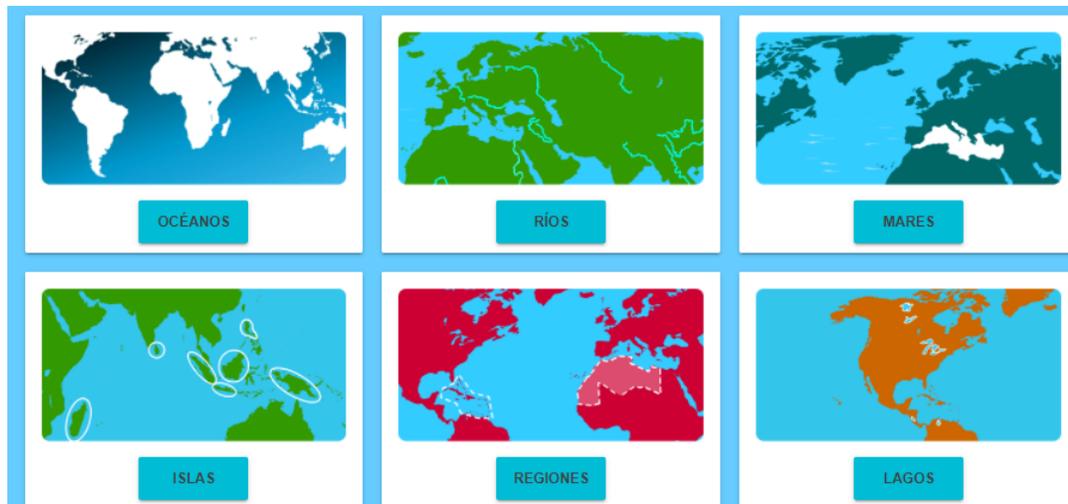
Resultados Esperados:

Una vez realizada la dinámica se espera que el directivo tenga el siguiente perfil.

- Competencia de retención de conocimientos.
- Conocimiento de la forma de evolución de la geografía histórica.
- Comprensión de los procesos de desarrollo y crecimiento de los países.
- Capacidad para trabajar en equipo con los compañeros.
- Conocimiento de su continente y entorno geográfico.
- Espíritu abierto y dinámico para estar en constante aprendizaje.
- Capacidad para evaluar integralmente.
- Capacidad de retroalimentación en la institución.

ESTRATEGIA V

TIEMPO DE DURACIÓN: De 1 a 2 horas.



Fuente: <https://www.rankia.com/blog/economia-empleo/1371278-como-volver-peseta-adecuadamente-eliminar-deuda-publica-para-siempre-crear-pleno-empleo-indefinidamente-ii>

Estrategia 1:



Clasificaciones: clasificar a los usuarios en función de puntos u objetivos logrados, destacando los mejores en una lista o ranking.

DESCRIPCIÓN

Esta estrategia consiste en realizar la primera evaluación de resultados del taller y sus actividades, para así determinar cuál es el estudiante que ha logrado obtener más puntos a lo largo de su participación e incentivar la competencia con los estudiantes que tengan bajas puntuaciones.

Perfil de entrada del estudiante

El estudiante se presenta con:

- Competitivo.

- Incentivado.
- Interesado.
- Animado.
- Carácter lúdico.
- Expectativa positiva.
- Ánimo de superación.

DESARROLLO

1. Dinámica: ¿Y LOS RÍOS, MARES Y OCEANOS?

Objetivo

Conocer sobre los océanos que son las grandes masas de agua salada que separan los continentes. Las aguas oceánicas ocupan la mayor parte de la superficie de nuestro planeta. Por su aspecto desde el espacio, la Tierra, podría llamarse Agua, Océano o Mar ya que ocupan las $\frac{3}{4}$ partes de la misma. Desde que se formaron, hace ya casi 4.000 millones de años, los océanos contienen la mayor parte del agua líquida que hay en la Tierra. Su funcionamiento determina los climas y permite explicar la diversidad de la vida que hay en nuestro planeta, ya que la vida empezó en el agua.

La diferencia más evidente entre los mares y los océanos se aprecia en su extensión, ya que los mares son más pequeños que los océanos. También suelen ser menos profundos, más cerrados, están próximos a las masas de tierra, y sus aguas, a igual latitud y profundidad, son algo más cálidas. Las corrientes marinas son más débiles y locales que las oceánicas, y sus olas tienen menor altura. Por su proximidad a los continentes, en los mares hay más biodiversidad, pero también sufren mayor desertificación. Y por último los ríos son los más pequeños ya que son aquellos que alimentan los océanos y los mares.

2. Actividades:

TAREA 1:

2.1.Observe el video sobre océanos y mares:

<https://www.youtube.com/watch?v=FfIAhJimB8M>

2.2. Realice una reflexión individual.

2.3. Metodología.

Se procederá a trabajar individualmente.

2.4. Técnicas

2.4.1. Completar las actividades en la computadora y tratar de obtener el mejor resultado del curso.

- Entrar a la sala de juegos en el siguiente link:

https://world-geography-games.com/es/mundo_oceanos.html

- Completar las actividades



2.4.2. Realizar preguntas generadoras al estudiante:

- y. ¿Cuántos océanos existen en el mundo y cuáles son sus nombres?
- z. ¿Cuál es el océano más grande del mundo?
- aa. ¿Cuál es el océano que se encuentra frente a Ecuador?

2.4.3. Se solicita reflexionar a cada estudiante y presentar sus respuestas.

2.4.4. Plenaria sobre el tema.

TAREA 2:

2.5. Observe el video sobre las mares y océanos:

<https://www.youtube.com/watch?v=FfIAhJimB8M>

2.6. Realice una reflexión individual.

2.7. Metodología.

Se procederá a trabajar en equipo

2.8. Técnicas

2.8.1. Completar las actividades en la computadora y tratar de obtener el mejor resultado del curso.

- Entrar a la sala de juegos en el siguiente link:

https://world-geography-games.com/es/world_seas.html

- Completar las actividades



- 2.8.2. Realizar preguntas generadoras al grupo de trabajo:
- bb. ¿Qué es la edad antigua?
 - cc. ¿Cuál es la primera civilización del mundo?
 - dd. ¿Escriba una característica de cada una de las primeras civilizaciones estudiadas?
- 2.8.3. Se solicita reflexionar a cada grupo y presentar sus respuestas.
- 2.8.4. Plenaria sobre el tema.

3. Forma: sesión

4. Materiales

Hojas, lápices, papel, laptop, internet.

5. Evaluación: para realizar la valoración de este taller nos valemos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos.

5.1. Cuestionario:

Ficha de evaluación del videojuego					
Nombre del estudiante:					
Grado:					
Profesor:					
Fecha:					
Grado de desarrollo alcanzado: Logrado=4 En proceso=3 Avance inicial=2 No logrado=1	Grado de desarrollo alcanzado				Observaciones
	1	2	3	4	

Resultados Esperados

Una vez realizada la dinámica se espera que el estudiante tenga el siguiente perfil.

El estudiante debe ser:

- Modelo de aprendiz.

- Cuestionador e investigador.
- Intelectual.
- Cooperativo con el método.
- Motivado a aprender más.
- Cooperativo en el ámbito escolar.

ESTRATEGIA VI

TIEMPO DE DURACIÓN: De 1 a 2 horas



Fuente: <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/ciencias-sociales/vida-sociedad>

Estrategia 6:



Desafíos: competencias entre los usuarios, el mejor obtiene los puntos o el premio.

DESCRIPCIÓN

Esta estrategia consiste en completar las actividades propuestas en el taller y el estudiante que al final halla acumulado más respuestas acertadas será el ganador de la nota más alta del curso de ciencias sociales y una exoneración del examen final.

Perfil de entrada del estudiante

El estudiante se presenta con:

- Interés.
- Incentivado.
- Carácter lúdico.
- Expectativa positiva.
- Ánimo de superación.

DESARROLLO

1. Dinámica: LA VIDA EN SOCIEDAD

Objetivo:

En este apartado, perteneciente también a la disciplina de las Ciencias Sociales, se podrán completar aspectos relacionados especialmente con la denominada geografía humana, disciplina que estudia, entre otras cosas, la relación de las personas con su entorno y como éstas se desenvuelven en el mismo. De este modo, podremos encontrar ejercicios sobre las profesiones, las ciudades y los pueblos, los tipos de comercios que pueden existir en una ciudad...en definitiva, sobre el ser humano y su implicación en la sociedad. Aprender a convivir en sociedad, las normas que nos rigen, la importancia de la ética o la empatía, son aspectos fundamentales en el desarrollo de una educación positiva y fructífera.

Es muy importante aprender la necesidad de vivir en sociedad de forma pacífica y armoniosa, ya que los niños constituyen el futuro del mañana, y de ellos dependerá el desarrollo social dentro de algunas décadas.

Esta temática ayudará a que los estudiantes aprendan las funciones que deberán desempeñar cuando crezcan, y les ayudará a comprender el papel que desarrollan sus padres y familiares en el día a día. Todo esto incluye también el estudio de las relaciones interpersonales, los diferentes ambientes en los cuales se desarrolla la vida (la escuela, la casa, el trabajo...) y las diferentes responsabilidades, derechos y

obligaciones que se emplean en cada uno de esos ambientes. Asimismo, se incluyen las relaciones de parentesco existentes, las características y formas en que se estructuran los diferentes espacios (la calle, la casa, el colegio...), los medios de transporte que utilizamos o las normas de educación vial. Con todas estas actividades los más pequeños adquirirán responsabilidad social y conciencia en torno a la importancia de una vida segura.

2. Actividades:

TAREA 1:

2.1.Observe el video sobre la vida en sociedad

<https://www.youtube.com/watch?v=wIqOVpQ0j08>

2.2.Realice una reflexión individual.

2.3.Metodología.

Se procederá a trabajar individualmente.

2.4.Técnicas

- Completar las actividades en la computadora.
- Entrar a la sala de juegos en el siguiente link:
<https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/ciencias-sociales/vida-sociedad>
- Escoger y leer la información de cada uno de los puntos sobre la vida en sociedad.
- Completar las actividades.



2.4.1. Realizar preguntas generadoras al grupo de trabajo:

- ee. ¿Enliste los medios de transporte que existen en la actualidad?
- ff. ¿Escriba 5 semejanzas y 5 diferencias entre la vida del campo y la vida en la ciudad?
- gg. ¿Enumere 5 sectores económicos?

2.4.2. Se solicita reflexionar a cada individuo y presentar sus respuestas.

2.4.3. Plenaria sobre el tema.

3. Forma: sesión

4. Materiales

Hojas, lápices, papel, laptop, internet.

5. Evaluación: para realizar la valoración de este taller nos valemos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos.

5.1.Cuestionario:

Ficha de evaluación del videojuego				
Nombre del estudiante:				
Grado:				
Profesor:				
Fecha:				
Grado de desarrollo alcanzado: Logrado=4 En proceso=3 Avance inicial=2 No logrado=1	Grado de desarrollo alcanzado			Observaciones
	1	2	3	4

Resultados Esperados:

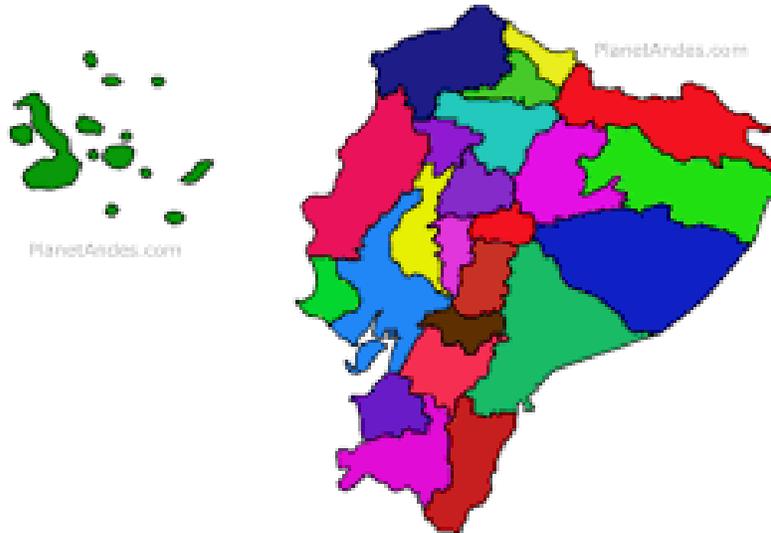
Una vez realizada la dinámica se espera que el estudiante tenga el siguiente perfil.

El estudiante debe ser:

- Modelo de aprendiz.
- Cuestionador e investigador.
- Intelectual.
- Cooperativo con el método.
- Motivado a aprender más.
- Cooperativo en el ámbito escolar.

ESTRATEGIA VII

TIEMPO DE DURACIÓN: De 1 a 2 horas



Fuente: <https://www.rankia.com/blog/economia-empleo/1371278-como-volver-peseta-adecuadamente-eliminar-deuda-publica-para-siempre-crear-pleno-empleo-indefinidamente-ii>

Estrategia 1:



Misiones o retos: conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, ya sea solo o en equipo.

DESCRIPCIÓN

Esta estrategia consiste en completar las actividades propuestas en el taller y los estudiantes en grupo deberán completar las actividades dadas y el grupo que al final haya conseguido cumplir con los retos diarios será el ganador.

Perfil de entrada del estudiante

El estudiante se presenta con:

- Interés.
- Incentivado.
- Carácter lúdico.
- Expectativa positiva.
- Ánimo de superación.

DESARROLLO

2. Dinámica: HISTORIA Y GEOGRAFÍA DEL ECUADOR.

Objetivo

Reforzar los conocimientos que se tiene sobre la historia del Ecuador, nuestro país y dar a un instrumento ágil de sistematización de sus conocimientos sobre la trayectoria histórica del Ecuador. Vale decir, entonces, que el propósito de este taller es llegar a los estudiantes con una ayuda pedagógica y de información sin pretensiones eruditas, pero con la expresa intención de que se constituya en referencia de conocimientos ya adquiridos o enfoque general disponible a la mano, que tiene forzosamente que ser profundizado y complementado.

2.1.Actividades:

TAREA 1:

2.1.1. Observe el video sobre la breve historia del Ecuador:

<https://www.youtube.com/watch?v=MkadaSZJ8uw>

2.1.2. Realice una reflexión individual.

3. Metodología.

Se procederá a trabajar en equipo.

3.1.Técnicas

3.1.1. Completar las actividades en la computadora y tratar de obtener el mejor resultado del curso.

- Entrar a la sala de juegos en el siguiente link:

<https://www.cerebriti.com/buscar/historia%20del%20ecuador/>

- Escoger 5 de las 10 actividades propuestas en la página.
- Completar las actividades.



Creado por Ruth T
 > Ecuador: Historia, constitución, sociedad
 Tipo de juego: Encuentra la Pareja
 #constitución #sociedad #Ecuador #historia del Ecuador



Creado por Ruth T
 > Ecuador: Geografía e Historia
 Tipo de juego: Encuentra la Pareja
 #presidentes #Ecuador #historia del Ecuador #geografía del Ecuador



Creado por NANCY C
 > El Ecuador: Historia y ubicación
 Tipo de juego: Tipo Test
 #Ecuador #historia del Ecuador #geografía del Ecuador



Creado por Menganita
 > Historia del Ecuador: Constitución y estado
 Tipo de juego: Tipo Test
 #constitución #estado #Ecuador #historia del Ecuador



Creado por denisse a
 > Siglo XIX - Historia del Ecuador
 Tipo de juego: Tipo Test
 #siglo XIX #Ecuador #historia del Ecuador

3.1.2. Realizar preguntas generadoras al grupo de trabajo:

- hh. ¿Cuándo nació el país de Ecuador?
- ii. ¿Cuál fue el primer presidente del Ecuador?
- jj. ¿Por qué se llama Ecuador?

3.1.3. Se solicita reflexionar a cada grupo y presentar sus respuestas.

3.1.4. Plenaria sobre el tema.

TAREA 2:

3.2. Observe el video sobre las provincias del Ecuador:

<https://www.youtube.com/watch?v=q3NWGSA5sag>

3.3. Realice una reflexión individual.

3.4. Metodología.

Se procederá a trabajar en equipo

3.5.Técnicas

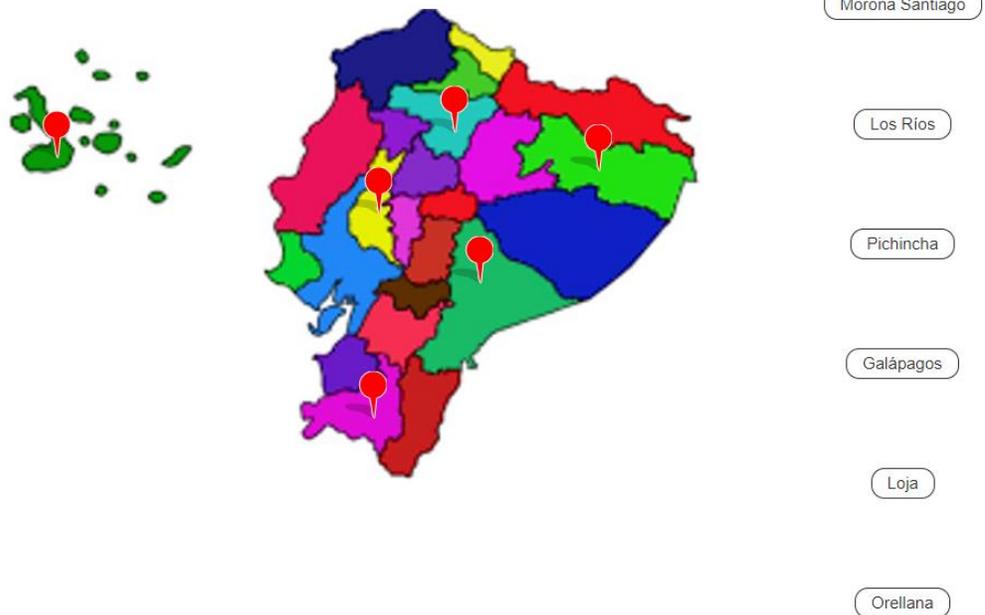
3.5.1. Completar las actividades en la computadora y tratar de obtener el mejor resultado del curso.

- Entrar a la sala de juegos en el siguiente link:

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-geografia/que-provincia-del-ecuador-es>

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-geografia/provincias-y-capitales-del-ecuador>

- Completar las actividades.





3.5.2. Realizar preguntas generadoras al grupo de trabajo:

kk. ¿Cuántas provincias tiene el Ecuador?

ll. ¿Cuántas regiones tiene el Ecuador?

mm. ¿Escriba las provincias y capitales de la región que más le guste del Ecuador?

3.5.3. Se solicita reflexionar a cada grupo y presentar sus respuestas.

3.5.4. Plenaria sobre el tema.

4. **Forma:** sesión

5. **Materiales**

Hojas, lápices, papel, laptop, internet.

6. **Evaluación:** para realizar la valoración de este taller nos valemos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos.

6.1.Cuestionario:

Ficha de evaluación del videojuego				
Nombre del estudiante:				
Grado:				
Profesor:				
Fecha:				
Grado de desarrollo alcanzado: Logrado=4 En proceso=3 Avance inicial=2 No logrado=1	Grado de desarrollo alcanzado			Observaciones
	1	2	3	4

Resultados Esperados

Una vez realizada la dinámica se espera que el estudiante tenga el siguiente perfil.

El estudiante debe ser:

- Modelo de aprendiz.
- Cuestionador e investigador.
- Intelectual.
- Cooperativo con el método.
- Motivado a aprender más.
- Cooperativo en el ámbito escolar.

Directrices

El investigador planificó sesiones de capacitación sobre ciencias sociales para estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa Picaihua respetando el cronograma académico elaborado por la vicerrectora, en jornadas extracurriculares, del -- al -- de ---- de 202-, en sala de audiovisuales y computacionales controlado como actividades de planificación, al final de la semana de trabajo se presentará un informe final donde se evidenciará los resultados de aprendizaje adquiridos por los directivos asistentes.

La aplicación de las estrategias de gamificación tiene su validez institucional, ya que los estudiantes desarrollarán las capacidades de retención de conocimiento a través de actividades lúdicas y de entretenimiento que será transmitida a por sus docentes; generando un cambio de actitud y comportamiento frente a las actividades grupales, trabajo en equipo, en lo académico.

Fase de evaluación de la gamificación de las ciencias sociales para estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa Picaihua

Cuando se aplique la propuesta esta será monitoreada y evaluada por un experto y la investigadora, se aplicará los instrumentos pertinentes para cumplir con el objetivo planteado que es incrementar el interés de los estudiantes a través de juegos y actividades lúdicas, así como la relación que existe entre docente – estudiante.

Se puede también aplicar una encuesta para conocer el grado de satisfacción del estudiante con relación a la actitud del docente como ente instructor y autor de dicha estrategia.

Premisas para su implementación

Para que sean implementadas las estrategias de gamificación de las ciencias sociales para estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa Picaihua se debe seguir las siguientes acciones:

- Se solicitará autorización a las autoridades administrativas-académicas para la capacitación respectiva.
- Se planificará actividades que permitan cumplir con las metas propuestas.
- Se plantearán objetivos claros y a corto plazo.

Valoración teórica de las estrategias de gamificación de las ciencias sociales para estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Picaihua”

La valoración teórica de las estrategias de gamificación de las ciencias sociales para estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Picaihua” la realizaron tres especialistas, aplicando una ficha de valoración, se determinó a los expertos, tomando en cuenta la formación profesional, experiencia académica en el área de la investigación.

La ficha de valoración consta de tres partes: 1) Datos personales y grado académico del especialista, 2) Autovaloración del especialista, 3) Valoración de programa.

Los especialistas mencionados han determinado su evaluación de acuerdo con la siguiente escala: 3= Muy Adecuado; 2= Adecuado; 1 = Poco Adecuado.

Validación de la propuesta

La validación de la estrategia propuesta se sometió a la valoración de los usuarios de la misma, para lo cual se consultó a los profesores que van a estar involucrados en su aplicación, los cuales están conformados por el área de Estudios Sociales de la institución y se la realizó por medio de la matriz de valoración que se presenta a continuación:

- El objetivo principal de la evaluación consistió en validar los siguientes puntos: Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación): En cuanto a este punto las personas que dan su valoración en su mayoría concuerdan que es bastante aceptable y aceptable la propuesta en sus objetivos. Sobre la estructura de la propuesta comenta un docente que se podría mejorar un poco más.
- Claridad de la redacción (lenguaje sencillo): La claridad en la redacción es un punto fuerte en la propuesta, ya que el proyecto intenta ser lo más claro posible para sus usuarios, lo cual queda demostrado al momento de la valoración en donde la mayoría considera que esta parte es muy aceptable.
- Pertinencia del contenido de la propuesta: en este punto la propuesta encuentra cierta retención ya que la mayoría de las personas piensa que es aceptable, por lo que, al momento de la implementación, se considera mejorar este aspecto.
- Viabilidad para el contexto donde se propone: La propuesta tiene una gran aceptación en la institución, ya que se considera que es un punto donde faltaba realizar alguna clase de impulso, ya que, la institución no tenía ninguna referencia sobre este tema.

Tabla 20
Valoración de la propuesta

Criterios	Muy Aceptable	Bastante Aceptable	Aceptable	Poco Aceptable	Inaceptable
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	4	1			
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	3.	2			
Pertinencia del contenido de la propuesta	2	3			
Viabilidad para el contexto donde se propone	4	1			

Observación: la matriz que se presenta fue consultada a los encargados de aplicar la propuesta (usuarios), es decir a los docentes de los cuales una persona piensa que la idea planteada es buena pero tiene muchos limitantes de recursos para su aplicación.

Fuente: Manual de estilo 2018
Elaborado por: **Universidad Tecnológica Indoamérica**

Como conclusión de la valoración con la matriz presentada, se puede mencionar que los usuarios están conformes con la misma y sobre todo consideran que es un gran aporte para la institución. Pero también hay que recalcar la ejecución y realización de una leve mejora en el contenido de la propuesta, en especial se propone un ajuste a las actividades realizadas por los profesores, ya que las dinámicas no convencen a los usuarios y prefieren algo más tradicional.

CONCLUSIONES

1. La implementación de estrategias de gamificación de las ciencias sociales para estudiantes de décimo año de educación básica de la unidad educativa “Picaihua” es un proceso de aprender – haciendo, a los alumnos les encantan los juegos y, por esa razón, cualquier actividad que les parezca divertida aumenta su motivación. Es cierto que la motivación no tiene una influencia directa en el aprendizaje, pero estas herramientas aumentan su predisposición a aprender.
2. El proceso de enseñanza de las ciencias sociales en la Unidad Educativa “Picaihua” es deficiente. Por cuanto se puede implementar la gamificación en la educación ya que es una herramienta que consigue llevarse a cabo con o sin las nuevas tecnologías, pero existen grandes herramientas tecnológicas como la robótica educativa o el diseño y desarrollo de videojuegos que hace que los alumnos comiencen a utilizar las nuevas tecnologías y las integren dentro de su forma de aprender y de vivir.
3. Frente a los inconvenientes presentados en el modelo de educación tradicional, como es la falta de retención de conocimientos y la monotonía de la enseñanza, la gamificación cambia la visión que el alumno tiene de la enseñanza ya que, por lo general, los estudiantes vinculan el aprendizaje con algo aburrido o una obligación y gracias a la gamificación como herramienta metodológica educativa, las clases se vuelven más atractivas y contextualizadas.
4. La propuesta realizada en la Unidad Educativa “Picaihua” de la implementación de estrategias de gamificación de las ciencias sociales para estudiantes de décimo año de educación básica fue validada y aceptada por los docentes y directivos de la institución y la misma será aplicada en los próximos años lectivos, procurando siempre adaptarla a la realidad de la institución.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda implementar la propuesta en el ciclo escolar inmediato, ya que hay una deficiencia en el proceso de aprendizaje de las ciencias sociales, y esto se refleja en la actualidad, porque los alumnos no son capaces de desenvolverse con conocimientos adecuados en las diferentes actividades del establecimiento.
2. Se recomienda que se generen más programas de gamificación de diferentes asignaturas, ya que un personal con suficientes conocimientos, no solo en el campo de las ciencias sociales, será un aporte para la institución en cumplir el objetivo de brindar excelencia académica.
3. Se recomienda la potencialización de estrategias de gamificación que le permitan mejorar la organización educativa en la institución, puesto que de esto dependerá que la institución pueda mejorar la optimización de recursos y por ende facilitar la implementación de propuestas como las que se presentan en este documento.
4. Se recomienda, al momento de aplicar las estrategias, se tenga en cuenta la participación de todos de los alumnos en actividades que involucren el crecimiento de adquisición de conocimientos de los estudiantes en diferentes temas, y que la misma sea constante.

BIBLIOGRAFÍA

- Acebedo, M. A., & Murcia, R. Á. (Julio-Diciembre de 2017). *La inteligencia emocional y el proceso de aprendizaje de estudiantes de de quinto de preimaria en una Institución Educativa Departamental Nacionalizada. El Ágora USB, 17(2).*
- Alvarado, J. (2017). *Estrategias metodológicas para el desarrollo de la inteligencia Emocional en los estudiantes del segundo y tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular “Despertar” de la Provincia de Pichincha, Valle de Tumbaco, en el año lectivo 2016.* (Tesis de pregrado inédita). Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.
- Arellano, A. (2018). *Beneficios en la implementación de la Inteligencia Emocional como una materia en las escuelas de Quito.* (Tesis de pregrado inédita) Universidad San Francisco De Quito USFQ, Quito, Ecuador.
- Bandura, A. (1971). *La teoría del aprendizaje social.* Alberta, Canada: Espasa.
- Benavidez, V., & Flores, R. F. (2019). *La importancia de las emociones para la neurodidáctica.* Wimb Lu, 23-53.
- Betto, F. (2015). *Conferencia: educación crítica y protagonismo cooperativo.* . Pedagogía.
- Bisquerra, R. (2012). *¿Cómo educar las emociones? La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia.* Barcelona : Hospital Sant Joan de Déu.
- Buckley, P., & Doyle, E. (2014). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments, 1062-1175.*
- Cárdenas, P. M. (2015). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC'S) aplicadas al proceso de aprendizaje de CCNN del 4to. 5to, 6to y 7mo años de educación básica de Escuela José Joaquín de Olmedo, de la parroquia Puyo,*

cantón y Provincia de Pastaza.(Tesis de pregrado inedita), Universidad Católica De Santiago De Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.

Colomo, E., Sánchez, E., Julio, R., & José, S. (2020). *Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria.* *Información tecnológica*, 31(4). Obtenido de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07642020000400233&script=sci_arttext

Cordero, B. S. (2018). *Gamificación en la enseñanza docente: una estrategia para la motivación y la inmersión.* Salamanca, España: Universidad de Salamanca.

Delgado, P. (21 de Octubre de 2019). *Observatorio Instituto para el futuro de la educación .* Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/la-importancia-de-la-participacion-de-los-padres-en-la-educacion>

Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2015). *El potencial de la Gamificación aplicado al ámbito educativo.* Sevilla: Universidad de Sevilla.

Díaz, B. F., & Hernández, R. (2006). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo.* México: Edit. Mc Graw.

Educación, 3. (9 de Marzo de 2015). *Enseñar Ciencias Sociales con herramientas de colaboración.* Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/ensenar-ciencias-sociales-con-herramientas-de-colaboracion/>

Escobedo, D. I. (2015). *Relación entre Inteligencia Emocional y Rendimiento Académico de los Alumnos del nivel básico de un colegio privado.* Quito. Obtenido de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2015/05/84/Escobedo-Paola.pdf>

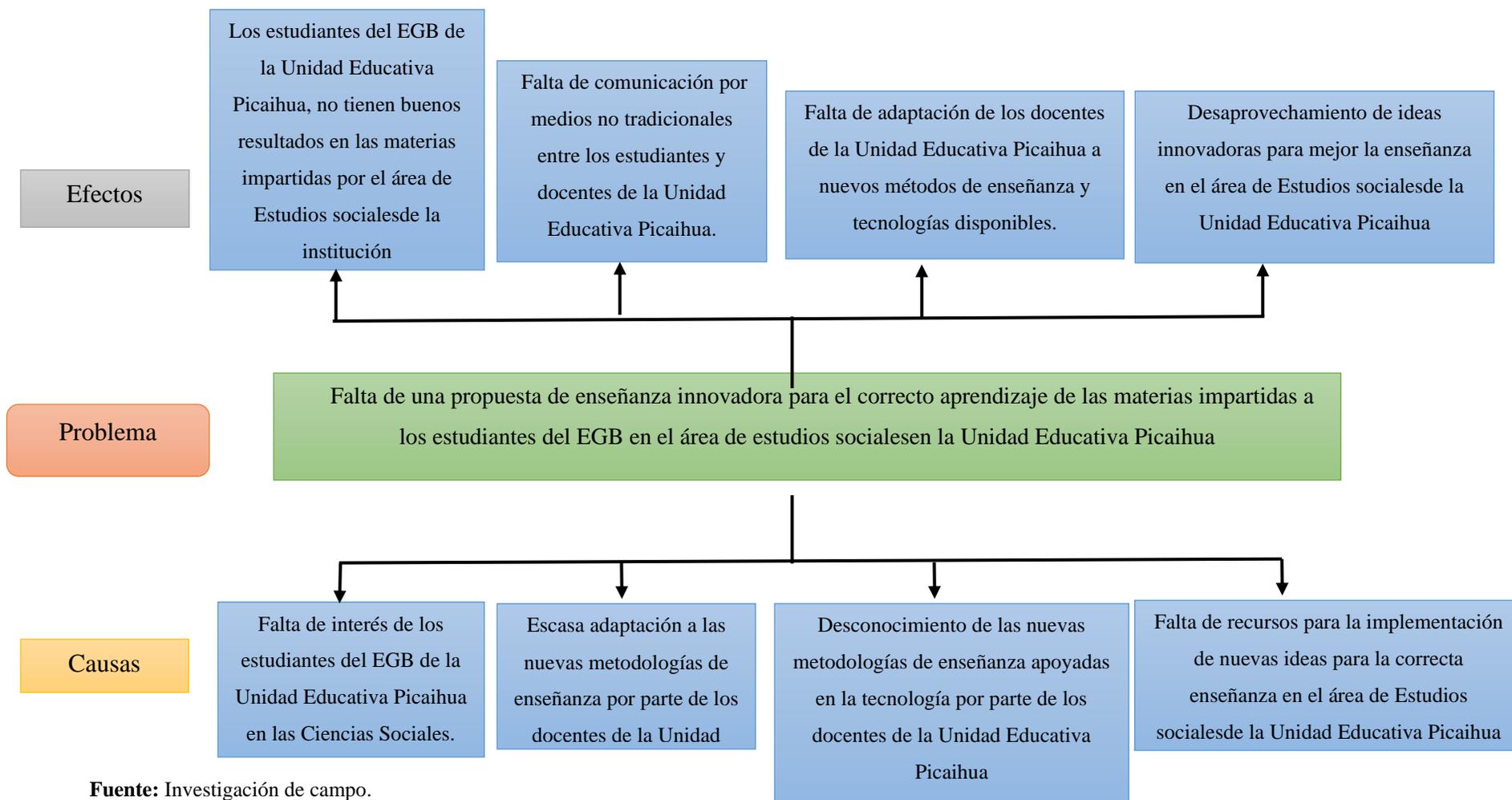
- Gaitán, V. (12 de Mayo de 2013). *El aprendizaje divertido*, *Educativa.com*. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Guerrero, C. P. (2015). *El uso de las TIC's como herramienta didáctica en el aprendizaje de la asignatura de ciencias sociales en los estudiantes del Colegio Militar Abdón Calderón*.(Tesis de maestría inédita) Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.
- Hernández, S. R., & Fernández, C. C. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta ed.). México: McGRAW-HILL.
- Iquise, A. M., & Rivera, R. L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Lima, Perú: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Lewin, K. (1946). *La investigación-acción y los problemas de las minorías*. Colombia : Editorial Popular OEI.
- Magraner, X. (23 de Enero de 2020). *La Vanguardia*. Obtenido de El papel de la Iglesia católica en la educación: <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20200121/473038898408/educacion-religion-iglesia-catolica.html>
- Marquès, G. P. (2001). *EcuRed*. Obtenido de Proceso de enseñanza-aprendizaje: https://www.ecured.cu/Proceso_de_ense%C3%B1anza-aprendizaje#:~:text=Proceso%20de%20ense%C3%B1anza%2Daprendizaje%20es,factores%20que%20determinan%20su%20comportamiento.
- Maslow, A. (2004). *Jerarquía de necesidades*. México: Quetzal.
- Ministerio, d. E. (2016). *Evaluación del Proceso de Aprendizaje*. Lima: Ministerio de Educación del Perú.
- Morales, G. M., & Pineida, M. C. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del estudiantado de noveno año EGB de la Unidad Educativa Gran Colombia*. Quito: Universidad Central del Ecuador.

- Murillo, J. (2018). *La colaboración docente como factor de aprendizaje y promotor de mejora*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- Nieto, A. ., & Guamán, Z. ., (2019). Inteligencia Emocional en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Educación básica de la Unidad Educativa “Julio Pimentel Carbo” de la ciudad de Milagro 2019. Milagro.
- Nivela, M., Otero, O., & Morales, E. (2021). Gamificación en la educación superior. *Revista Publicando*, 8(31). Obtenido de <https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/2242>
- Núñez, D. (2019). *Aplicación de Estrategia de Gamificación en el Desarrollo de Habilidades Blandas Para la Empleabilidad en Estudiantes de Administración del Instituto Latinoamericano Siglo XXI, Arequipa 2018*. Arequipa: Universidad Católica de Santa María. Obtenido de <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/9004>
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agreda, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión* (Vol. 44). Soa Paulo: Educ. Pesqui.
- Pappalardo, M. G. (2019). *Escuela tradicional*. Barcelona: Lidefer.
- Peiró, R. (2 de Noviembre de 2020). *Proceso de aprendizaje*. Obtenido de Economipedia.com: <https://economipedia.com/definiciones/proceso-de-aprendizaje.html>
- Pérez, P. J., & Gardey, A. (12 de Diciembre de 2013). *Definición.De*. Obtenido de Definición del Proceso de aprendizaje: <https://definicion.de/proceso-de-aprendizaje/>
- Piaget, J. (1969). *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: Ariel.
- Rey, G. (5 de Mayo de 2017). *Ministerio de Educación de Colombia* . Obtenido de Lectura y escritura con sentido y significado: <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-122251.html>

- Rincón, C. F. (2015). *Tendencias sobre el uso de TIC en la enseñanza de las ciencias a la luz de las revistas: Computers and Education y enseñanza de las ciencias*:(Tesis de pregrado inédita) Universidad Distrital Francisco José De Caldas, Bogotá, Colombia.
- Rodríguez, J. C. (2019). *El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva*. International Journal of New Education.
- Sáiz, S. J., & Colomer, R. J. (2014). *¿Se enseña pensamiento histórico en libros de texto de Educación Primaria? Análisis de actividades de historia para alumnos de 10-12 años de edad*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Silvestre, O. (2000). *Enseñanza y aprendizaje desarrollador*. La Habana, Cuba: Material Digitalizado.
- Valverde, B. J. (2010). *Aprendizaje de la Historia y Simulación Educativa*. Extremadura: Departamento de Ciencias de la Educación. Facultad de Formación del Profesorado de la Universidad de Extremadura.
- Vargas, G. (15 de Junio de 2016). Desarrollo Organizacional y los procesos de cambio en la Gestión Educativa, un Reto de la Gestión. *REvista Educación*, pp.67-87. Recuperado el 10 de Septiembre de 2020
- Verdugo, M. D. (2015). *Estrategias metodológicas para fortalecer la Inteligencia Emocional de los estudiantes de 4to año de educación general básica de la Escuela Ricardo Muñoz Chávez, en el área de Ciencias Sociales, año lectivo 2014-2015*. Cuenca.

ANEXOS

Anexo 1 Árbol de Problemas



Fuente: Investigación de campo.

Elaborado por: Klever Yáñez

Anexo 2 Entrevista para docentes



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON ENFOQUE EN FORMACIÓN
MEDIADA PEDAGOGÍA

GUÍA DE ENTREVISTA A LOS DOCENTES

Objetivo: Obtener información relevante que permita evaluar el proceso de aprendizaje del área de Ciencias Sociales.

Instrucciones:

En el siguiente instrumento se realiza diversas interrogantes sobre el proceso de aprendizaje de las Ciencias Sociales. Se pide que indique su opinión sincera del tema y extienda sus respuestas.

N°	Preguntas
1	¿Utiliza usted algún método o estrategia didáctica dinámico en sus clases de Ciencias Sociales o se limita a métodos tradicionales? Cuénteme sobre eso
2	¿Según su experiencia como docente, considera usted que las estrategias que utiliza en la enseñanza de las Ciencias Sociales en el aula llaman la atención del alumno y lo motivan aportar en la misma? ¿Por qué?
3	¿La enseñanza de las Ciencias Sociales por medio de las estrategias, métodos que usa ayudan a los estudiantes a desarrollar las destrezas, habilidades, conocimientos necesarios para cumplir con los objetivos del curso? Explíqueme sobre esto.
4	¿Cree que la enseñanza de las Ciencias Sociales aporta a los estudiantes en su vida cotidiana? Explíqueme sobre esto.
5	¿Después de las clases de Ciencias Sociales el alumno queda totalmente satisfecho en sus dudas?

6	¿Los alumnos en general se muestran satisfechos con los resultados obtenidos después de una evaluación en el área de Ciencias Sociales? Explíqueme sobre esto.
7	¿Cuál es su opinión acerca de la utilización de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de las Ciencias Sociales?
8	¿Cuál es su opinión acerca de la utilización de la gamificación en el aprendizaje de las Ciencias Sociales?

Gracias por su colaboración

Anexo 3 Encuesta para alumnos



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

MAESTRIA EN EDUCACIÓN

CUESTIONARIO PARA ALUMNOS

Instrucciones

En el siguiente instrumento se realiza diversas interrogantes sobre el desenvolvimiento de los alumnos en el aula. Se indica marcar una (X) en los casilleros según crea correspondiente. Teniendo en cuenta que el puntaje favorable tiene 4 puntos y el menos favorable el 0.

Nunca = 1	Rara vez = 2	Algunas veces = 3	Bastante a menudo = 4	Siempre = 5
-----------	--------------	-------------------	-----------------------	-------------

Género

Masculino (.....) Femenino (.....)

N	Estudiante	1	2	3	4	5
1	¿Te gustan los retos al momento de aprender?					
2	¿Son atractivas las actividades que implican desafíos?					
3	¿Participarías en clases en caso de aprender a través de juegos?					
4	¿Te gustaría que cada vez que participes en clases o en alguna actividad obtengas una recompensa?					
5	¿Te genera expectativa aprender de Ciencias Sociales a través de actividades dinámicas?					
6	¿Crees que aprender experimentando en las clases es motivador?					
7	¿Estas cómodo con las actividades que realizas en el aula en presencia de tus compañeros?					
8	¿Te gustaría interactuar en la materia de Ciencias Sociales de forma anónima ante tus compañeros?					
9	¿Te gustaría conocer siempre cuál es tu progreso?					

10	¿Te sientes incómodo sabiendo tus calificaciones?					
11	¿Te gusta los resultados que obtienes en clases?					
12	¿Te sientes incómodo cuando el tutor te entrega los resultados de tus evaluaciones?					
13	¿Te gustaría que tus resultados sean evaluados de una forma diferente, mostrando tus habilidades y esfuerzo?					
14	¿Te gusta tener representatividad en el aula?					
15	¿Te gusta que tus compañeros te admiren por un acto en específico?					
16	¿Te gustaría aprender por medio de la tecnología ciencias sociales?					
17	¿Crees que le dedicarías más tiempo aprender Ciencias Sociales si tienes recursos tecnológicos disponibles?					

Anexo 4 Calculo Alfa de Cronbach

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	70	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	70	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach ^a	N de elementos
,794	18

Anexo 5 Aprobación de los participantes en la entrevista

ACUERDO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA DOCENTES

Ambato, 10 de diciembre del 2021

Yo, Lic. Klever Vinicio Yánez Barragán, INVESTIGADOR PRINCIPAL del estudio titulado “GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN DÉCIMO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PICAIHUA”, pongo en su conocimiento el desarrollo de la investigación que se menciona con anterioridad. Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre su participación en el estudio.

Participación:

Tiempo requerido: máximo 30 minutos de entrevista.

Derecho a retirarse del estudio: Usted tiene el derecho de retirarse del estudio en cualquier momento sin penalización alguna. Si ese fuere el caso, tomar contacto directamente con el investigador principal de este estudio, cuya información se encuentra al final de este acuerdo.

Así mismo, de existir cualquier tipo de anomalía que usted considere ponga en riesgo su bienestar, reportarlo directamente a la autoridad de la UNIDAD EDUCATIVA PICAIHUA quien deberá tomar las acciones correspondientes de acuerdo con la normativa vigente.

Su información para el estudio será manejada confidencialmente, lo que significa que su nombre no será recopilado o enlazado a los datos que no tengan como único y exclusivo propósito el desarrollo de la presente investigación.

Si tiene preguntas adicionales sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del investigador principal: Klever Vinicio Yánez Barragán

Entidad a la que pertenece: Docente Unidad Educativa Picaihua

Correo Electrónico: kleverv.yanez@educacion.gob.ec

Teléfono de contacto: 032821996 - 0984704006

Con esos antecedentes, como participante en el estudio acuerda:

- Permitir su participación en el estudio de investigación especificado.
- NO permitir su participación en el estudio de investigación especificado.

Nombres completos del docente: Lorena Fernanda Pico Guaya

Firma:  _____

ACUERDO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA DOCENTES

Ambato, 10 de diciembre del 2021

Yo, Lic. Klever Vinicio Yánez Barragán, INVESTIGADOR PRINCIPAL del estudio titulado “GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN DÉCIMO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PICAIHUA”, pongo en su conocimiento el desarrollo de la investigación que se menciona con anterioridad. Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre su participación en el estudio.

Participación:

Tiempo requerido: máximo 30 minutos de entrevista.

Derecho a retirarse del estudio: Usted tiene el derecho de retirarse del estudio en cualquier momento sin penalización alguna. Si ese fuere el caso, tomar contacto directamente con el investigador principal de este estudio, cuya información se encuentra al final de este acuerdo.

Así mismo, de existir cualquier tipo de anomalía que usted considere ponga en riesgo su bienestar, reportarlo directamente a la autoridad de la UNIDAD EDUCATIVA PICAIHUA quien deberá tomar las acciones correspondientes de acuerdo con la normativa vigente.

Su información para el estudio será manejada confidencialmente, lo que significa que su nombre no será recopilado o enlazado a los datos que no tengan como único y exclusivo propósito el desarrollo de la presente investigación.

Si tiene preguntas adicionales sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del investigador principal: Klever Vinicio Yánez Barragán

Entidad a la que pertenece: Docente Unidad Educativa Picaihua

Correo Electrónico: kleverv.yanez@educacion.gob.ec

Teléfono de contacto: 032821996 - 0984704006

Con esos antecedentes, como participante en el estudio acuerda:

- Permitir su participación en el estudio de investigación especificado.
- NO permitir su participación en el estudio de investigación especificado.

Nombres completos del docente: Wilma Susana Guanaluiza Tasinchana.

Firma:  _____

ACUERDO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA DOCENTES

Ambato, 10 de diciembre del 2021

Yo, Lic. Klever Vinicio Yáñez Barragán, INVESTIGADOR PRINCIPAL del estudio titulado “GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN DÉCIMO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PICAIHUA”, pongo en su conocimiento el desarrollo de la investigación que se menciona con anterioridad. Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre su participación en el estudio.

Participación:

Tiempo requerido: máximo 30 minutos de entrevista.

Derecho a retirarse del estudio: Usted tiene el derecho de retirarse del estudio en cualquier momento sin penalización alguna. Si ese fuere el caso, tomar contacto directamente con el investigador principal de este estudio, cuya información se encuentra al final de este acuerdo.

Así mismo, de existir cualquier tipo de anomalía que usted considere ponga en riesgo su bienestar, reportarlo directamente a la autoridad de la UNIDAD EDUCATIVA PICAIHUA quien deberá tomar las acciones correspondientes de acuerdo con la normativa vigente.

Su información para el estudio será manejada confidencialmente, lo que significa que su nombre no será recopilado o enlazado a los datos que no tengan como único y exclusivo propósito el desarrollo de la presente investigación.

Si tiene preguntas adicionales sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del investigador principal: Klever Vinicio Yáñez Barragán

Entidad a la que pertenece: Docente Unidad Educativa Picaihua

Correo Electrónico: kleverv.yanez@educacion.gob.ec

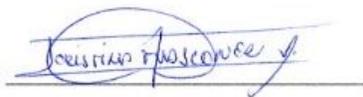
Teléfono de contacto: 032821996 - 0984704006

Con esos antecedentes, como participante en el estudio acuerda:

- Permitir su participación en el estudio de investigación especificado.
- NO permitir su participación en el estudio de investigación especificado.

Nombres completos del docente: Cristina Esmeralda Tacoamán Acurio

Firma:



ACUERDO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA DOCENTES

Ambato, 10 de diciembre del 2021

Yo, Lic. Klever Vinicio Yánez Barragán, INVESTIGADOR PRINCIPAL del estudio titulado “GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN DÉCIMO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PICAIHUA”, pongo en su conocimiento el desarrollo de la investigación que se menciona con anterioridad. Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre su participación en el estudio.

Participación:

Tiempo requerido: máximo 30 minutos de entrevista.

Derecho a retirarse del estudio: Usted tiene el derecho de retirarse del estudio en cualquier momento sin penalización alguna. Si ese fuere el caso, tomar contacto directamente con el investigador principal de este estudio, cuya información se encuentra al final de este acuerdo.

Así mismo, de existir cualquier tipo de anomalía que usted considere ponga en riesgo su bienestar, reportarlo directamente a la autoridad de la UNIDAD EDUCATIVA PICAIHUA quien deberá tomar las acciones correspondientes de acuerdo con la normativa vigente.

Su información para el estudio será manejada confidencialmente, lo que significa que su nombre no será recopilado o enlazado a los datos que no tengan como único y exclusivo propósito el desarrollo de la presente investigación.

Si tiene preguntas adicionales sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del investigador principal: Klever Vinicio Yánez Barragán

Entidad a la que pertenece: Docente Unidad Educativa Picaihua

Correo Electrónico: kleverv.yanez@educacion.gob.ec

Teléfono de contacto: 032821996 - 0984704006

Con esos antecedentes, como participante en el estudio acuerda:

- Permitir su participación en el estudio de investigación especificado.
- NO permitir su participación en el estudio de investigación especificado.

Nombres completos del docente: Nelly Hanyeth Ulla Horejón

Firma: 

ACUERDO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA DOCENTES

Ambato, 10 de diciembre del 2021

Yo, Lic. Klever Vinicio Yánez Barragán, INVESTIGADOR PRINCIPAL del estudio titulado “GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN DÉCIMO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PICAIHUA”, pongo en su conocimiento el desarrollo de la investigación que se menciona con anterioridad. Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre su participación en el estudio.

Participación:

Tiempo requerido: máximo 30 minutos de entrevista.

Derecho a retirarse del estudio: Usted tiene el derecho de retirarse del estudio en cualquier momento sin penalización alguna. Si ese fuere el caso, tomar contacto directamente con el investigador principal de este estudio, cuya información se encuentra al final de este acuerdo.

Así mismo, de existir cualquier tipo de anomalía que usted considere ponga en riesgo su bienestar, reportarlo directamente a la autoridad de la UNIDAD EDUCATIVA PICAIHUA quien deberá tomar las acciones correspondientes de acuerdo con la normativa vigente.

Su información para el estudio será manejada confidencialmente, lo que significa que su nombre no será recopilado o enlazado a los datos que no tengan como único y exclusivo propósito el desarrollo de la presente investigación.

Si tiene preguntas adicionales sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del investigador principal: Klever Vinicio Yánez Barragán

Entidad a la que pertenece: Docente Unidad Educativa Picaihua

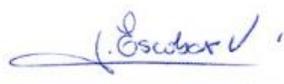
Correo Electrónico: klevy.vanez@educacion.gob.ec

Teléfono de contacto: 032821996 - 0984704006

Con esos antecedentes, como participante en el estudio acuerda:

- Permitir su participación en el estudio de investigación especificado.
- NO permitir su participación en el estudio de investigación especificado.

Nombres completos del docente: Gloria Jaekeline Escobar Vargas

Firma: 

Anexo 6 Instrumento de validación de la entrevista



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMERICA

MAESTRIA EN EDUCACIÓN CON ENFOQUE EN FORMACIÓN
MEDIADA PEDAGOGÍA

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: ENTREVISTA

AUTOR: KLEVER VINICIO YÁNEZ BARRAGÁN

Objetivo de validación de instrumento: Aprobar la validez de las preguntas planteadas en la entrevista.

Instrucciones:

- A continuación, se presentan una serie de preguntas planteadas en la entrevista según el tema de investigación para ser evaluadas según su criterio, para ello se adjunta el objetivo de investigación: *Proponer una estrategia de gamificación para el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes del décimo Año de la Unidad Educativa Picaithua.*
Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala

1- ¿Utiliza usted algún método o estrategia didáctica dinámico en sus clases de Ciencias Sociales o se limita a métodos tradicionales? Cuénteme sobre eso

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:

.....
.....

- 2- ¿Según su experiencia como docente, considera usted que las estrategias que utiliza en la enseñanza de las Ciencias Sociales en el aula llaman la atención del alumno y lo motivan a aportar en la misma? ¿Por qué?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:

.....

- 3- ¿La enseñanza de las Ciencias Sociales por medio de las estrategias, métodos que usa ayudan a los estudiantes a desarrollar las destrezas, habilidades, conocimientos necesarios para cumplir con los objetivos del curso? Explíqueme sobre esto.

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:

.....

4- ¿Cree que la enseñanza de las Ciencias Sociales aporta a los estudiantes en su vida cotidiana? Explíqueme sobre esto.

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:

.....

5- ¿Después de las clases de Ciencias Sociales el alumno queda totalmente satisfecho en sus dudas?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:

.....

- 6- ¿Los alumnos en general se muestran satisfechos con los resultados obtenidos después de una evaluación en el área de Ciencias Sociales? Explíqueme sobre esto.

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:

.....

- 7- ¿Cuál es su opinión acerca de la utilización de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de las Ciencias Sociales?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:

.....

8- ¿Cuál es su opinión acerca de la utilización de la gamificación en el aprendizaje de las Ciencias Sociales?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:

.....

De manera integral el instrumento se considera:

Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
X				

SUGERENCIA:

.....

Nombre del experto: Julio César Lema Ñamo
C.C: 0202010096

Título: Magister en Educación Mención en Innovación y Liderazgo Educativo

Experiencia en el área de Educación: Trece (13) años de experiencia en docencia a nivel de Educación General Básica, Bachillerato y Educación Superior.



Firma

Anexo 7 Certificación aplicación encuestas, entrevistas y validación de propuesta



Ministerio de Educación

MAGISTER, SILVIA MAGDALENA SÁNCHEZ ORTIZ EN CALIDAD DE RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PICAIHUA”

CERTIFICO:

Que el Lic. **KLEVER VINICIO YÁNEZ BARRAGÁN**, con cédula de identidad número 0201714409, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado: **“GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN DÉCIMO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PICAIHUA”** previo a la obtención del título de **MAGISTER EN EDUCACIÓN ENFOQUE EN FORMACIÓN MEDIADA PEDAGOGÍA** de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**. Realizó la encuesta, entrevista y validación de la propuesta, conjuntamente con los estudiantes de los Décimos Años EGB y docentes del área de Ciencias Sociales de esta institución.

Es todo cuanto puedo certificar para los fines legales pertinentes.

Picaihua, 22 de diciembre del 2021

Mgs. Silvia Magdalena Ortiz Sanchez
RECTORA