



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

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

TEMA

**EVALUACIÓN FORMATIVA POR MEDIO DE GAMIFICACIÓN EN EL
APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES**

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

Autor:

Defas Ayala Roberto Vinicio

Tutor:

Msc. Mauricio Silva Villalobos

QUITO – ECUADOR

2021

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

Yo, Roberto Vinicio Defas Ayala, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “EVALUACIÓN FORMATIVA POR MEDIO DE GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación. Mención Innovación y Liderazgo Educativo y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI). Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo. Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios. Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 30 días del mes de octubre de 2021, firmo conforme:

Autor: Roberto Defas



Firma:

Número de Cédula: 1721854758

Dirección: Pichincha, Sangolquí

Correo Electrónico: roberto.defas@gmail.com

Teléfono: 0995327556

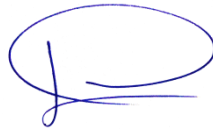
APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “EVALUACIÓN FORMATIVA POR MEDIO DE GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES” presentado por Roberto Vinicio Defas Ayala, para optar por el Título de Magister en Educación. Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

CERTIFICO

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

Quito, 30 de octubre del 2021



Msc. Mauricio Silva

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

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

Quito, 30 de octubre del 2021

A handwritten signature in blue ink, appearing to be the initials 'RD' enclosed in a circular scribble.

Roberto Vinicio Defas Ayala

1721854758

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **EVALUACIÓN FORMATIVA POR MEDIO DE GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES**”, previo a la obtención del Título de Magister en Educación. Mención Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 30 de noviembre del 2021

.....

MSc. Juan Paredes Bahamonde
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....

MSc. Mauricio Silva Villalobos
DIRECTOR

.....

MSc. Verónica Simbaña Gallardo
EXAMINADOR

DEDICATORIA

A mi hija y mi familia por su apoyo incondicional.

AGRADECIMIENTO

A Dios, mi familia y mis queridos docentes que han enriquecido mis conocimientos, haciendo un mejor ser humano.

ÍNDICE

| | |
|--|--------------------------------------|
| PORTADA..... | i |
| AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN | ii |
| APROBACIÓN DEL TUTOR..... | iii |
| DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD..... | iv |
| APROBACIÓN TRIBUNAL..... | v |
| RESUMEN EJECUTIVO | xiv |
| ABSTRACT..... | ¡Error! Marcador no definido. |
| Introducción | 1 |
| Planteamiento del problema..... | 3 |
| Preguntas directrices | 4 |
| Objetivos..... | 5 |

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

| | |
|--|----|
| Antecedentes de la investigación | 6 |
| Desarrollo del objeto y campo de estudio | 8 |
| Desarrollo de la categoría de la variable independiente..... | 8 |
| Desarrollo de la categoría de la variable dependiente..... | 22 |
| El aprendizaje de las ciencias sociales | 22 |

CAPITULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

| | |
|------------------------------------|----|
| Paradigma de la investigación..... | 30 |
| Enfoque de la investigación | 30 |
| Diseño de la investigación | 31 |

| | |
|---|----|
| Modalidad y tipos de investigación..... | 31 |
| Población y Muestra..... | 32 |
| Procedimiento de recolección de la información..... | 39 |
| Análisis de los resultados..... | 39 |
| Conclusiones..... | 62 |
| Recomendaciones..... | 62 |

CAPÍTULO III

PROPUESTA

| | |
|--|--------------------------------------|
| Datos informativos..... | 64 |
| Contexto y aplicación de la propuesta..... | 64 |
| Justificación..... | 65 |
| Análisis de la factibilidad..... | 66 |
| Normativa..... | 67 |
| Técnica..... | 67 |
| Financiera..... | 67 |
| Factibilidad educativa-pedagógica..... | 67 |
| Metodología..... | 68 |
| Estructura de la propuesta..... | 68 |
| Presentación de las actividades de la propuesta..... | 69 |
| Valoración de la propuesta..... | ¡Error! Marcador no definido. |
| Validación por parte de los docentes..... | ¡Error! Marcador no definido. |
| Validación por parte de los especialistas..... | ¡Error! Marcador no definido. |
| Conclusiones de la propuesta..... | 81 |
| BIBLIOGRAFÍA..... | 85 |
| Anexos..... | 88 |

ÍNDICE DE CUADROS

| | |
|---|----------------|
| Cuadro N° 1. Cuadro Comparativo | 9 |
| Cuadro N° 2. Población | 32 |
| Cuadro N° 3. Operacionalización de las variables | 33 |
| Cuadro N° 4. Rango de confiabilidad del instrumento..... | 40 |
| Cuadro N° 5. Confiabilidad Alfa de Cronbach..... | 40 |
| Cuadro N° 6. Evaluación constante durante las horas clase..... | 41 |
| Cuadro N° 7. Técnicas o estrategias de evaluación que ha utilizado el docente . | 42 |
| Cuadro N° 8. Técnicas o estrategias de evaluación que te gustaría que el docente aplique..... | 43 |
| Cuadro N° 9. ¿Con qué frecuencia te agrada autoevaluarte? | 44 |
| Cuadro N° 10. ¿Con qué frecuencia te gusta evaluar a tus compañeros?..... | 45 |
| Cuadro N° 11. Evaluaciones por medio de juego de manera regular | 46 |
| Cuadro N° 12. La gamificación aporta de manera significativa al aprendizaje .. | 47 |
| Cuadro N° 13. La gamificación facilita la labor del docente..... | 48 |
| Cuadro N° 14. Propuesta didáctica de evaluación formativa | 49 |
| Cuadro N° 15. Capacitación docente..... | 50 |
| Cuadro N° 16. Sobrecarga de contenidos y destrezas en el currículo | 51 |
| Cuadro N° 17. Las ciencias sociales ayudan al desarrollo de una sociedad..... | 52 |
| Cuadro N° 18. La gamificación para el aprendizaje de las Ciencias Sociales | 53 |
| Cuadro N° 19. Las ciencias sociales pueden ayudar al aprendizaje cooperativo y colaborativo..... | 54 |
| Cuadro N° 20. Te gusta estudiar Ciencias Sociales..... | 55 |
| Cuadro N° 21. Participa en las clases de Ciencias Sociales | 56 |
| Cuadro N° 22. Temática que trata el docente en las clases de ciencias sociales . | 57 |
| Cuadro 23. Hace las actividades de Ciencias Sociales en casa | 58 |
| Cuadro N° 24. Las clases de ciencias sociales son divertidas | 59 |
| Cuadro N° 25. Utiliza las TIC en las clases de ciencias sociales | 60 |
| Cuadro N° 26. Nivel de aprendizaje | 61 |
| Cuadro N° 27. Validación de la gamificación a cargo de los docentes..... | ¡Error! |

Marcador no definido.

ÍNDICE DE GRÁFICOS

| | |
|--|----|
| Gráfico N° 1. Árbol de problema..... | 4 |
| Gráfico N° 2. Constelación del tema: evaluación formativa por gamificación | 8 |
| Gráfico N° 3. Constelación del tema: aprendizaje de las ciencias sociales | 21 |
| Gráfico N° 4. Evaluación constante durante las horas clase | 41 |
| Gráfico N° 5. Técnicas o estrategias de evaluación ha utilizado el docente..... | 42 |
| Gráfico N° 6. Técnicas o estrategias de evaluación te gustaría que el docente aplique..... | 43 |
| Gráfico N° 7. ¿Con qué frecuencia te agrada autoevaluarte? | 44 |
| Gráfico N° 8. ¿Con qué frecuencia te gusta evaluar a tus compañeros?..... | 45 |
| Gráfico N° 9. Evaluaciones por medio de juego de manera regular | 46 |
| Gráfico N° 10. La gamificación aporta de manera significativa al aprendizaje .. | 47 |
| Gráfico N° 11. La gamificación facilita la labor del docente..... | 48 |
| Gráfico N° 12. Propuesta didáctica de evaluación formativa | 49 |
| Gráfico N° 13. Capacitación docente..... | 50 |
| Gráfico N° 14. Sobrecarga de contenidos y destrezas en el currículo | 51 |
| Gráfico N° 15. Las ciencias sociales ayudan al desarrollo de una sociedad..... | 52 |
| Gráfico N° 16. La gamificación para el aprendizaje de las Ciencias Sociales | 53 |
| Gráfico N° 17. Las ciencias sociales pueden ayudar al aprendizaje cooperativo y colaborativo..... | 54 |
| Gráfico N° 18. Te gusta estudiar Ciencias Sociales..... | 55 |
| Gráfico N° 19. Participa en las clases de Ciencias Sociales | 56 |
| Gráfico N° 20. Temática que trata el docente en las clases de ciencias sociales . | 57 |
| Gráfico N° 21. Hace las actividades de Ciencias Sociales en casa..... | 58 |
| Gráfico N° 22. Las clases de ciencias sociales son divertidas | 59 |
| Gráfico N° 23. Utiliza las TIC en las clases de ciencias sociales | 60 |
| Gráfico N° 24. Nivel de aprendizaje en el área de ciencias sociales | 61 |

ÍNDICE DE IMÁGENES

| | |
|--|----|
| Imagen N° 1 Presentación..... | 70 |
| Imagen No. 2. Introducción..... | 71 |
| Imagen No. 3 Selección de la primera misión. | 72 |
| Imagen No. 4 Origen de la civilización Inca..... | 72 |
| Imagen No. 5 División del territorio Inca | 73 |
| Imagen No. 6 Primer código | 73 |
| Imagen No. 7 Segunda misión | 74 |
| Imagen No. 8 unidad básica de la sociedad Inca de la familia..... | 74 |
| Imagen No. 9 Mensajero | 75 |
| Imagen No. 10 Segundo código | 75 |
| Imagen No. 11 Tercera misión..... | 76 |
| Imagen No. 12 Tercera misión..... | 76 |
| Imagen No. 13 Tercera misión..... | 77 |
| Imagen No. 14 Tercer código..... | 77 |
| Imagen No. 15 Cuarta misión | 78 |
| Imagen No. 16 Artefacto para contabilizar | 78 |
| Imagen No. 17 Construcción de los templos Incas | 79 |
| Imagen No. 18 Misiones cumplidas..... | 79 |

ÍNDICE DE ANEXOS

| | |
|--|-----|
| Anexo N° 1. Operacionalización de variables | 89 |
| Anexo N° 2 Constelación del tema: Evaluación formativa por gamificación | 97 |
| Anexo N° 3 Constelación del tema: aprendizaje de las ciencias sociales | 98 |
| Anexo N° 4 Organizador lógico de variables | 99 |
| Anexo N° 5 Árbol de problemas..... | 109 |
| Anexo N° 6 Ficha de validación del instrumento. Cuestionario dirigido a docentes | 100 |
| Anexo N° 7 Ficha de validación del instrumento. Cuestionario dirigido a estudiantes | 102 |
| Anexo N° 8 Ficha de valoración de especialistas 1 | 103 |
| Anexo N° 9 Ficha de valoración de especialistas 2 | 104 |

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA DIRECCIÓN DE
POSGRADO**

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

TEMA: EVALUACIÓN FORMATIVA POR MEDIO DE GAMIFICACIÓN EN
EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES”,

AUTOR: Roberto Vinicio Defas Ayala

TUTOR: Msc. Mauricio Silva

RESUMEN EJECUTIVO

El aprendizaje de las Ciencias Sociales, representan un reto para los docentes, por cuanto, se inserta dentro del área del conocimiento teórico, fundamentándose en conocer la historia local, regional y nacional, así como la mundial, los valores, formar ciudadanos con una comprensión de la libertad y el respeto hacia esa libertad, a fomentar el pensamiento crítico y analítico. No obstante, los estudiantes presentan dificultades para aprender y aprehender sus conceptos más relevantes, añadiendo a esto la desmotivación hacia el proceso de evaluación. Por ello, la presente investigación tuvo como objetivo determinar a la gamificación como una estrategia efectiva de evaluación en el aprendizaje del área de ciencias sociales en el bachillerato de la unidad educativa “Educar 2000”. Se desarrolló bajo la modalidad aplicada de tipo documental y descriptiva. Se aplicó la muestra no probabilística a cincuenta y tres personas que fueron sometidas a una encuesta. Con el análisis de los resultados se conoció que, el nivel de aprendizaje de los estudiantes en el área de ciencias sociales, el cual se ubicó en bajo con el 64%, evidenciándose dificultades para la construcción de conocimientos, por ende, en la apropiación de los contenidos, Esta situación condujo hacia la necesidad de elaborar una propuesta didáctica de evaluación formativa por medio de gamificación, para el aprendizaje de las ciencias sociales en el nivel de bachillerato. Por lo que se concluyó que la gamificación resulta ser una herramienta que, además de permitir una evolución formativa, donde se involucran los alumnos, genera espacios interactivos que son atractivos por lo que motivan aprender. Además de ello, genera una sinergia entre motivación-aprendizaje y comunicación, porque conduce a la necesidad de intercambiar información entre estudiante-estudiante y estudiante-docente, lo cual incide positivamente en el aprendizaje. La propuesta fue validada por expertos y usuarios con una apreciación de muy aceptable.

DESCRIPTORES: Ciencias Sociales, Evaluación formativa, Gamificación.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

POSGRADOS

CARRERA: MAESTRIA EN EDUCACION

AUTOR: DEFAS AYALA ROBERTO VINICIO

TUTOR: MSc. SILVA VILLALOBOS MEDARDO

ABSTRACT

The learning of Social Sciences represents a challenge for teachers since it is inserted within the area of theoretical knowledge, based on knowing the local, regional, and national history, as well as world history, values, forming citizens with an understanding of freedom and respect for that freedom, to promote critical and analytical thinking. However, students have difficulties in learning and understanding their most relevant concepts, adding to this the lack of motivation towards the evaluation process. Therefore, the present research aimed to determine gamification as an effective evaluation strategy in the learning of social sciences area in the baccalaureate at "Educar 2000" High school. It was developed under the applied modality of documentary and descriptive type. The non-probabilistic sample was applied to fifty-three people who were subjected to a survey. The non-probabilistic sample was applied to fifty-three people who were subjected to a survey. According to the analysis of the results, it was found that the level of the student's learning in the area of social sciences, which was low with 64%, evidencing difficulties in the construction of knowledge, Thus, in the appropriation of the contents, this situation led to the need to elaborate a didactic proposal of formative evaluation through gamification for the learning of social sciences at the high school level, so it was concluded that a gamification is a tool that, in addition to allowing a formative evolution, where students are involved, generates interactive spaces that are attractive for what motivates learning. In addition, it generates a synergy between motivation-learning and communication, because it leads to the need to

KEYWORDS: Social Sciences, Formative assessment, Gamification.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene una línea de investigación relacionada a la innovación, ya que pretende estudiar y aportar con información relevante de la gamificación como una estrategia de evaluación formativa de las ciencias sociales en el subnivel cinco, es decir el bachillerato, además que se enfocará en la sub línea orientada a aprendizaje de y adquisición de las destrezas de área mencionada anteriormente, en ambos casos el desarrollo es pertinente debido a la contribución que tiene la temática en el aspecto educativo.

Importancia y actualidad

La importancia del trabajo radica en la necesidad de estudiar otras maneras de evaluar a los estudiantes, como la formativa empleando la gamificación, donde ellos participen activamente y despierten el interés por construir sus propios conocimientos, con una consciencia de sus logros y dificultades. Por ello se justifica le presente proyecto, porque el mismo es factible de llevar a la práctica, porque el docente puede adaptar la gamificación a la situación evaluativa,

Asimismo, se considera original porque son pocos los investigadores que han realizado estudios sobre el tema, es decir, desarrolla la evaluación formativa por medio de gamificación en el aprendizaje de las Ciencias Sociales. Aunado a esto, se considera interesante, porque abarca la evaluación desde un contexto diferente, ya que la misma, exige que sean los estudiantes quienes, mediante el juego y la interactividad, valores sus logros, primero de manera individual y luego colectivamente.

Esta argumentación, conlleva hacia los beneficiados con el proyecto. Los principales son los estudiantes, quienes tienen a su alcance una herramienta que les guía y orienta hacia su autoevaluación y coevaluación, de esta manera tendrán una visión real de sus logros e incluso, de sus actitudes hacia las Ciencias

Sociales, lo cual incidirá, positivamente en su rendimiento. Como segundos beneficiados son los docentes, porque contarán con una técnica que les permitirá abordar la evaluación formativa de una manera innovadora, lo que resulta efectivo para valorar conocimientos y actitudes de sus estudiantes.

Ahora bien, la normativa que respalda este proyecto se encuentra en la ley orgánica de educación intercultural en el artículo número 2 literal w, ya que nos habla sobre la calidad de la educación y con la aplicación de nuevas estrategias en el proceso de enseñanza aprendizaje estamos aportando a la calidad, el inciso en mención dice así:

w. Calidad y calidez. - Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizajes (p. 2).

El desarrollo de este trabajo de investigación entonces es de suma importancia para la educación, ya que es un aporte para la correcta implementación de la gamificación en la evaluación formativa del aprendizaje de las ciencias sociales, aportando a la innovación educativa. Además, es importante reconocer que se está contribuyendo con el cumplimiento de la LOEI al hacer de nuestra educación un aprendizaje de calidad.

El tema de estrategias metodológicas de evaluación para el proceso de enseñanza aprendizaje, no es un tema nuevo en el ámbito educativo, sin embargo, hay que ser conscientes que como docentes somos responsables de innovar y crear estrategias que ayuden a consolidar el aprendizaje significativo en los estudiantes, tomando en cuenta que cada grupo de aprendices, tienen diferentes características, por ende, su forma de aprender es distinta. Entre las investigaciones que se han desarrollado con

respecto a estrategias metodológicas de evaluación relacionadas a procesos gamificadores en América latina se encontró un trabajo, dicho trabajo entre sus resultados se observan los siguientes:

En América Latina, refiere TALIS en OCDE [Organización de Cooperación y Desarrollo Económico] (2019) señala datos acerca del profesorado que ha recibido formación de las TIC para la enseñanza en la educación inicial en los diferentes países descritos a continuación en Brasil el 64%, en Chile el 77%, en Colombia el 75%, en México un 77% y en Argentina el 53%, es decir, los docentes reciben preparación basadas en las TIC para desarrollar su praxis, donde adquieren las habilidades y destrezas necesarias para abordar los contenidos.

Asimismo, en Latinoamérica, Quintanal (2016), explica que, el método de gamificación, es efectivo para mejorar el rendimiento académico, ya que, es un investigación, evidenció que, el 84% inicial del curso aprobó la asignatura, y al final del mismo, el 97% llegó al final con calificaciones altas.

Mientras que, refiere Pachacama (2020), que, en Ecuador, el 69% de los docentes utilizan las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero el 29% solamente al momento de evaluar los conocimientos. Asimismo, argumenta que, no utilizan la gamificación porque existe una falta de capacitación al personal docente sobre este método, por lo que el proceso evaluativo es desarrollo de manera tradicional.

Situación similar se observa en la institución educativa Educar 2000, en la cual se desarrolla el presente estudio, y se ubica en el cantón Rumiñahui en la cabecera cantonal, Sangolquí, la problemática que se pudo detectar, es que los estudiantes se encuentran desmotivados al momento de la evaluación que se efectúa en el proceso de enseñanza y aprendizaje, específicamente de las asignaturas de Ciencias Sociales.

Planteamiento del problema

Dentro de la unidad educativa “Educar 2000” se ha podido observar que existe una desmotivación por parte de los estudiantes de bachillerato, presuntamente por la manera en la que se está evaluando la asignatura del área de ciencias sociales, ya que por la naturaleza de la misma, esta área del conocimiento nos exige el análisis de una gran extensión de teoría, en este sentido se ha pensado implementar

estrategias de gamificación en la evaluación formativa del aprendizaje de las ciencias sociales.

Como pregunta directriz macro se presenta: ¿Cómo la evaluación formativa por medio de gamificación en el aprendizaje del área de ciencias sociales en el bachillerato de la unidad educativa “Educar 2000”, con ello se satisface la necesidad de probar con nuevas estrategias metodológicas que trata de hacer que el conocimiento sea más significativo para los estudiantes.



Gráfico N° 1. Árbol de problema
Elaborado por: Defas R. (2021)
Fuente: Unidad Educativa “Educar 2000”

Análisis crítico

Se considera como principal problema las estrategias de evaluación poco innovadoras en el área de Ciencias Sociales, por lo que se considera que sus causas indirectas son la desactualización docente en innovar al momento de desarrollar la evaluación, además de la desmotivación del educador desde dos aspectos, el intrínseco y el extrínseco; y los métodos y estrategias tradicionales. Estas conducen hacia las causas directas, observándose inestabilidad laboral lo cual genera parte de la desmotivación y una evaluación enfocada en el conductismo.

Todas estas causas, generan dos consecuencias que están impacto en la

motivación de los estudiantes hacia el proceso evaluativo, las cuales se inician con las mediatas directas que se inicia con el desinterés del estudiante por la asignatura, lo que conlleva a bajas calificaciones en esta área del conocimiento, por ende, produce bajo rendimiento académico. Entre las consecuencias indirectas, se evidencian que los estudiantes muestran comportamientos inadecuados, aunado que existe la posibilidad de repetir el año. Por ello es importante que el docente busque nuevas formas de evaluar, con la intencionalidad de corregir todas estas falencias.

Preguntas directrices

¿Cuáles son los aspectos esenciales de la gamificación?

¿Qué destrezas o conocimientos del área de las ciencias sociales les desmotiva más al momento de la evaluación a los estudiantes del bachillerato de la unidad educativa Educar 2000?

¿Cómo desarrollar un proceso de evaluación formativa por medio de gamificación para el área de las ciencias sociales?

Objetivos

Objetivo general

Determinar a la gamificación como una estrategia efectiva de evaluación en el aprendizaje del área de ciencias sociales en el bachillerato de la unidad educativa “Educar 2000”.

Objetivos específicos

Identificar a la gamificación y su relevancia didáctica en los procesos evaluativos.

Diagnosticar el nivel de aprendizaje de los estudiantes en el área de ciencias sociales del nivel de bachillerato.

Elaborar una propuesta didáctica de evaluación formativa por medio de gamificación, para el aprendizaje de las ciencias sociales en el nivel de bachillerato.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

Después de la debida búsqueda de información se ha encontrado un trabajo bibliográfico relacionado a la evaluación formativa, publicado en la revista electrónica EDUMECENTRO, y desarrollado por Pérez et al., (2017), y titulado: La evaluación formativa en el proceso enseñanza aprendizaje. Su objetivo fue reflexionar sobre cómo aplicar la evaluación formativa correctamente en el proceso enseñanza aprendizaje. Su metodología fue bibliográfica y sus hallazgos le permitieron concluir que, la visión holística del docente debe estar enfocada, en una adecuada evaluación formativa efectiva, mediante la utilización de métodos diversos, de esta manera garantiza que los estudiantes alcancen las metas de aprendizaje.

La diferencia entre este trabajo efectuado por Pérez et al., (2017) y la actual es que, el autor enfoca su estudio en el proceso de aplicación de la evaluación formativa. Mientras que, en la presente se busca en suministrar técnicas innovadoras, como la gamificación que permite que, el desarrollo de este tipo de evaluación, se realice en conjunto docente-estudiantes, utilizando el juego como principal elemento.

Por su parte, Pachacama (2020), efectuó una investigación en la Universidad Central del Ecuador, titulada Gamificación en la evaluación del aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales en noveno y décimo año de educación general básica superior en la Unidad Educativa Municipal Julio Moreno Peñaherrera, 2019-2020. Su objetivo fue determinar la importancia de la gamificación conocida como ludificación, específicamente en los juegos y los videojuegos durante el

proceso de evaluación, y así conocer otras formas diferentes de evaluar los conocimientos de los estudiantes y, mejorar el aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales.

Explica que, la gamificación empleada como una motivación para generar otras formas de evaluación, fue efectiva, porque motivó la retroalimentación, generando que se implementara la autoevaluación y la coevaluación. Asimismo, esa motivación logro que los alumnos, por iniciativa propia, comenzaran a buscar estrategias de gamificación para mejorar su rendimiento académico, además de formar equipos de trabajos con la finalidad de intercambiar conocimientos, a través de medios interactivos.

Es relevante acotar que, la diferencia entre la investigación descrita en el párrafo anterior y la actual, es que se ubican en dos áreas del conocimiento distintas, la primera se basa en las Ciencias Naturales y la que se desarrolla en las Ciencias Sociales. No obstante, ambas guardan una relación, y que abordan el empleo de la gamificación para una técnica que permite el desarrollo efectivo de la evaluación formativa.

Otra investigación que aporta información sobre el tema, la efectuó Millán (2017), a través de un artículo arbitrado denominado; La gamificación en la evaluación continua de los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. Una aportación basada en la evidencia en el ámbito de las Ciencias Sociales. Argumenta que, la evaluación eleva los niveles en los estudiantes de estrés y ansiedad, por lo que el uso de la gamificación les permite bajar esos niveles, por cuanto se crea una sinergia entre su realidad cognitiva, sus potencialidades y necesidades, lo que conduce hacia un esfuerzo por mejorar su rendimiento, pero no de manera individual, sino colectiva, lo que ayuda a desarrollar el trabajo colaborativo entre los alumnos.

En cuanto, a la diferencia entre el trabajo de Millán (2017), y la presente investigación, es la utilización de la gamificación en la evaluación en dos niveles educativos distintos, es decir, Millán se ubica en el nivel universitario, y la actual en el nivel de bachillerato, y las enfoque desde la interactividad como principal recurso para lograrlo. Sin embargo, coinciden en que, la gamificación ayuda a disminuir el estrés entre los estudiantes, al momento de la evaluación.

De acuerdo al análisis de las investigaciones antes presentadas, se aprecia que la gamificación motiva a los estudiantes a construir sus propios conocimientos, pero una de las características es que, al motivar esa construcción se genera la curiosidad por conocer los contenidos aprendió, es allí donde aplica la autoevaluación para luego compararlas con sus pares, produciéndose una coevaluación y heteroevaluación. Lo que mejora el rendimiento y fomenta el trabajo colaborativo y cooperativo, dinamizando las clases tanto virtuales como presenciales.

Desarrollo del objeto y campo de estudio



Gráfico 2. Constelación del tema: evaluación formativa por gamificación

Elaborado por: Roberto Defas

Fuente: investigación

Desarrollo de la categoría de la variable independiente

Evaluación Formativa por medio de la Gamificación

Para una mejor comprensión de la evaluación formativa y la gamificación es importante mostrar un cuadro comparativo entre la evaluación tradicional y empleando la gamificación.

Cuadro N° 1.Cuadro Comparativo

| Evaluación Tradicional | Evacuación formativa por gamificación |
|---|--|
| Es una acción puntual, en un momento bien determinado, donde no se considera las necesidades ni potencialidades de los estudiantes. No contempla la retroalimentación porque es rígida. | Se realiza en todo momento del proceso de enseñanza y aprendizaje, Su monitoreo es constante y analiza las necesidades y potencialidades de los estudiantes, donde emplean diferentes herramientas y métodos para generar una retroalimentación. |
| Solo se aspira conocer si los estudiantes son capaces de reconocer lo que el docente enseñó | Otorga sentido a los aprendizajes, ya que se basa en juegos que se basan en la resolución de problemas, en construir proyectos y conocimientos partiendo de las experiencias, permite que los alumnos comprendan los contenidos y realicen conexiones entre conceptos y su aplicación. |
| Solo considera los resultados. | Por ser un proceso permanente, es flexible, por lo que fomenta una comunicación y deliberación de los resultados de aprendizaje. |
| Los elementos que evalúa son rígidos, arbitrarios y muy literales. Por lo que emplea formatos ya preestablecidos que se rige por normas estrictas. | No solo evalúa el conocimiento, sino la capacidad de resolución de problemas, su actitud hacia sí mismo y el entorno. Los estudiantes pueden opinar la forma y como quieren ser evaluados. La evaluación se puede realizar en entornos virtuales y mediante juegos. |

De acuerdo al cuadro anterior, la evaluación tradicional es rígida, que se guía por patrones que casi nunca cambian con el tiempo, por el contrario, son formatos que se mantienen sin modificaciones por años y hasta por décadas. Mientras que la formativa por gamificación es flexible, participativa porque los estudiantes forman parte del diseño para la evaluación, se realiza en todo momento.

Al respecto, Huilca (2019), menciona que, se deben considerar que la intuición, los estímulos sensoriales, con la finalidad de motivar el aprendizaje, donde las explicaciones sencillas y sus resultados forman parte de la gamificación y de la evaluación formativa, porque al dejar que el estudiante experimente y genere sus propias ideas sobre un tema determinado, se les está proporcionando las herramientas adecuadas e introduciendo en la manipulación y experimentación

con material concreto, divertido, que les permite aprender, por tanto el resultado de la evaluación se basa en comportamiento, actitudes, potencialidades, necesidades, comunicación y conocimiento.

Definición

La evaluación formativa consiste en la obtención de calificaciones, que permiten conocer el desarrollo del aprendizaje, y conduce hacia la formulación de valoraciones y propuestas para mejorarlo. Esto implica comparación entre los objetivos de la actividad que se desarrolle, por lo que es necesario evaluar no solamente los resultados, sino los objetivos, las condiciones, los medios, el sistema pedagógico y los diferentes medios de su puesta en acción.

Lo antes expuesto, según Gutiérrez y Riquelme (2020) supone: (a) evaluar el contexto, determinar los objetivos, sus posibilidades, sus condiciones y medios de realización, (b) evaluación de las necesidades inherentes al proyecto como los recursos y medios, (c) evaluar el proceso, progresión, dificultades, potencialidades y su comparación para tomar decisiones asertivas, (d) evaluación de la interpretación, de los objetivos logrados, de la eficacia de la enseñanza (p. 163).

Tipos de Evaluación

La evaluación educativa, para Arribas (2017), “desde una perspectiva pedagógica es apoyar y orientar el aprendizaje de los estudiantes, por medio de una mediación cognitiva” (p. 384). Se infiere que, a través de la enseñanza se valora los logros alcanzados en el proceso de aprendizaje, el cual se efectúa a través de la evaluación, objetiva que debe llevar implícito la subjetividad.

Como complemento de lo antes descrito, el docente requiere de un conocimiento profundo de dos grandes factores: el entorno socio-familiar del aprendiz y de los propios estudiantes, ya que obtendrá cuáles son sus necesidades, intereses, conocimientos previos, estilos de aprendizaje, motivaciones intrínsecas y extrínsecas, hábitos de trabajo, actitudes y valores, entre otros aspectos. Al respecto, Arribas (2017), señala que, “hay distintos tipos de evaluación, que los docentes deben emplear en el transcurso del proceso de enseñanza y aprendizaje” (p. 385), los cuales se parafrasean a continuación.

Diagnóstica

Se realiza, de acuerdo a Arribas (2017), en el momento previo al desarrollo de los procesos de aprendizaje. Este tipo de evaluación pretende determinar; si los aprendices poseen los requisitos para iniciar el estudio de una unidad o contenido, sus conocimientos previos, la situación personal considerado los aspectos: emocional, social y familiar; si presenta una necesidad educativa especial con y sin discapacidad, el comportamiento en condiciones normales y bajo estrés, la disposición para aprender, sus valores.

De ahí que, “su finalidad es que el docente inicie la enseñanza con conocimientos sobre la realidad de cada uno de sus estudiantes, entre los aspectos antes mencionados” (Arribas, 2017, p. 386). Es una evaluación, primariamente, de carácter metacognitivo, porque involucra la reflexión sobre los procesos de pensamiento y cómo se aprende. La segunda, es que se divide en dos: la inicial que se aplica al inicio del curso, y la puntual que se hace en el momento que el docente lo estime necesario para diagnosticar o constatar los avances. Por tanto, la evaluación, diagnóstica representa la supervisión y control del aprendizaje y de la propia enseñanza, desde el inicio.

De este modo, la evaluación diagnóstica, entendida en su naturaleza consustancial al proceso educativo, coadyuva en la optimización de la planificación educativa. Además de valorar la interrelación dinámica entre dicha planificación y los distintos agentes sociales que están intrínsecamente relacionadas con el mismo, y es en esta fase que se puede hacer los correctivos necesarios para que lo planificado se ejecute de manera eficiente y eficaz.

Entre las herramientas que los docentes pueden emplear para este tipo de evaluación son los siguientes, de acuerdo a García (2019), “la autoevaluación que consiste en la reflexión que hacen los alumnos sobre su propia actuación” (p. 12). En ella valoran sus actitudes, aptitudes, potencialidades, necesidades, emociones; cuestionarios con formato preestablecido por la institución educativa; cuestionarios elaborados por el docente y las observaciones.

Desde este contexto, la evaluación diagnóstica, orienta la labor docente porque le permite saber el tiempo que puede dedicar a cada tema y actividad, tomar decisiones didácticas para favorecer el aprendizaje de los estudiantes, entre otros

aspectos. Por ello, el diseñar, administrar y analizar los resultados de este tipo de evaluación, permite al educador formular los objetivos educativos, seleccionar y organizar los contenidos, establecer interrelaciones efectivas con sus estudiantes, aplicar las estrategias que se adapten a las potencialidades y necesidades de los alumnos.

Una postura importante sobre la evaluación diagnóstica, la expone Porta (2018), porque analiza la importancia de la misma, pero desde dos actores: los alumnos y los docentes. Por cuanto, es un proceso sistémico que ayuda a determinar los estudiantes que poseen y los que no poseen las competencias para iniciar nuevos aprendizajes, con la finalidad de buscar estrategias que los ayude a nivelarse. De esta manera, el docente logra encauzar su labor, ya que tiene un conocimiento de sus estudiantes, e incluso de sí mismo, porque comprende qué debe hacer y cómo debe actuar ante su grupo de aprendices (p. 180).

En este sentido, Porta (2018) establece como objetivo de la evaluación diagnóstica: “comprender qué conocimientos tiene los estudiantes; qué saben hacer; conocer sus preferencias, intereses e ideas y, determinar los estilos y ritmos de aprendizajes. Cada uno de estos objetivos, permiten al educador, tomar decisiones asertivas sobre el proceso de enseñanza y de aprendizaje” (p. 182).

Formativa

La evaluación formativa, explica Cerda (2017) “se ubica dentro de la interdisciplinariedad” (p. 8), por cuanto articula varias disciplinas con diferentes estrategias evaluativas para desarrollar las bases pedagógicas desde la teoría hacia la práctica, que permita valorar las competencias y desempeño de los estudiantes, aunado a otras formas de evaluación como la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, como indicadores de aprendizaje.

Para los docentes los conocimientos previos de los estudiantes son indispensables al momento de diseñar las clases, de allí la importancia de un diagnóstico y de evaluaciones periódicas, como es la formativa, porque le proporciona de manera clara la información necesaria sobre las potencialidades y necesidades de sus alumnos. La evaluación del aprendizaje la centra en establecer la exactitud de lo que el estudiante ha logrado aprender y cuáles son sus debilidades

para poder abordarlas con efectividad, y ayudarlos a superar sus necesidades y optimizar sus potencialidades, habilidades, capacidades y competencias.

En este mismo orden de idea, Villafranca (2018), afirma que, “la evaluación formativa es un componente indispensable dentro del proceso educativo, cuya función es suministrar información que favorezca la toma de decisiones” (p. 22), por lo cual su presencia es indispensable durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, añade además que la evaluación educativa debe entenderse como un proceso consistente en: recogida de los datos, análisis de la información obtenida, juicio crítico de los resultados y toma de decisiones.

En este sentido, permite valorar de manera continua, formal e informal el logro de los objetivos a corto, mediano y largo plazo. Además, la evaluación de las actitudes y aptitudes de los estudiantes de manera sistemática y continua, que permite conocer los diferentes niveles de logro y dificultades de los estudiantes, que deben orientar hacia el diseño de actividades, estrategias y métodos para corregir los desfases de aprendizaje.

Al respecto, Montalván (2017), refiere que, “la evaluación formativa forma parte inseparable del proceso de enseñanza y aprendizaje” (p. 13), donde el educador debe considerar el progreso y las dificultades de sus estudiantes para captar, comprender y analizar los contenidos curriculares, con la finalidad de corregir y mejorar esos aprendizajes. Por ello, la evaluación formativa, comprende las acciones que desarrolla el docente para abordar el progreso de los aprendices.

La evaluación formativa tiene también un papel de mucha importancia, por cuanto se encarga de orientar las estrategias, métodos, técnicas y actividades, a través de los resultados que arroje dicha evaluación, además de la forma en que se van alcanzando los objetivos. La evaluación formativa, señala Molina et al., (2020) señala que “se van cumpliendo los objetivos, docentes y estudiantes tendrán un estímulo eficaz para seguir adelante” (p. 205). Además, como arroja resultados en el mismo momento que se evalúa, permite realizar cambios dentro de la planificación, o de estrategias y actividades que conduzcan hacia el logro de un aprendizaje significativo y facilita el ajuste entre la ayuda pedagógica suministrada y las necesidades pedagógicas.

Aunado a lo anterior, Molina et al., (2020), señala que, este tipo de evaluación “se cumple si los docentes poseen información de todos los aspectos concernientes a los estudiantes” (p. 206), agrega que busca determinar si se han alcanzado o no y hasta qué punto, las intenciones educativas que están en la base y en el origen de la intervención pedagógica. Por ello, se puede decir que, es aquella que se va dando en forma paulatina durante todo el proceso de aprendizaje, con la finalidad de verificar lo que el estudiante va aprendiendo, es decir los conocimientos que consolida; tanto las habilidades y competencias como las actitudes y valores

Este tipo de evaluación, afirman López et al., (2020), “está dirigida a la observación de todo el proceso de adquisición de competencias a través de las actividades de aprendizaje que se propicien en los estudiantes” (p. 682). Acotan que, están constituidas por el conocimiento, las habilidades y las prácticas dentro de la cotidianidad educativa, que favorece el desarrollo de dos aspectos importantes en los estudiantes: el aprendizaje y la socialización.

Características de la Evaluación Formativa

Desde este contexto, Joya (2020), explica que “por ser formativa se sustenta en el paradigma constructivista” (p. 180), por lo que orienta y guía a los estudiantes en la construcción del aprendizaje, donde el docente recurre a diferentes como observaciones, interrogatorios, pruebas escritas y diálogos. Entre otras herramientas para aplicar esta evaluación formativa, estos autores describen las siguientes formales.

Las intervenciones orales que es la participación de los estudiantes durante una clase, donde exponen sus ideas y argumentos; las actividades y temas calificados: los estudiantes desarrollan prácticas escritas u orales, que son calificadas por el docente, con la finalidad de evaluar sus conocimientos y el proceso del aprendizaje. “Los trabajos grupales: los estudiantes realizan las actividades en conjunto con sus pares para consolidar aprendizajes o ayudar a quienes lo necesiten” (Joya, 2020, p. 181) . Agregan el uso de rúbricas que le permite al docente establecer indicadores que le guían en la evaluación.

También explican que pueden emplear la revisión de cuadernos u otros instrumentos que utilicen los estudiantes: a través de esta revisión se observa el

avance teórico de los temas estudiados, lo que evidencia lo que realmente ha avanzado, además de comprobar su responsabilidad y actitud hacia el aprendizaje. Aunado a estas, las técnicas Socio-métricas, porque ayudan a comprender y describir las relaciones del grupo. Consiste en formulas tres preguntas relacionadas a las preferencias intelectuales del niño hacia sus compañeros en diversas situaciones y; por último, las asignaciones para el hogar.

Como herramienta o técnica informal se encuentra la observación, allí se pueden emplear: lista de cotejo; que se elabora a partir de un cuadro de doble entrada en la cual se registra los indicadores de logro que deben alcanzar en un determinado tiempo; registro anecdótico: puede ser una ficha o un cuaderno, en donde en cada página se registra la observación. Los datos que suelen registrarse las conductas habituales del alumno, favorable o no favorable; además de las necesidades potencialidades para alcanzar el objetivo o culminar la actividad; y el análisis de contenido. El cual hace posible recolectar la información sobre los aprendizajes del estudiante, partir del universo de sus producciones gráficas o materiales. (Joya, 2020, p. 189).

Según Bastidas y Guale (2019), en la evaluación formativa, se diseñan las diferentes formas de evaluar, que al ponerse en marcha, el docente estará atento a las respuestas diversas que surgen en sus alumnos, sean éstas de estancamiento o de avance para ir adecuando su intervención; permitiendo hacer los reajustes necesarios e introduciendo nuevas estrategias y actividades. El conocimiento de esta situación, por parte del docente, será posible debido a la estructuración de la evaluación, pero es necesario que se consideran, además tres aspectos fundamentales: la integración social en el grupo; el desarrollo de las actitudes proactivas y los conocimientos, habilidades y destrezas específicas para cada área del conocimiento y de las actividades.

Por lo tanto, la evaluación formativa es un proceso que se caracteriza, de acuerdo a Bastidas y Guale (2019) por ser Integral: porque implica varias dimensiones: lo social, lo afectivo, intelectual, valores, socialización, motricidad, aunado a otros factores intrínsecos a su aprendizaje; entorno familiar, condición socio-económicos y hasta cultural. También es continua: se considera continua porque se aplica

durante todo el periodo lectivo, y en cada una de las actividades, al inicio, durante y al final del mismo.

Agregan estos autores que es Sistemática, esta evaluación se lleva por etapas bien diferenciadas y planificadas, allí se formulan los aprendizajes que serán evaluados y las técnicas o herramientas para esa evaluación. Además de utilizar, de ser necesario la observación. Participativa porque permite a los estudiantes ser partícipes de su proceso de evaluación, además de integrar a las familias, con la finalidad de mejorar los aprendizajes, empleado la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación. Y otra característica es que es flexible: el docente toma en consideración el contexto del entorno interno, las potencialidades, necesidades e intereses de sus estudiantes, así como sus emociones, sus estilos y ritmos de aprendizajes.

Funciones de la Evaluación Formativa

La evaluación formativa en el proceso de aprendizaje, proporciona la ayuda pedagógica más adecuada en cada momento, porque evidencias las falencias de las actividades y permite corregirlas. “De esta manera, se puede aplicar en varios momentos, al iniciar, durante el desarrollo y al finalizar la actividad o el tema, por ello comprende las siguientes funciones”. (Ramos, 2019, p. 15).

En las funciones académicas, el autor antes citado mencionada las siguientes: Distribuye y regula adecuadamente el ritmo de aprendizaje, ayuda a realimentar el proceso de instrucción obtenido a partir de las diferentes actividades de evaluación, enfatiza los objetivos y contenidos más relevantes; detecta las deficiencias, errores, logros y fallas que presentan los estudiantes en sus aprendizajes.

Otras funciones académicas que se pueden mencionar están: delimita los factores causales directos e indirectos que influyen o condicionan el aprendizaje del estudiante. También ayuda en el seguimiento continuo de cada procedimiento e instrumentos de evaluación formativa, y de aquellos que se emplearon en la corrección para su optimización, brinda oportunidades de mayor logro a aquellos participantes que han entrado en el proceso, tanto de enseñanza como de aprendizaje con un nivel de conocimientos superior al resto del grupo. Aunado a esto, acrecentar la retención y la transferencia de lo aprendido, motiva al estudiante

a construir sus propios aprendizajes y por último promueve la autoevaluación. (Ramos, 2019, p. 17).

Entre las funciones administrativas se observan: que orienta sobre las técnicas y procedimientos que resultan de mayor beneficio; provee de una información continua a los participantes sobre sus progresos individuales. Asimismo, ayuda a registrar los efectos no previstos en el proceso de enseñanza aprendizaje y los incorpora al producto final y; establece mecanismos de corrección para superar las falencias, además de permitir la corrección de errores y reforzar logros de aprendizajes.

Sumativa

La evaluación sumativa, según registra los logros o dificultades que ha presentado el estudiante, en un periodo determinado, es un indicador, tanto de éxito como, debilidades del aprendiz que permite al docente autoevaluarse. Esta evaluación, permite que se promueve o no al grado, o en este caso, al próximo semestre. (Arribas, 2017, p. 389). Es importante tomar en consideración que, ella redirige el proceso de evaluación hacia el diagnóstico inicial, ya que, muestra las posibles causas del éxito o no, tanto del estudiante como del profesor.

Hay tres formas de evaluación sumativa, la primera es la Autoevaluación que consiste en la reflexión que hacen los participantes sobre su propia actuación. En ella valoran actitud, aptitud y potencialidades. La segunda es la heteroevaluación: es aquella que se caracteriza, cuando cada uno de los agentes sociales involucrados en la construcción de saberes, reflexionan para valor, de manera recíproca sus logros, aciertos, desaciertos, esfuerzos, reconociendo potencialidades, capacidades y debilidades, lo que genera las próximas acciones a seguir. La tercera se denomina coevaluación: valoración que hacen los estudiantes entre sí sobre sus actuaciones (Lodezma, 2018, p. 22)

Gamificación

La gamificación, la describe Liborio (2019), como “una técnica de aprendizaje que se desarrolla por medio de juegos, con el propósito de favorecer la construcción de conocimientos por parte de los mismos alumnos” (p. 393). De ahí que, la gamificación está relacionada las actividades educativas que se gestionen por medio

de juegos, tanto en el aula como a nivel interactivo. Es por ello, que se debe establecer la forma, estrategias y acciones que dinamicen los juegos, con la finalidad de crear espacios donde el estudiante pueda relacionarlas con los aprendizajes, con el propósito de mejorar el desempeño académico y hasta conductual.

En este sentido, la gamificación está orientada a motivar a los estudiantes aprender, a mejorar su socialización y reforzar valores. Para Oliva (2016) la gamificación es “un recurso de apoyo docente sobre el cual se orienta un proceso de enseñanza y aprendizaje, es fácil reconocer en esta (la gamificación) una herramienta de construcción didáctica que busca atender las necesidades de aprendizaje de los estudiantes” (p.32). Es decir, se emplea como un recurso de apoyo que ayude al docente, por medio del juego, abordar las necesidades e incluso las potencialidades de su grupo de alumnos.

El uso de la gamificación como una herramienta para apropiación de conocimiento y la evaluación de los mismos, “ayuda a producir un intercambio de saberes, ya es, en sí mismo una mediación” (p. 31), en este aspecto, se introduce el proceso de valoración de los conocimientos teóricos y prácticos de los docentes sobre el uso efectivo de la gamificación. Es allí, que se crea un conocimiento explícito al explícito; es lo que se conoce como combinación de conocimiento, donde se involucra el conocimiento de sistema tecnológico con el lenguaje, que permite la captación, a nivel práctico de las nuevas técnicas, del material de consulta y proporcionar a los demás el conocimiento final.

De ahí que, se crea conocimiento explícito, al combinar este mismo conocimiento que proviene de otras fuentes tecnológicas con la interacción con los demás, empleado un lenguaje conocido para todos. Por ello se combinan los conocimientos teóricos-prácticos de los docentes con los prácticos de los estudiantes, a través de intercambios de conversaciones por la web o video conferencia, plataformas educativas, otros.

Así mismo, Muñoz (2016), considera que “la mediación tecnológica que tiene implícito la gamificación, se enmarca en la corriente pedagógica-constructivista” (p. 200), desde la perspectiva de Vygotsky, la cual postula la necesidad de suministrar herramientas, para generar andamiajes a los estudiantes, que les permita

construir su propio aprendizaje y sus propias autoevaluaciones, así como los procedimientos. Entonces, que el individuo tanto en los aspectos cognitivos y afectivos, así como los símbolos representacionales, no es solo un producto del entorno sociocultural, es una elaboración propia que se va produciendo a lo largo de la vida por la interacción de factores básicos como el ambiente sociocultural, las experiencias y el lenguaje.

Evaluación formativa gamificadora

La teoría de la evaluación cognitiva, según Oceja y González (2018), explican que “la introducción de la gamificación en la evaluación formativa, se logra promover la motivación, tanto intrínseca como la extrínseca en los estudiantes” (p. 56). Esa motivación que genera la gamificación, es el vehículo adecuado para el aprendizaje, porque logra satisfacer sus necesidades de aprender, de competencia, autonomía y socialización. Donde los videojuegos educativos forman parte indispensable para que gestionar la evaluación formativa.

Al respecto, Oceja y González (2018), refieren que “la gamificación dentro de la evaluación formativa integrara, de forma natural para los estudiantes, su propia experiencia con los contenidos curriculares para motivar” (p. 59). Dentro de los elementos se encuentran: (a) fantasía: es la creación de realidades alternativas que desarrollan los contenidos de aprendizaje; (b) control: los alumnos necesitan percibir que tienen el control de las acciones, motivándolos a aprender; (c) desafío: sienten que pueden superar los desafíos del juego motivándoles a superar los del aprendizaje y (d) curiosidad: se genera la necesidad de explorar el entorno buscando elementos que le ayuden a interactuar.

En concordancia con lo antes descrito, Marín et al., (2018) afirman que, la gamificación dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, les permite a los docentes analizar la realidad conduciéndolos hacia el establecimiento de objetivos más reales y diseñar una planificación acorde a ese análisis de situaciones, hasta que, finalmente, evalúe el proceso de manera que la misma exponga cada uno de los aspectos importantes de sus estudiantes, actitudes, cooperación, valores y conocimientos (p. 12).

En este sentido, la finalidad de la gamificación en la evaluación formativa es poder tener una influencia en el comportamiento de los alumnos, que les permita desarrollar conductas positivas y motivarlos a construir sus propios aprendizajes, por medio del juego, donde se incluye los videos juegos. Asimismo, la gamificación dentro de este tipo de evaluación, se debe basar en contenido didáctico y tecnológico, donde el docente aproveche todos los beneficios de la web, por ende, de las diversas plataformas educativas.

Al respecto Díaz (2017), argumenta que, La gamificación usada como estrategia en la evaluación formativa, se puede desarrollar, por medio de diversas plataformas gratuitas que existen en la web, una de ellas es Kahoot, porque el docente puede diseñar juegos basados en los contenidos curriculares, lo que motiva a los estudiantes a mantener la atención y el interés, siendo relevante que se planifique compaginando las horas de clases presencial, con el tiempo de uso de la gamificación el mismo día (p. 113).

Otra característica de la gamificación en la evaluación formativa, según García, et al., (2018), es que se aplica, “al mismo tiempo, en otros tipos de evaluación como la autoevaluación” (p. 62), porque a medida que transcurre el juego, si el docente lo observa anota los aspectos relevantes como comportamiento mientras le formula preguntas sobre sus conocimientos y emociones. Si, por el contrario, la gamificación se desarrolla en entornos familiares, el docente incluye una evaluación para el alumno se autoevalúe, y, puede participar de una heteroevaluación y coevaluación en conjunto con sus demás compañeros.

Asimismo, García, et al., (2018) “al insertar la gamificación como una metodología de evaluación formativa, impacta, positivamente al estudiante, porque lo aleja de un aprendizaje tradicional” (p. 63). Aunado que, le permite desarrollar diferentes entre ellas la capacidad de aprender por sí mismos, a trabajar de forma cooperativa y colaborativa, la capacidad de liderazgo, la creatividad, seguridad, entre otras. Por todos estos beneficios, recomienda el uso de la gamificación como obligatoria en los procesos de enseñanza y aprendizaje, porque se logra establecer un *feedback* entre el estudiante y el educador en busca de mejoras educativas. Donde el docente debe tener los objetivos claros para planificar los contenidos y por último evaluar.

Gamificación y su interferencia en la evaluación formativa

Díaz (2017), respalda el uso de la gamificación en el proceso de evaluación formativa, porque “esta interfiere como un elemento que integra los conocimientos, las actitudes con los aprendizajes esperados” (p.113). Esta intervención se genera porque permite un *feedback* en las interacciones entre iguales, favoreciendo la autorregulación del proceso de aprendizaje del estudiantado.

La gamificación, señalan Prada et al., (2021), interfiere en la evaluación formativa porque el juego motiva a los estudiantes a esforzarse más por alcanzar, de manera efectiva, los objetivos educativos. Por tanto, esa interferencia es positiva y se realiza mediante una observación y análisis del proceso educativo, el cual aporta los datos necesarios para comprender qué tipo de evaluación se debe desarrollar, cuáles aspectos son lo que realmente se debe evaluar.

Por su parte, Marín et al., (2018), explican que, “la gamificación interfiere como un agente de reordenamiento del patrón de la evaluación formativa, porque induce elementos extraños o innovadores a la misma, como es el juego y los espacios interactivos” (p. 16). Asimismo, interfiere en los objetivos y actividades de evaluación formativa, porque ya no es solamente el docente quien debe valorar, sino que lo debe realizar en conjunto con sus estudiantes, mediante el juego.

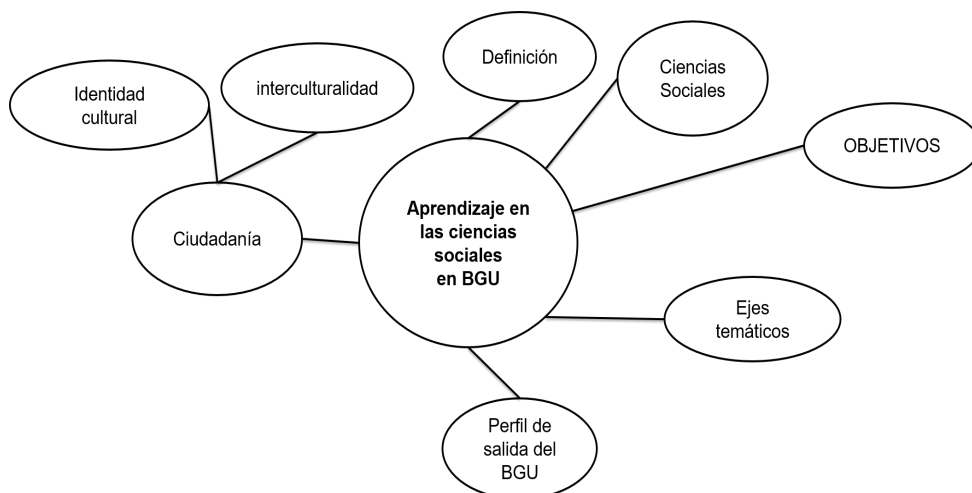


Gráfico 3. Constelación del tema: aprendizaje de las ciencias sociales

Elaborado por: Roberto Defas

Fuente: investigación

Desarrollo de la categoría de la variable dependiente

Definición

Las ciencias sociales, desde la perspectiva epistemológica se puede definir como los conocimientos que están en constante construcción, que está estrechamente relacionado con el mundo social en los cuales se produce esa construcción en la que se producen, y niegan la validez de las falacias que pudieran emerger sobre los hechos. En cuanto al diseño didáctico, se basa en analizar la evolución que han experimentados los diferentes paradigmas científicos que caracterizan las ciencias sociales como el positivismo y el post-positivismo, porque, en concreto es el estudio del conocimiento sobre los procesos económicos, sociales y culturales de una localidad, región y país, que se produce en todo el globo terráqueo.

El aprendizaje de las ciencias sociales

En Ecuador, la Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 343 estipula “el sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades” (p. 107). Es decir, el estudio de los procesos antes mencionados corresponde con el precepto constitucional.

En este sentido, López et al., (2021), “en el currículo nacional ecuatoriano, se encuentra el área de Ciencias Sociales” (p. 36) conocido como Estudios Sociales. Su contenido curricular abarca el reconocimiento de la propiedad identidad a nivel personal y familiar del alumno, lo que amplía el ámbito temático, y llega al estudio de los problemas mundiales; por lo que debe abordar contenidos de diferentes materias como Historia y Geografía, que se imparten por separado, pero siempre en forma coordinada. Asimismo, se estudia Cívica o Educación para la Ciudadanía, y allí se contempla la dimensión valorativa de los contenidos geográficos e históricos, que se conjunta con el conocimiento actual y real de Ecuador.

Objetivos del Área de Ciencias Sociales

El área de ciencias sociales, según el Ministerio de Educación (2016) ha dividido en su currículo educativo a los objetivos en; objetivos generales y objetivos específicos, los primeros son para todos los niveles de educación, mientras que los específicos son para cada sub nivel educativo. Los objetivos específicos del sub nivel cinco que propone el currículo nacional se citan de manera textual a continuación:

1. Valorar los aportes de los pueblos orientales y americanos al acervo cultural humano, por medio del conocimiento de sus más significativos logros intelectuales, científicos, etc., para desechar visiones etnocéntricas y discriminatorias basadas en prejuicios y estereotipos.
2. Identificar las manifestaciones culturales, a partir de la descripción del contexto histórico en que se originaron, para distinguir cuáles de estos elementos son parte de nuestra identidad, latinoamericana y ecuatoriana, en la actualidad.
3. Analizar y comprender los conceptos de “tiempo, historia, cultura y trabajo”, a través del examen de las diferentes producciones y manifestaciones humanas para establecer las razones profundas de sus afanes, proyectos y utopías.
4. Estimar los principales aportes culturales de las diversas civilizaciones del orbe en la construcción de la historia universal y latinoamericana, mediante la identificación de sus contribuciones más importantes, para valorar la diversidad pasada y presente.
5. Distinguir los grandes procesos económicos, sociales, culturales, políticos e ideológicos en América Latina y el Ecuador durante los últimos siglos, a partir del análisis de sus procesos de mestizaje y liberación, para comprender las razones profundas de sus formas de ser, pensar y actuar.
6. Examinar los sistemas, teorías y escuelas económicas, a través de su relación con el trabajo, la producción y sus efectos en la sociedad, para decodificar la información de los medios de comunicación con las

herramientas conceptuales idóneas, y poder enfrentar los retos sociales como ciudadanos y como agentes de cambio, ya sea en el mundo laboral, personal o comunitario.

7. Reivindicar el rol histórico de la mujer y otros grupos sociales invisibilizados, destacando su protagonismo en la producción material y espiritual de la sociedad, en la invención y reproducción de saberes, costumbres y valores, y sus luchas sociales, para analizar y cuestionar diversas formas de discriminación, estereotipos y prejuicios.
8. Identificar el valor y la pertinencia de las diversas fuentes de información, incluyendo recursos multimedia, empleadas en la construcción de las narraciones históricas, utilizando medios de comunicación y TIC, diferenciando la construcción intelectual, de la realidad. (pág. 187).

Ejes temáticos

Las ciencias sociales en el contexto educativo de Ecuador, señalan Castro y Paredes (2017), “tienen algunas características que se basan en los lineamientos curriculares, de los cuales aparecen los ejes de aprendizaje del área” (p. 18), para completarlos con los objetivos, todas estas características tienen como finalidad hacer de los estudiantes individuos con un pensamiento crítico, analítico y reflexivo.

Ahora bien, el currículo de ciencias sociales e historia en el sub nivel cinco, es decir, el bachillerato, se ha dividido en 4 ejes temáticos según el Ministerio de Educación del Ecuador (2016), estos ejes son: Eje temático 1. Los orígenes y las primeras culturas de la humanidad, en este eje se analizan la historia desde sus inicios hasta la edad antigua, es decir sus primeras civilizaciones, en este se trata de que el estudiante identifique los inicios del ser humano en el desarrollo social.

En el Eje temático 2 se debe desarrollar de la Edad Media a la Modernidad, este eje numero 2 tiene como objeto que los estudiantes analicen los acontecimientos más importantes de dichas épocas para que comprendan como se inició la configuración de nuestro presente en el contexto mundial, comprendiendo el origen de las religiones monoteístas y hechos como las revoluciones independentista y republicanas.

El eje temático 3, se conforma con los temas. América latina: mestizaje y liberación, el presente eje tiene fin en específico y es el de fortalecer nuestra identidad nacional y cultural a través de la comprensión de la lucha que tuvieron nuestros antepasados por la libertad y la independencia. Por último, el eje temático 4, hace referencia a la Economía: trabajo y sociedad, con este eje la asignatura de ciencias sociales pretende que el estudiante comprenda y analice la importancia de la economía y el trabajo en la sociedad, además que identifique las falencias y proponga políticas que ayuden a mejorar las problemáticas en estudio.

El aprendizaje significativo de las Ciencias Sociales

El aprendizaje significativo de las Ciencias Sociales, entre otros aspectos, necesita de las acciones sociales, porque las interacciones ayudan a comprender situaciones educativas. Por ello, es importante que el estudiante internalice la relevancia que tiene el de vincular sus acciones a conductas conscientes y con sentido, así logran captar, de forma vivencial, sus experiencias, analizándolas y exteriorizándolas en cocimientos, y esto es parte de construir conocimiento.

En relación al postulado de la teoría de Ausubel, Tapia (2018), “indica el papel que juega el conocimiento previo de un alumno en la adquisición de nuevos saberes” (p. 10), es indispensable, por lo que, el desarrollo cognitivo se genera por la comprensión de la nueva información comparándola con la que ya posee el individuo. Todo esto mejora la capacidad de organizarse en general para el aprendizaje de las Ciencias Sociales, y para el desarrollo cognitivo donde intervienen diferentes experiencias, eventos, ideas, valores, procesos de pensamiento, los que pasarán a formar parte del aprendiz en la estructura mental y permanecerá en la memoria a largo plazo.

Para que el aprendizaje de las Ciencias Sociales sea significativo se deben cumplir tres condiciones. Significatividad del material: para Coll et al. (2017), la significatividad del material está presentada por una estructura interna ordenada que puede conducir a la construcción de significados. Los conceptos que introduce el profesor están organizados en una secuencia lógica y ordenada. Dicho esto, no es solo el contenido lo que importa, sino también cómo se presenta.

Como segunda condición, según el autor antes citado, está la significatividad

psicológica del material: según es la capacidad del alumno para combinar los conocimientos presentados con los conocimientos previos contenidos en su estructura cognitiva. El contenido es entonces comprensible para el alumno. El alumno también debe incorporar ideas en su estructura cognitiva. De lo contrario, el alumno guarda la información necesaria para aprobar el examen en rojo en la memoria a corto plazo y la olvida para siempre.

La tercera condición Actitud receptiva del estudiante: los comportamientos que el alumno asume ante el proceso de aprendizaje es un factor determinante para la construcción de sus propios conocimientos (Senge, 2016, p. 89). Ahora bien, se ha señalado, anteriormente que, la voluntad de formarse no es suficiente para aprender de manera significativa, porque las actitudes positivas hacia ese proceso es lo que realmente, motiva al cognoscente, de allí la importancia lógica y psicológica del material. Sin embargo, el aprendizaje no puede tener lugar si el estudiante se niega a aprender, es un componente de las disposiciones emocionales y de actitud que el maestro solo puede influir a través de la motivación.

Perfil de salida del bachiller ecuatoriano del GBU

El perfil del bachiller ecuatoriano, requirió de una modificación con la finalidad de ajustarlos las realidades del país, el cual se estableció en el año 2016. El Ministerio de Educación (2016) explica que “Este perfil de salida se define a partir de tres valores fundamentales: la justicia, la innovación y la solidaridad y establece, en torno a ellos, un conjunto de capacidades y responsabilidades”. (p. 10). De acuerdo a este planteamiento, el perfil de salida del bachiller ecuatoriano, del nivel de bachillerato General Unificado se basa en tres valores indispensables: la justicia, la solidaridad y la innovación, que entorno a cada uno de ellos, se establecen el conjunto de actitudes y aptitudes que los estudiantes han adquirido a través de toda su formación educativa.

- Justicia: como valor moral y ético se basa en el respeto, la tolerancia, equidad, libertad e igualdad, es decir, es el conjunto de normas establecidas que el Estado, por medio de sus dependencias y organismos las crea y hace cumplir. Por tanto, tiene implícito el trato adecuado a todas las personas, animales, patrimonio y acervo cultural, etc., es entonces la equidad para

todos.

- **Solidaridad:** se considera como un valor que se aprende con las interrelaciones sociales que se inician en el hogar y se refuerza en el ámbito educativo. Se manifiesta como la colaboración y cooperación con los demás cuando éstos los requieran, y sin interese de recibir algo a cambio. Es uno de los valores más importantes porque, es el que impulsa ayudar en tiempos de crisis y es aquí donde se desarrolla la empatía.
- **Innovación:** se refiere a gestionar el cambio en cualquier ámbito, que permite pasar de una situación no deseada o desfavorable a una desea y favorable, lo que genera un crecimiento profesional personal y del país.

Ciudadanía

La ciudadanía de acuerdo a Reyes y Rivera (2018) se entiende “como al conjunto de ciudadanos que habitan un país, aunado a los derechos y deberes que adquieren con esa ciudadanía” (p. 53). Por tanto, el ciudadano es aquel que ejerce sus deberes y derechos de manera consciente y procura de coadyuvar en el desarrollo del Estado en el marco del respeto hacia todos.

De acuerdo a lo anterior, la ciudadanía se considera la condición de pertenencia que posee un ciudadano o persona a una comunidad organizada. Por ende, tiene implícito el aspecto jurídico que relaciona a la persona con el Estado donde vive, porque debe respetar las leyes, además de las normas de convivencia, aunado a sus derechos como a participar en asuntos del Estado, a votar, a asociarse para el bien de la sociedad, entre otros.

Identidad cultural

Para comprender la identidad cultural es necesario definir cultura, la cual de define Cepeda (2017), “como el conjunto de elementos, como las creencias, valores, actitudes y objetos, con los cuales los individuos se identifican” (p. 245). Surge de las interrelaciones que ellas, de sus vivencias, por tanto, se construye entre las comunidades, los pueblos partiendo del desarrollo, bien sea intelectual o del artístico, donde intervienen. Es un concepto que se emplea en la antropología y la sociología, y se considera como el conjunto de conocimientos y experiencias que,

la sociedad ha reunido a lo largo de su historia que forman parte fundamental de los mismos.

En este sentido, la identidad cultural, es el sentimiento y el sentido de pertenencia que un ciudadano siente por su cultura, la cual respeta consciencia del deber ser y el deber hacer en prácticas individuales y colectivas. Esto porque comprende los rasgos y costumbre que caracteriza una localidad, región o nación con la cual se siente un apego positivo (Cepeda, J., 2017, p. 248).

Esta identidad cultural tiene un significado particular en cada sujeto por las formas de interrelación que establece un sentido de pertenencia porque allí se encuentran los elementos con los cuales se identifica como costumbres, valores, tradiciones, patrimonio y acervo cultural, como la gastronomía, la música, vestido, entre otros. Lo cual se extiende primero a una comunidad y luego a la Nación, lo cual se transmite de padres a hijos en una sucesión de tiempo y espacio, convirtiéndose en manifestaciones culturales que los distingue.

Interculturalidad

La interculturalidad, es un proceso social que ocurre entre grupos de personas con diversidad cultural, procurando que exista respeto e igualdad de condiciones, es el trato que existe entre culturas. Por tanto, es el proceso que permite crear condiciones de respeto, tolerancia, equidad y desaparecer prejuicios, racismo, desigualdad, entre la interacción de los humanos, donde cada persona tiene la capacidad de entender al otro, sin que prevalezca una cultura sobre la otra, por el contrario, el respeto genera una sinergia que conduce a la tolerancia y empatía (Dietz, 2017, p. 194).

Otra definición importante la expone la UNESCO (2019), porque la explica como la interacción ecuánime y justa que se genera entre dos o más culturas diversas en un mismo espacio, que se caracteriza por el respeto mutuo. Es pues, la capacidad para establecer un intercambio de información que fomenta una convivencia armónica, prevaleciendo el respeto hacia aquellos que tienen una cultura diferente a la propia, lo que es apreciada por los demás.

Por su parte la Ley Orgánica de Educación Intercultural, en adelante LOEI, (2018), señala en su artículo 2 la Interculturalidad y plurinacionalidad, y expresa

que el Sistema Educativo garantiza una equidad entre las diferentes nacionalidades, culturas, pueblos ancestrales que conviven en el Ecuador. Además del respeto, el diálogo y fomentando la valoración de cada una de las culturas (p. 1).

Desde esta perspectiva, “la interculturalidad se relaciona más con la integración de las aportaciones de los diferentes grupos y con sus relaciones interactivas” (Sánchez, 2018, p. 21). Es decir, comprende las interacciones que se establecen entre diversas culturas donde cada una de ellas aportan su cultura, valores. Asimismo, este autor considera que la interculturalidad dentro del contexto educativo, debe estar dirigido al aprovechamiento de la riqueza que contribuyen las diferentes culturas, desde las étnicas hasta los migrantes, donde se propicia el intercambio, la intercomunicación y, por ende, las interrelaciones.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Paradigma de la investigación

La presente investigación se alinea al paradigma antropocentrismo, el cual lo define Barrera como el estudio y comprensión del ser humano ante el universo, donde puede expresarse en distintas corrientes del conocimiento. Por tanto, se hace necesario enfocar el conocimiento en las acciones de los seres humanos dentro del ámbito educativo, donde el antropocentrismo, más allá de estudiarse como movimiento cultural, se ve y se analiza como una actitud para realzar al ser humano, ya que es el objeto de reflexión y de acción.

Dentro de las características de esta episteme se encuentra la reflexividad que surge a partir de la interpretación de la realidad, ampliando así la cosmovisión de la temática de estudio. Esto es, internalizar la lógica de los docentes y estudiantes que conforman el mundo social, observado actitudes donde se incluye a todos, sin excepción. Entonces, si el antropocentrismo como humanismo, se centra en el hombre y todo lo que sea creación humana, por ejemplo, el arte, ciencia, razón, éste se manifiesta, en una esencia del Ser trascendente.

Por tanto, se considera este paradigma porque permite analizar a los estudiantes y docentes junto a su cultura como componente enriquecedor de sus argumentos fundamentales, es decir, la manera en la cual aprenden los alumnos y los métodos de evaluación que aplica el docente para conocer actitudes, emociones y conocimientos de su alumnado, además de comprender la importancia de la gamificación en la evaluación formativa de los estudiantes en el área de ciencias sociales.

Enfoque de la investigación

El enfoque que caracteriza a esta investigación es el mixto. Al respecto, Hernández y Mendoza (2018); consiste en integrar la investigación cuantitativa y la cualitativa. La primera, la cuantitativa, se caracteriza por el uso de las ciencias exactas, donde es propio la estadística y la confiabilidad del instrumento que se

emplee en la investigación. Mientras que lo cualitativo se caracteriza por la subjetividad del fenómeno social que se investiga, por lo que es flexible y se desarrolla basado en la intuición y experiencia. Aunado, a que busca comprender lo que ocurre en diferentes contextos sociales, enfocado en cómo lo interpretan las personas los significados que le otorgan a lo que les sucede.

En este sentido, se emplea este enfoque porque permite recolectar información tanto cualitativa como cuantitativa, lo que facilita la recolección de datos para caracterizar al objeto de estudio, la información obtenida será tabulada y analizada con la finalidad de que respondan a los objetivos de la investigación. Y la información que se obtenga de las técnicas cualitativas ayudará ampliar la cosmovisión de la temática

Diseño de la investigación

Este trabajo pretende describirá la gamificación como una herramienta de evaluación formativa para el aprendizaje de las ciencias sociales en los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa Educar 2000, por lo que dentro de los alcances de la investigación tenemos que la misma es de carácter descriptiva.

Modalidad y tipos de investigación

El presente trabajo se acopla a la modalidad aplicada, que la conceptualizan Hernández y Mendoza (2018), como aquella que permite abordar un problema y generar una solución factible, Por ende, se emplea como modalidad porque se busca solucionar la evaluación formativa implementado la gamificación con la finalidad de mejorar el aprendizaje de los estudiantes en el área de ciencias sociales, de la Unidad Educativa “Educar 2000”.

Los tipos de investigación que se han considerado son dos, el primero es el documental, Hernández y Mendoza (2018), lo describen como aquel que se basa en la búsqueda, recuperación y análisis de información de datos secundarios; lo cual permite al investigador de la presente investigación, recolectar datos bibliográficos de manera interactiva.

El segundo tipo de investigación es la descriptiva, que según Hernández y Mendoza (2018), consiste en la caracterización del fenómeno de estudio el cual

permite identificar, registrar y analizar el evento de estudio. Se seleccionó porque se centra en los rasgos particulares de los objetos de estudio, en este caso las variables evaluación formativa por medio de gamificación y el aprendizaje de las ciencias sociales.

Población y Muestra

La población, según Hernández y Mendoza (2018), es “el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones (p. 197). El número representativo de la población de estudio, el mismo al que se le debe aplicar los instrumentos de recolección de datos, para de esa manera recabar toda la información importante para la investigación. Para la realización de esta investigación se consideran cincuenta (50) estudiantes y tres (3) docentes, éstos últimos son los especialistas en el área de ciencias sociales, para un total de cincuenta y tres (53) individuos. La muestra es censal, es decir, se considera la totalidad de la población, ya que se trata de un muestreo no probabilístico.

Cuadro N° 2. Población

| Unidades de observación | N° | % |
|--------------------------------|-----------|----------|
| Estudiantes | 50 | 94 |
| Docentes | 3 | 6 |
| Total | 53 | 100% |

Elaborado por: Roberto Defas A
Fuente: investigación

Mientras que, la muestra para Palella y Martins (2017), es la representación de la población a través de una porción de la misma, y que existen diversas formas de obtener el muestreo. Entre ellas, explican que se encuentra la censal que consiste en tomar toda la población por ser finita y fácil de manejar por el investigador. Por ende, se ha seleccionado la totalidad de la población constituida por los cincuenta (50) estudiantes y tres (3) docentes, para un total de cincuenta y tres (53) individuos.

Cuadro N° 3. Operacionalización de las variables

| Variable independiente | Dimensiones | Indicadores | Ítems básicos |
|---------------------------------------|---|---|---|
| Evaluación formativa por gamificación | <ul style="list-style-type: none"> ● Tipos de evaluación ● Técnicas de evaluación ● Gamificación | <ul style="list-style-type: none"> -Diagnostica -Formativa -Sumativa -Observación -Medición -Autoevaluación -Coevaluación -Heteroevaluación -Ventajas -Herramientas digitales | <p>Preguntas encuesta para estudiantes</p> <p>¿Recibe una evaluación constante durante las horas clase de ciencias sociales?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siempre ● Casi siempre ● A veces ● Nunca <p>De las siguientes alternativas: ¿Qué técnicas o estrategias de evaluación ha utilizado el docente para la enseñanza de las ciencias sociales?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Evaluaciones escritas ● Evaluaciones orales ● Evaluaciones grupales ● Evaluaciones por juegos <p>De las siguientes alternativas: ¿Qué técnicas o estrategias de evaluación te gustaría que el docente aplique para la enseñanza de las ciencias sociales?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Evaluaciones escritas ● Evaluaciones orales ● Evaluaciones por juegos <p>¿Con qué frecuencia te agrada autoevaluarte?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siempre ● Casi siempre ● A veces ● Nunca <p>¿Con qué frecuencia te gusta evaluar a tus compañeros?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siempre |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • Casi siempre • A veces • Nunca <p>¿Quisieras experimentar evaluaciones por medio de juego de manera regular?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Casi siempre • A veces • Nunca <p>¿Considera que la gamificación aporta de manera significativa al aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Casi siempre • A veces • Nunca <p>¿Crees que los juegos (GAMIFICACIÓN) facilita la labor del docente?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Casi siempre • A veces • Nunca <p>¿Considera usted importante una propuesta didáctica de evaluación formativa por medio de gamificación, para el aprendizaje de las ciencias sociales en el nivel de bachillerato?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Casi siempre • A veces • Nunca <p>¿Cree usted que los docentes necesitan capacitarse para aplicar evaluaciones a manera de juegos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Casi siempre |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | <ul style="list-style-type: none">• A veces• Nunca |
|--|--|--|---|

| Variable dependiente | Dimensiones | Indicadores | Ítems básicos |
|---|---|---|---|
| <p>Aprendizaje de las ciencias sociales.</p> <p>El aprendizaje de las Ciencias Sociales, brinda la posibilidad de explorar el contexto histórico, abriendo un espacio donde los cuestionamientos, las respuestas y los aportes enriquecen el conocimiento para analizar y reflexionar acerca de los hechos que acontecen en la sociedad, exponiendo una realidad que no es estática ni tiene fin, pues, está sometida a cambios permanentes de las doctrinas y prácticas humanas (Aranguren, 2013).</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Currículo ● Perfil de salida del BGU ● Ciudadanía | <p>-Objetivos de evaluación</p> <p>-Criterios de evaluación</p> <p>-Justicia</p> <p>-Solidaridad</p> <p>-Innovación</p> <p>-Identidad Cultural</p> <p>-Vinculación con la comunidad</p> | <p>¿Considera que existe una sobrecarga de contenidos y destrezas en el currículo de ciencias sociales?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siempre ● Casi siempre ● A veces ● Nunca <p>¿Considera que las ciencias sociales ayudan al desarrollo de una sociedad de la misma manera que otras áreas como la medicina y las ingenierías?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siempre ● Casi siempre ● A veces ● Nunca <p>¿Cree usted que es viable emplear la gamificación para el aprendizaje de las Ciencias Sociales?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siempre ● Casi siempre ● A veces ● Nunca <p>¿Considera usted que la gamificación en las ciencias sociales puede ayudar al aprendizaje cooperativo y colaborativo?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siempre ● Casi siempre ● A veces ● Nunca |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | <p>¿Con qué frecuencia te gusta estudiar Ciencias Sociales?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Casi siempre • A veces • Nunca <p>¿Con qué frecuencia te gusta participar en las clases de Ciencias Sociales?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Casi siempre • A veces • Nunca <p>¿Con que frecuencia puede comprender la temática que trata el docente en las clases de ciencias sociales?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Casi siempre • A veces • Nunca <p>¿Con qué frecuencia le gusta hacer las actividades de Ciencias Sociales en casa?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Casi siempre • A veces • Nunca <p>¿Considera usted que las clases de ciencias sociales son divertidas?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Casi siempre • A veces • Nunca <p>¿Con que frecuencia en las clases de ciencias sociales se utiliza las</p> |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | <p>TIC?</p> <ul style="list-style-type: none">• Siempre• Casi siempre• A veces• Nunca <p>¿Cuál considera que es su nivel de aprendizaje en el área de ciencias sociales?</p> <ul style="list-style-type: none">• Muy alto• Alto• Medio• Bajo |
|--|--|--|--|

Elaborado por: Roberto Defas A
Fuente: investigación

Procedimiento de recolección de la información

Análisis de los resultados

Como herramientas de análisis, se utilizó el estadístico descriptivo y la inferencial. Palella y Martins (2017), explican que, es propia de las investigaciones descriptivas, por ello se debe iniciar con la selección de la técnica e instrumento para la recolección de datos, y posteriormente la recogida de los mismos información, a través de las técnicas, en este caso la encuesta y su instrumento el cuestionario; dichos datos se llevan a la hoja estadística de Excel, ya que en ella se trabaja la estadística porcentual y de frecuencia, lo que conduce al análisis de cada uno de los ítems, después se procede a describirlos

La segunda técnica, se llevó a cabo, por medio de la inferencia del investigador, que según Hurtado (2012), es aquella que permite al investigador analizar los datos obtenidos de las técnicas aplicadas, aportando sus propios criterios, manteniendo la objetividad para darle científicidad al análisis. Además de los aportes del investigador quien, a través de su proceso de aprendizaje, el cual ha formado parte de su crecimiento profesional, contribuye para una comprensión objetiva de esos resultados, además de su propia inferencia.

Técnicas de investigación

En virtud que, el estudio se desarrolla en un enfoque mixto, es indispensable emplear tanto las técnicas como los instrumentos cuantitativos y cualitativos.

Encuesta: Para los autores Palella y Martins (2017), es una técnica mediante la cual se pueden obtener datos de varias personas cuyas opciones previas son de interés para el investigador. Por tanto, consiste en realizar una serie de preguntas a los encuestados para conocer de manera exacta varios aspectos necesarios para dar respuestas a los objetivos, a través de datos cuantitativos que suelen representarse en porcentaje para hacer de su análisis un proceso más corto y con una mejor comprensión. Se administrará a los estudiantes.

Ahora bien, es necesario determinar la confiabilidad, según Hernández, et al., (2017), que se refiere “al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto produce resultados iguales”. (p. 145), Es decir, es cuando se obtiene los mismos resultados aplicando repetidas veces el instrumento a las unidades de estudio en idénticas condiciones. De esta manera, se procedió a efectuar la confiabilidad, con

el Coeficiente Alfa de Cronbrach, utilizando como tecnología, el programa SPSS versión 25.

Para calcular el coeficiente de confiabilidad, se realizó una prueba piloto que según Palella y Martins (2017), consiste en aplicar el instrumento a diez (10) individuos que poseen las mismas características de la muestra de estudio. Al finalizar su aplicación y obtenido sus valores se verifica la confiabilidad, y para determinarlos, los autores argumentan que deben estar dentro de un rango, el cual se expone a continuación.

Cuadro N° 4. Rango de confiabilidad del instrumento

| RANGO | CONFIABILIDAD |
|-------------|------------------|
| 0,81 a 1,00 | Muy Alta |
| 0,61 a 0,80 | Alta |
| 0,41 a 0,60 | Media o Moderada |
| 0,21 a 0,40 | Baja |
| 0,01 a 0,20 | Muy Baja |

Fuente. Palella y Martins (2017).

De acuerdo a lo antes descrito, se aplicó la prueba piloto, a diez (10) individuos con características muy similares a la muestra establecida en la presente investigación, luego se procedió a su análisis. De esta manera se determinó que el instrumento se ubica en el rango de *muy alta confiabilidad* porque el valor obtenido fue de 0,829 considerando la tabla 2, en la cual se muestra el rango de confiabilidad. A continuación, la confiabilidad que demostró el programa SPSS versión 25.

Cuadro N° 5. Confiabilidad Alfa de Cronbach

| Estadísticas de fiabilidad | | |
|----------------------------|---|----------------|
| Alfa de Cronbach | Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados | N de elementos |
| ,829 | ,830 | 21 |

Elaborado por: Roberto Defas A
Fuente: investigación

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Variable Independiente: Evaluación formativa por gamificación

1. ¿Recibe una evaluación constante durante las horas clase de ciencias sociales?

Cuadro N° 6. Evaluación constante durante las horas clase

| Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|--------------|-------------|-------------|
| Siempre | 10 | 20% |
| Casi siempre | 14 | 28% |
| A veces | 23 | 46% |
| Nunca | 3 | 6% |
| TOTALES | 50 | 100% |

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

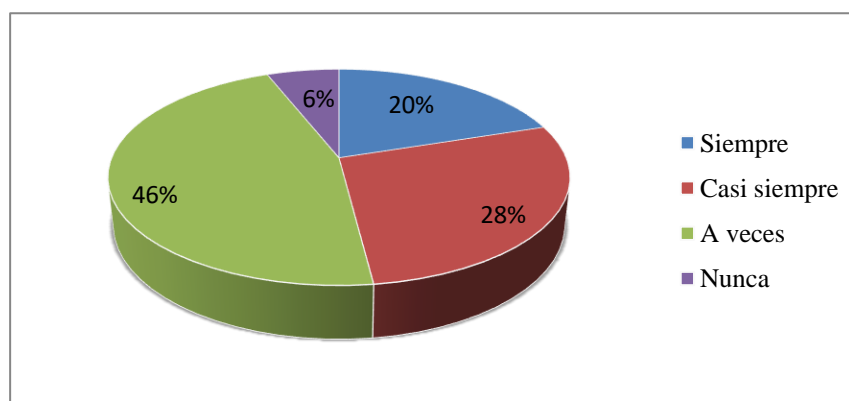


Gráfico N° 4. Evaluación constante durante las horas clase

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

El gráfico anterior evidencia que, 46% de los encuestados, a veces recibe una evaluación constante durante las horas clase de ciencias sociales, mientras que el 20% siempre y el 28% casi siempre. Al observar que, existe un alto porcentaje en la alternativa a veces, se infiere que, es fundamental considerar estilos de aprendizaje, y nuevas estrategias metodológicas, lo que permitirá a los estudiantes una mejor predisposición de trabajo y comprensión de los contenidos, generando excelentes resultados académicos.

2. De las siguientes alternativas: ¿Qué técnicas o estrategias de evaluación ha utilizado el docente para la enseñanza de las ciencias sociales?

Cuadro N° 7. Técnicas o estrategias de evaluación que ha utilizado el docente

| Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|------------------------|-------------|-------------|
| Evaluaciones escritas | 40 | 80% |
| Evaluaciones orales | 10 | 20% |
| Evaluaciones grupales | 0 | 0% |
| Evaluaciones por juego | 0 | 0% |
| TOTALES | 50 | 100% |

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

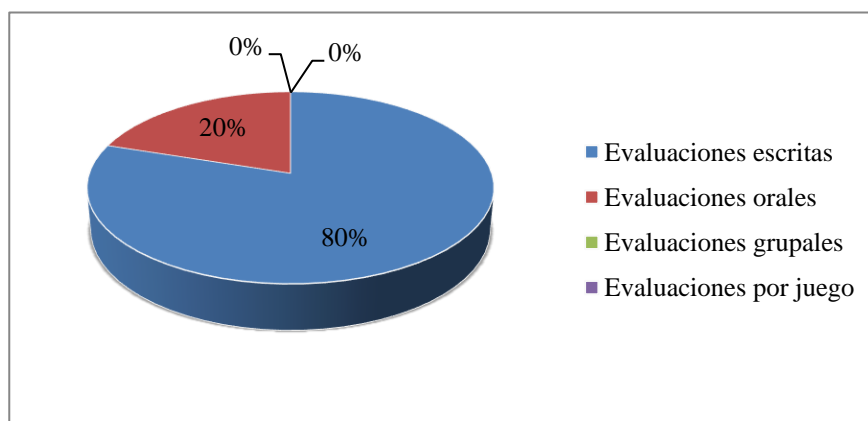


Gráfico N° 5. Técnicas o estrategias de evaluación ha utilizado el docente

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

En la encuesta aplicada a los 50 estudiantes que corresponde al 100%, acerca de las técnicas o estrategias de evaluación que utiliza el docente para la enseñanza de las ciencias sociales, el 80% manifiesta que lo hace a través de evaluaciones escritas, mientras que el 20% evaluaciones orales.

De acuerdo con los datos obtenidos, se puede observar que la mayoría de los encuestados afirma que la técnica más utilizada por el docente es la evaluación escrita, considerando que el docente puede desarrollar otras actividades de aprendizaje empleando estrategias didácticas que optimicen el proceso de aprendizaje.

3. De las siguientes alternativas: ¿Qué técnicas o estrategias de evaluación te gustaría que el docente aplique para la enseñanza de las ciencias sociales?

Cuadro N° 8. Técnicas o estrategias de evaluación que te gustaría que el docente aplique

| Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|------------------------|-------------|-------------|
| Evaluaciones escritas | 1 | 2% |
| Evaluaciones orales | 3 | 6% |
| Evaluaciones por juego | 46 | 92% |
| TOTALES | 50 | 100% |

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

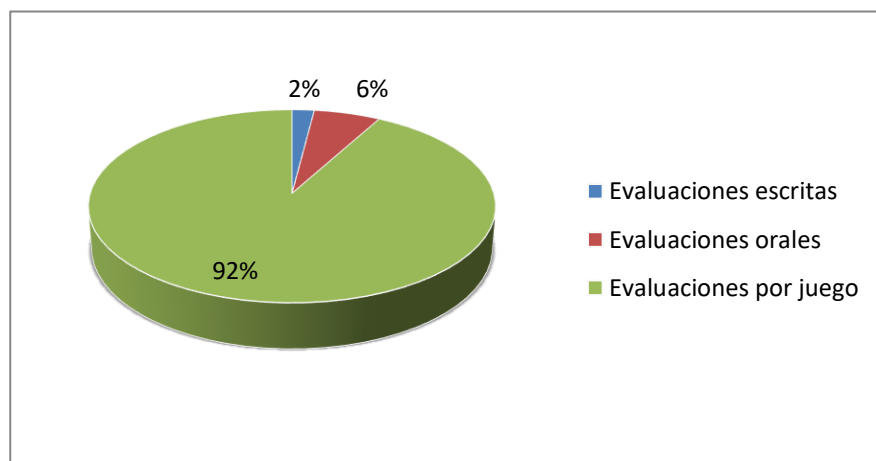


Gráfico N° 6. Técnicas o estrategias de evaluación te gustaría que el docente aplique.

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

En la Grafica anterior, el 92% del total de estudiantes encuestados, refiere que les gustaría las evaluaciones por juegos, el 6% evaluaciones orales y el 2% evaluaciones escritas. Es fundamental considerar que, el proceso de aprendizaje es dinámico y no estático. El uso de las herramientas de la gamificación es una parte indispensable para gestionar la evaluación formativa que permite generar, reforzar y evaluar los contenidos aprendidos mediante el uso de aplicaciones.

4. ¿Con qué frecuencia te agrada autoevaluarte?

Cuadro N° 9. ¿Con qué frecuencia te agrada autoevaluarte?

| Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|--------------|-------------|-------------|
| Siempre | 6 | 12% |
| Casi siempre | 8 | 16% |
| A veces | 10 | 20% |
| Nunca | 26 | 52% |
| TOTALES | 50 | 100% |

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

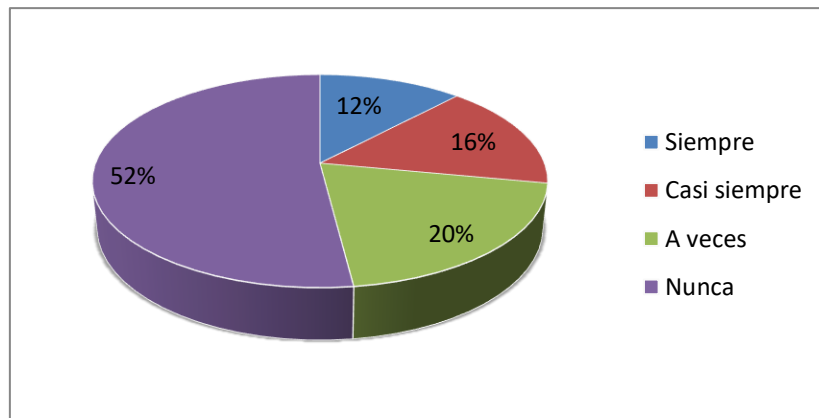


Gráfico N° 7. ¿Con qué frecuencia te agrada autoevaluarte?

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

En la encuesta aplicada a los 15 estudiantes que corresponde al 100%, acerca de ¿Con qué frecuencia te agrada autoevaluarte? El 52% dijo que nunca, el 20% a veces, el 16% casi siempre y el 12% siempre.

De acuerdo a los resultados obtenidos se infiere que, una gran parte de los encuestados frecuentemente le agrada autoevaluarse lo que permite al estudiante un desarrollo integral y una mejor predisposición de trabajo y comprensión de los contenidos.

5. ¿Con qué frecuencia te gusta evaluar a tus compañeros?

Cuadro N° 10. ¿Con qué frecuencia te gusta evaluar a tus compañeros?

| Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|--------------|-------------|-------------|
| Siempre | 24 | 48% |
| Casi siempre | 14 | 28% |
| A veces | 9 | 18% |
| Nunca | 3 | 6% |
| TOTALES | 50 | 100% |

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

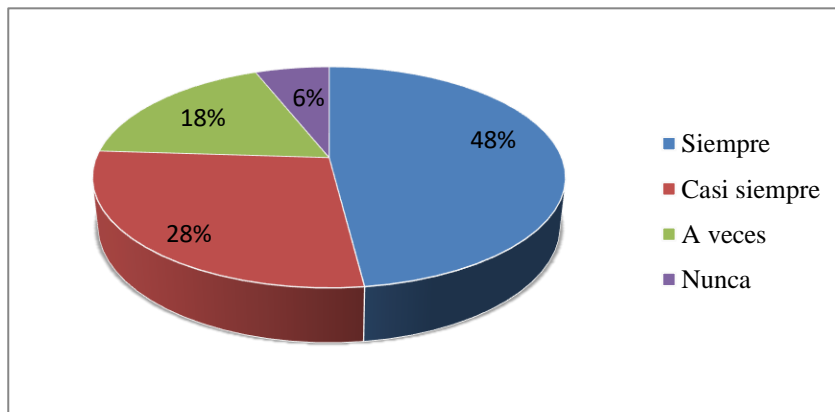


Gráfico N° 8. ¿Con qué frecuencia te gusta evaluar a tus compañeros?

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

De acuerdo a la encuesta aplicada a 50 estudiantes acerca de, ¿Con qué frecuencia te gusta evaluar a tus compañeros?, el 48% dijo siempre, el 28% casi siempre, 18% a veces y el 6% nunca.

Los datos obtenidos, evidencian que, una gran mayoría de los estudiantes le gusta autoevaluar a sus compañeros, mientras que una minoría nunca lo hace, por lo que se debe considerar diseñar actividades de gamificación dirigidas a la estimulación, por cuanto, las mismas tienen que brindar conocimiento para poder ser aplicadas con efectividad.

6. ¿Quisieras experimentar evaluaciones por medio de juego de manera regular?

Cuadro N° 11. Evaluaciones por medio de juego de manera regular

| Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|--------------|-------------|-------------|
| Siempre | 32 | 64% |
| Casi siempre | 12 | 24% |
| A veces | 3 | 6% |
| Nunca | 3 | 6% |
| TOTALES | 50 | 100% |

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

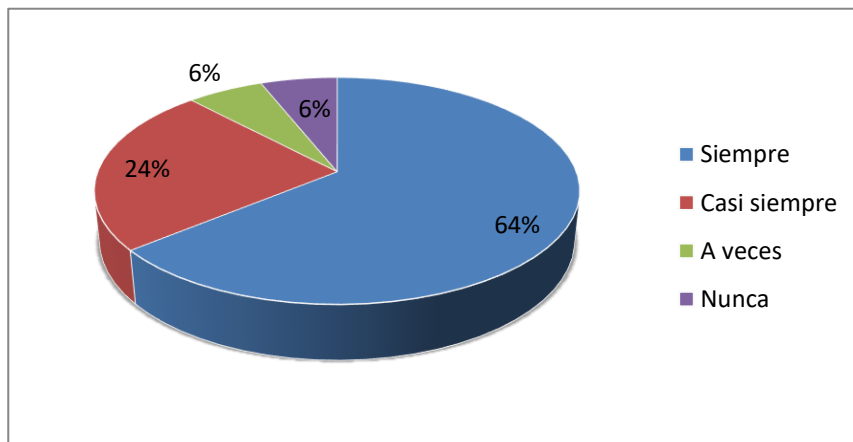


Gráfico N° 9. Evaluaciones por medio de juego de manera regular

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

En el gráfico anterior se observa que el 64% manifiesta que le gustaría experimentar evaluaciones por medio de juego de manera regular, mientras que el 24% casi siempre, el 6% a veces y el 6% nunca.

Los datos obtenidos, evidencian que, la mayoría de los encuestados, considera que experimentar evaluaciones por medio de juego ayuda al desarrollo del conocimiento de las ciencias sociales, mientras que una minoría no lo percibe de la misma forma.

7. ¿Considera que la gamificación aporta de manera significativa al aprendizaje?

Cuadro N° 12. La gamificación aporta de manera significativa al aprendizaje

| Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|--------------|-------------|-------------|
| Siempre | 34 | 68% |
| Casi siempre | 10 | 20% |
| A veces | 3 | 6% |
| Nunca | 3 | 6% |
| TOTALES | 50 | 100% |

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

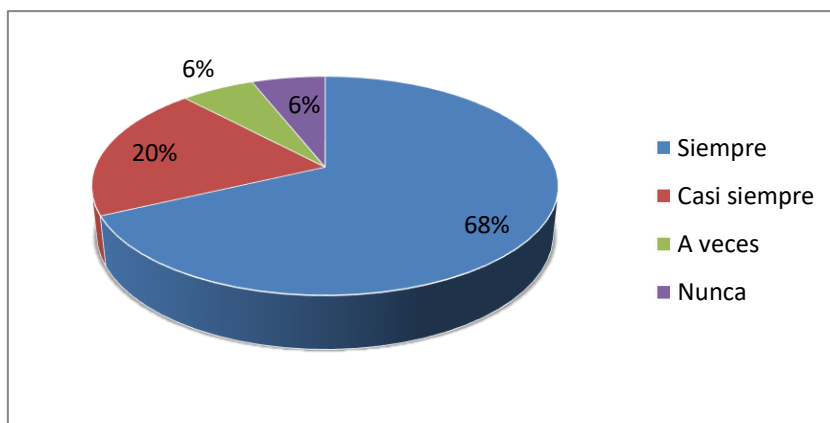


Gráfico N° 10. La gamificación aporta de manera significativa al aprendizaje

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

El siguiente gráfico evidencia que, el 68% de los encuestados considera siempre que la gamificación aporta de manera significativa al aprendizaje, el 20% casi siempre, el 6% a veces y el 6% nunca. Por ello es relevante el resultado ya que la gamificación hace que el aprendizaje sea interactivo y a su vez divertido, despertando en el estudiante el deseo de aprender, fomentando el pensamiento crítico y estratégico.

8. ¿Crees que los juegos (GAMIFICACIÓN) facilita la labor del docente?

Cuadro N° 13. La gamificación facilita la labor del docente

| Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|--------------|-------------|-------------|
| Siempre | 32 | 64% |
| Casi siempre | 12 | 24% |
| A veces | 3 | 6% |
| Nunca | 3 | 6% |
| TOTALES | 50 | 100% |

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

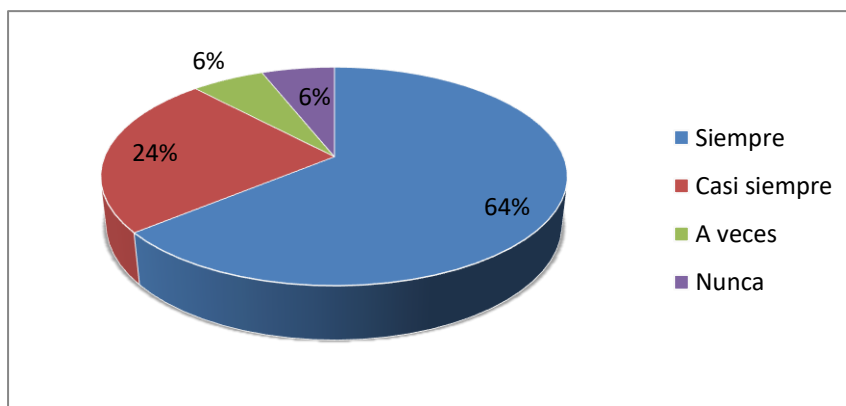


Gráfico N° 11. La gamificación facilita la labor del docente

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

En el gráfico se observa que, el 64% de los encuestados consideran que siempre los juegos (gamificación) facilita la labor del docente, el 24% que casi siempre, 6% a veces y el 6% nunca.

De acuerdo a este resultado, la gamificación facilita la labor docente por cuanto dinamiza el aprendizaje, motiva a los estudiantes a construir los conocimientos y se genera una sinergia entre alumnos y docentes, lo que fomenta el respeto y el trabajo cooperativo.

9. ¿Considera usted importante una propuesta didáctica de evaluación formativa por medio de gamificación, para el aprendizaje de las ciencias sociales en el nivel de bachillerato?

Cuadro N° 14. Propuesta didáctica de evaluación formativa

| Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|----------------|-------------|-------------|
| Siempre | 31 | 62% |
| Casi siempre | 11 | 22% |
| A veces | 3 | 6% |
| Nunca | 5 | 10% |
| TOTALES | 50 | 100% |

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

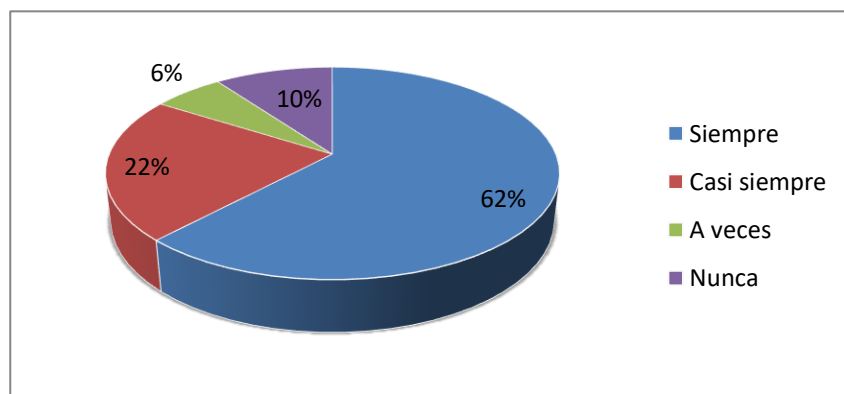


Gráfico N° 12. Propuesta didáctica de evaluación formativa

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

En el gráfico anterior, el 62% del total de estudiantes encuestados, refiere que siempre es importante una propuesta didáctica de evaluación formativa por medio de gamificación para el aprendizaje de las ciencias sociales, el 22% mencionan que casi siempre y el 53%, el 6% a veces y el 10% nunca.

Para la aplicación de una propuesta didáctica a través de la gamificación en la asignatura de ciencias sociales, es fundamental considerar varios aspectos como, los estilos de aprendizaje, y las nuevas estrategias metodológicas, esta globalidad socializa a los estudiantes, generando así aprendizaje y mejorando los resultados académicos.

10. ¿Cree usted que los docentes necesitan capacitarse para aplicar evaluaciones a manera de juegos

Cuadro N° 15. Capacitación docente

| Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|-------------------|--------------------|--------------------|
| Siempre | 43 | 86% |
| Casi siempre | 4 | 8% |
| A veces | 1 | 2% |
| Nunca | 2 | 4% |
| TOTALES | 50 | 100% |

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

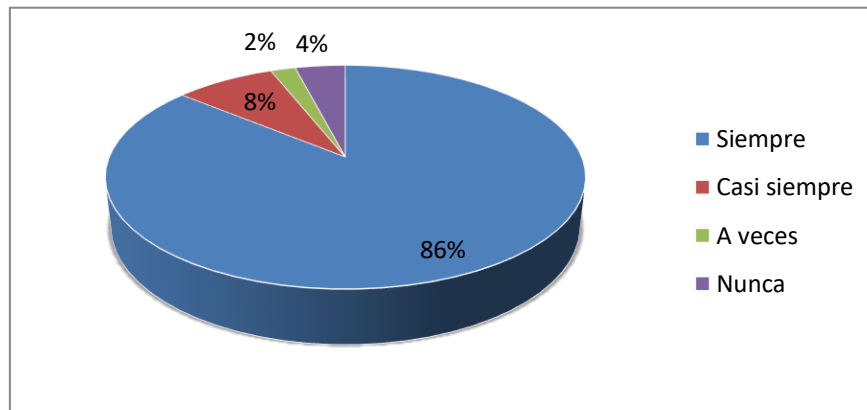


Gráfico N° 13. Capacitación docente

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

En el gráfico anterior se observa que el 86% de los encuestados considera que el docente necesita capacitación para aplicar evaluaciones a manera de juegos, mientras que el 8% manifiesta que casi siempre. Asimismo, se espera que los docentes empleen la gamificación con otros juegos, tanto en el internet como en el aula.

Variable dependiente: Aprendizaje de las ciencias sociales

11. ¿Considera que existe una sobrecarga de contenidos y destrezas en el currículo de ciencias sociales?

Cuadro N° 16. Sobrecarga de contenidos y destrezas en el currículo

| Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|-------------------|--------------------|--------------------|
| Siempre | 36 | 72% |
| Casi siempre | 6 | 12% |
| A veces | 2 | 4% |
| Nunca | 6 | 12% |
| TOTALES | 50 | 100% |

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

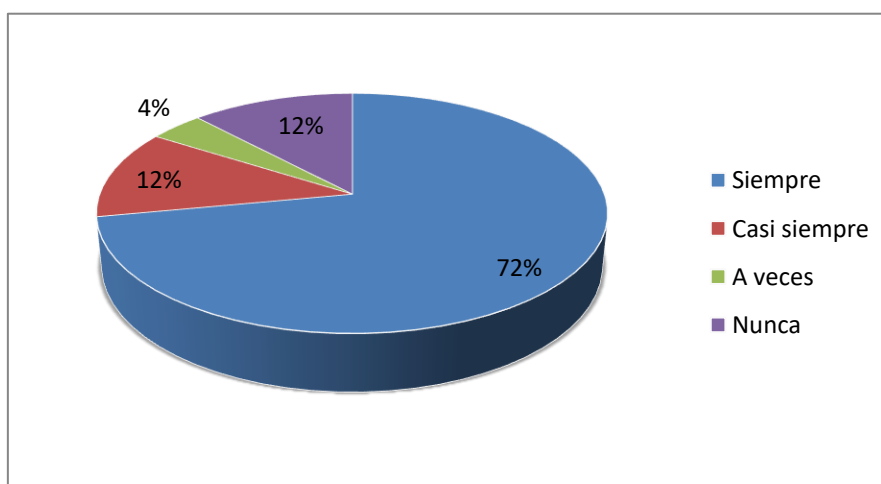


Gráfico N° 14. Sobrecarga de contenidos y destrezas en el currículo

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

De acuerdo a los encuestados siempre existe una sobrecarga de contenidos y destrezas en el currículo de ciencias sociales, ya que el porcentaje más alto se ubica en esa alternativa con el 72%, mientras que, el 4% dice que a veces. Se aprecia que, la percepción de los estudiantes es que, dentro del aprendizaje de las ciencias sociales, deben atender un exceso de contenidos, lo cual puede estar incidiendo en la falta de motivación hacia esta área del conocimiento.

12. ¿Considera que las ciencias sociales ayuda al desarrollo de una sociedad de la misma manera que otras áreas como la medicina y las ingenierías?

Cuadro N° 17. Las ciencias sociales ayudan al desarrollo de una sociedad

| Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|--------------|-------------|-------------|
| Siempre | 37 | 74% |
| Casi siempre | 9 | 18% |
| A veces | 2 | 4% |
| Nunca | 2 | 4% |

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

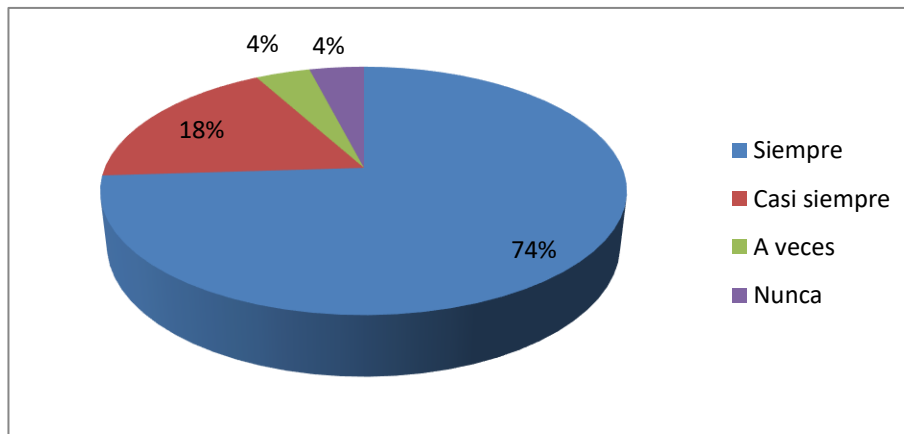


Gráfico N° 15. Las ciencias sociales ayudan al desarrollo de una sociedad

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

En el gráfico anterior se observa que, el 74% de los encuestados manifiestan que siempre, las ciencias sociales ayudan al desarrollo de la sociedad, y el 4% nunca ayuda en ese desarrollo social. Por tanto, es evidente, que las ciencias sociales poseen una importancia para la comprensión del comportamiento de los seres humanos y junto a él comprender su evolución, y la diversidad cultural que ha emergido como producto de las intersecciones humanas a través del tiempo y de la ubicación geográfica.

13. ¿Cree usted que es viable emplear la gamificación para el aprendizaje de las Ciencias Sociales?

Cuadro N° 18. La gamificación para el aprendizaje de las Ciencias Sociales

| Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|--------------|-------------|-------------|
| Siempre | 14 | 28% |
| Casi siempre | 32 | 64% |
| A veces | 1 | 2% |
| Nunca | 3 | 6% |

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

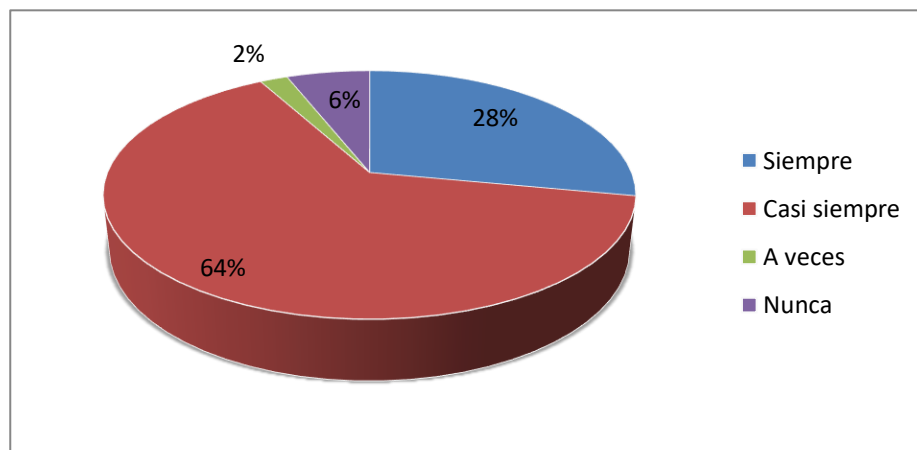


Gráfico N° 16. La gamificación para el aprendizaje de las Ciencias Sociales

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

Al indagar si es viable emplear la gamificación para el aprendizaje de las Ciencias Sociales, el 64% dice que casi siempre es viable su empleo, el 2% a veces. La gamificación por su versatilidad es factible aplicarle en todos los contextos del ámbito educativo, pero su efectividad radica en el conocimiento de los docentes al momento de diseñar las actividades y seleccionar, tanto los juegos como la plataforma educativa que genere expectativas entre los estudiantes.

14. ¿Considera usted que la gamificación en las ciencias sociales puede ayudar al aprendizaje cooperativo y colaborativo?

Cuadro N° 19. Las ciencias sociales pueden ayudar al aprendizaje cooperativo y colaborativo

| Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|--------------|-------------|-------------|
| Siempre | 32 | 64% |
| Casi siempre | 15 | 30% |
| A veces | 1 | 2% |
| Nunca | 2 | 4% |
| TOTALES | 50 | 100% |

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

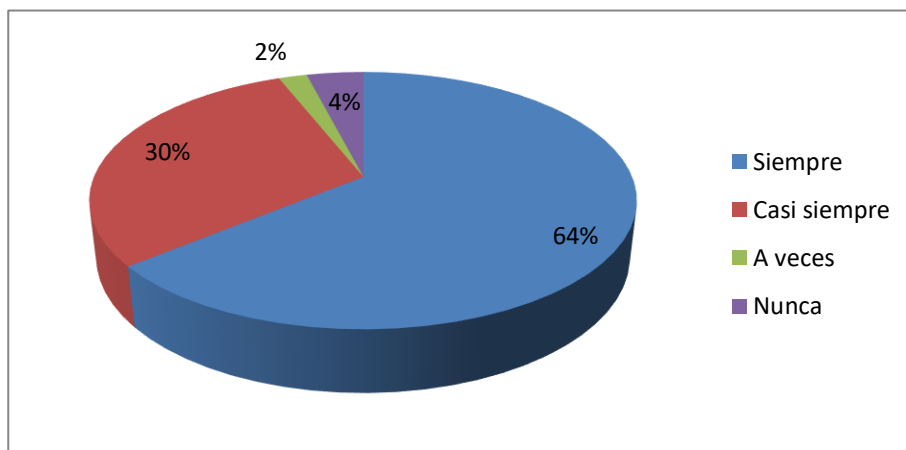


Gráfico N° 17. Las ciencias sociales pueden ayudar al aprendizaje cooperativo y colaborativo

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

Se observa en el gráfico n° 17, que 64% de los encuestado consideran que la gamificación en las ciencias sociales siempre puede ayudar al aprendizaje cooperativo y colaborativo, y la minoría con el 2% dice que a veces. La gamificación dinamiza el proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que genera motivación a partir de la influencia de las dinámicas y estética del juego, por ello al ser las ciencias sociales un área del conocimiento que exige mucha investigación y análisis, la gamificación la convierte en una más divertida.

15. ¿Con qué frecuencia te gusta estudiar Ciencias Sociales?

Cuadro N° 20. Te gusta estudiar Ciencias Sociales

| Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|----------------|-------------|-------------|
| Siempre | 3 | 6% |
| Casi siempre | 4 | 8% |
| A veces | 24 | 48% |
| Nunca | 19 | 38% |
| TOTALES | 50 | 100% |

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

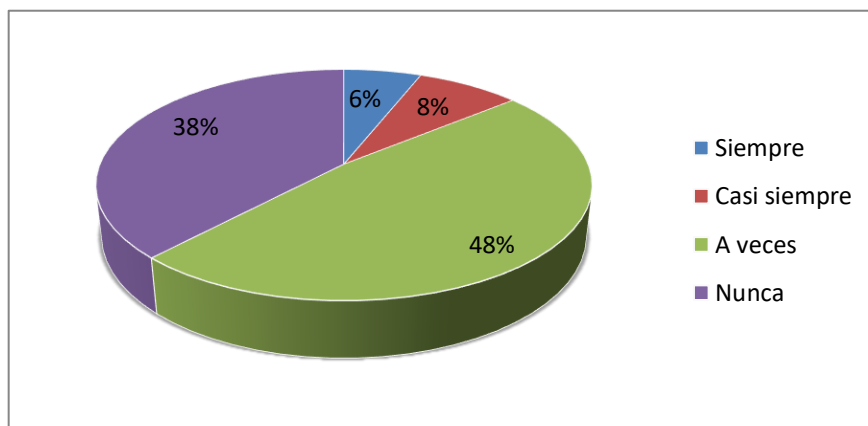


Gráfico N° 18. Te gusta estudiar Ciencias Sociales

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

De acuerdo a las respuestas de los encuestados, el 48% a veces les gusta estudiar ciencias sociales y el 6% siempre. Las ciencias sociales se caracterizan por ser un área del conocimiento que se desarrolla a partir de la interacción del sujeto con los textos, o con la web, para investigar y comprender cada una de los contenidos, por ello es importante que el docente utilice la gamificación como una técnica educativa que le permita a los estudiantes abordar el aprendizaje con motivación y en equipo de trabajo colaborativo.

16. ¿Con qué frecuencia te gusta participar en las clases de Ciencias Sociales?

Cuadro N° 21. Participa en las clases de Ciencias Sociales

| Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|--------------|-------------|-------------|
| Siempre | 3 | 6% |
| Casi siempre | 3 | 6% |
| A veces | 14 | 28% |
| Nunca | 30 | 60% |
| TOTALES | 50 | 100% |

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

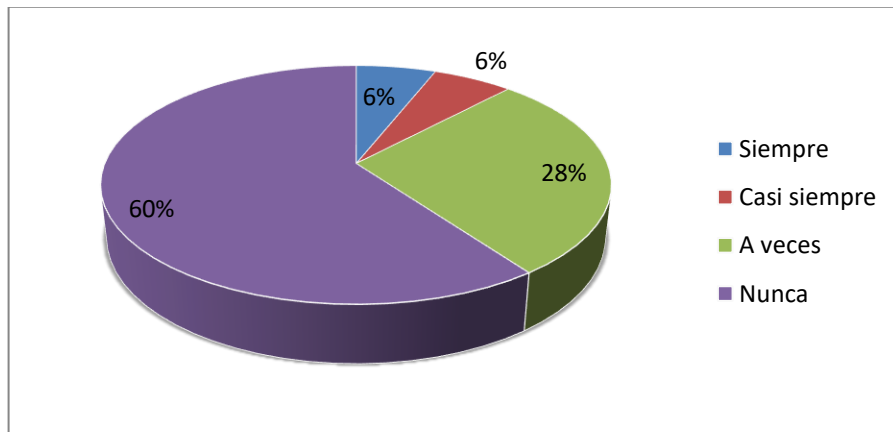


Gráfico N° 19. Participa en las clases de Ciencias Sociales

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

El gráfico anterior muestra que el 60% de los encuestados nunca les gusta participar en las clases de Ciencias Sociales, y el 6% siempre. Es la mayoría de la muestra de estudio que considera que no le agrada ser partícipe del desarrollo de las clases de ciencias sociales.

Estudiar y aprender fechas que han marcado historia del Ecuador y del mundo, así como personajes, hechos, sitios geográficos, entre otros aspectos, suele ser abrumador para el estudiante. Por ello, el docente al emplear la gamificación, convierte un aprendizaje aburrido y hasta atemorizante en entretenido y expectante, allí su importancia motivar a construir aprendizajes significativos.

17. ¿Con que frecuencia puede comprender la temática que trata el docente en las clases de ciencias sociales?

Cuadro N° 22. Temática que trata el docente en las clases de ciencias sociales

| Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|--------------|-------------|-------------|
| Siempre | 2 | 4% |
| Casi siempre | 8 | 16% |
| A veces | 38 | 76% |
| Nunca | 2 | 4% |

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

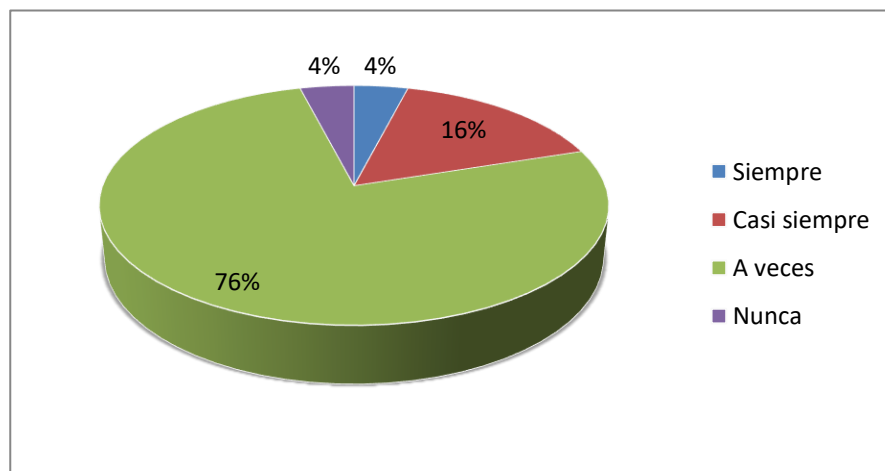


Gráfico N° 20. Temática que trata el docente en las clases de ciencias sociales

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

De acuerdo al gráfico anterior, el 76% de los encuestados dice que a veces puede comprender la temática que trata el docente en las clases de ciencias sociales, mientras que el 4% manifiesta que siempre.

Cuando una clase no es motivante, el interés por aprender decrece, y por ello les resulta difícil comprender los contenidos, ya que el tipo de aprendizaje es memorístico en esta materia. Por tanto, el utilizar la gamificación, el docente logra generar expectativas que mueve el interés de los estudiantes por aprender, tanto individual como colectivamente.

18. ¿Con qué frecuencia te gusta hacer las actividades de Ciencias Sociales en casa?

Cuadro 23. Hace las actividades de Ciencias Sociales en casa

| Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|--------------|-------------|-------------|
| Siempre | 3 | 6% |
| Casi siempre | 4 | 8% |
| A veces | 3 | 6% |
| Nunca | 40 | 80% |

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

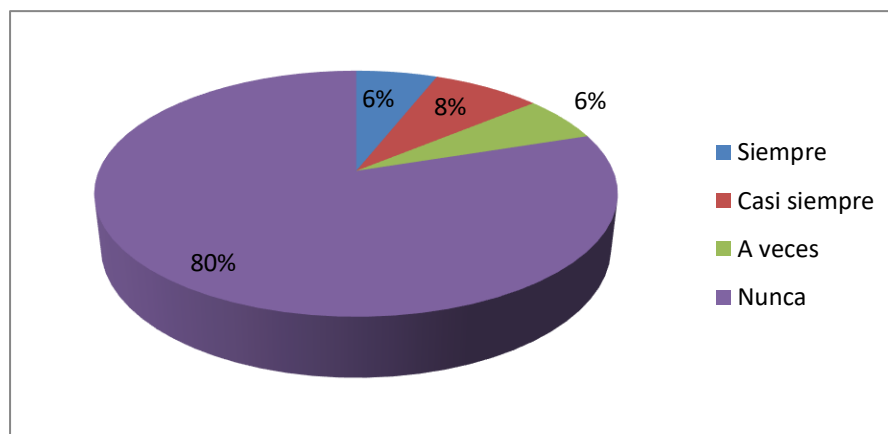


Gráfico N° 21. Hace las actividades de Ciencias Sociales en casa

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

Los resultados del gráfico n° 21 evidencia que, el 80% de los encuestados nunca les gusta hacer las actividades de Ciencias Sociales en casa y el 6% siempre. Esta diferencia tan amplia en los porcentajes, refleja que, para los estudiantes, tanto en clase como en la casa el realizar las actividades les resulta poco motivante. Es allí donde la gamificación cambia la perspectiva del alumno, porque pueden aprender a través del juego, que desarrollan con los integrantes de su familia, sus compañeros en línea y solo.

19. ¿Considera usted que las clases de ciencias sociales son divertidas?

Cuadro N° 24. Las clases de ciencias sociales son divertidas

| Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|--------------|-------------|-------------|
| Siempre | 3 | 6% |
| Casi siempre | 1 | 2% |
| A veces | 3 | 6% |
| Nunca | 43 | 86% |
| TOTALES | 50 | 100% |

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

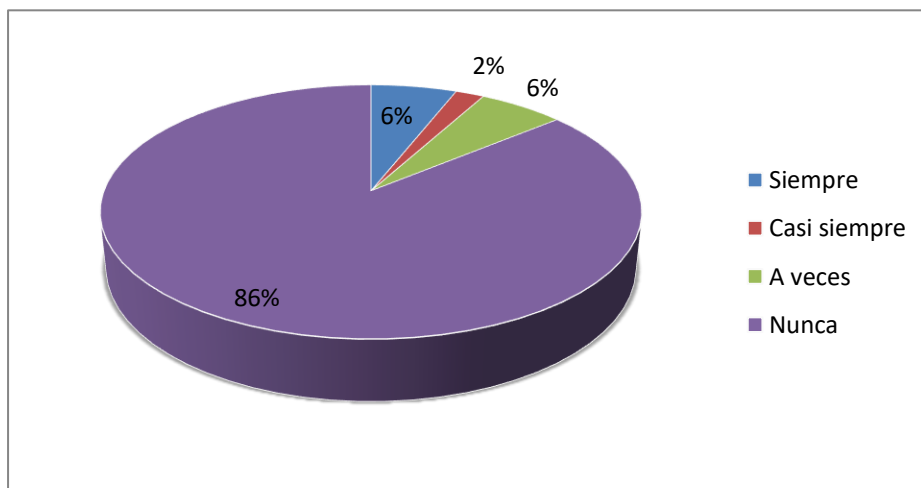


Gráfico N° 22. Las clases de ciencias sociales son divertidas

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

De acuerdo al gráfico anterior, el 86% de los encuestados consideran que las clases de ciencias sociales nunca son divertidas, y el 2% casi siempre. Esta área del conocimiento se basa en aspectos teóricos, que, si el docente no emplea juegos y dinámicas de grupos, se convierte en poco atractiva para los estudiantes, lo que puede incidir en un bajo rendimiento académico.

20. ¿Con que frecuencia en las clases de ciencias sociales se utiliza las TIC?

Cuadro N° 25. Utiliza las TIC en las clases de ciencias sociales

| Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|--------------|-------------|-------------|
| Siempre | 9 | 18% |
| Casi siempre | 4 | 8% |
| A veces | 15 | 30% |
| Nunca | 22 | 44% |

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

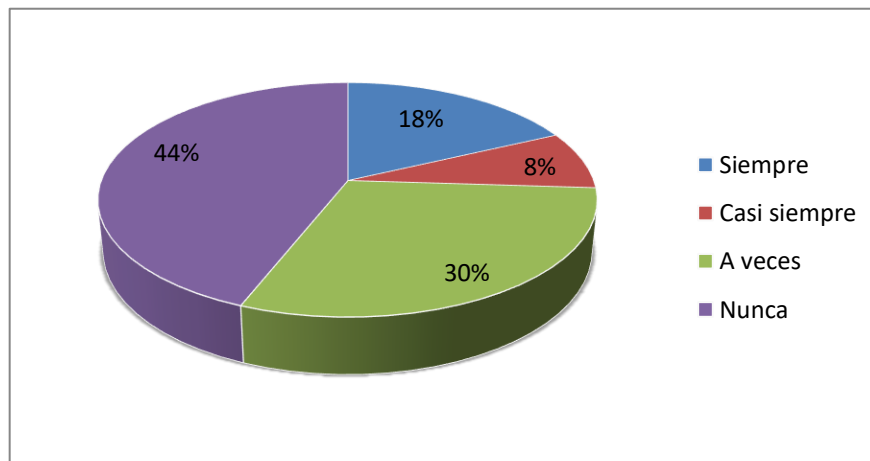


Gráfico N° 23. Utiliza las TIC en las clases de ciencias sociales

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

La utilización de las TIC en las clases de ciencias sociales, de acuerdo al 44% de los encuestados, nunca se emplea, el 8% dice que casi siempre. La ausencia del uso de las TIC en un área del conocimiento que es teórica, más una en tiempo de pandemia, resulta ser poco atractiva para estudiar, lo que crea en el estudiante, situaciones de estrés porque debe estudiarlas, ya que forman parte del currículo, pero no desea hacerlo. Para corregir este conflicto, es importante que el docente diseñe aprendizaje que se base en la utilización de las TIC, y de la gamificación.

21. ¿Cuál considera que es su nivel de aprendizaje en el área de ciencias sociales?

Cuadro N° 26. Nivel de aprendizaje

| Categorías | Frecuencias | Porcentajes |
|------------|-------------|-------------|
| Muy alto | 2 | 4% |
| Alto | 4 | 8% |
| Medio | 12 | 24% |
| Bajo | 32 | 64% |

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

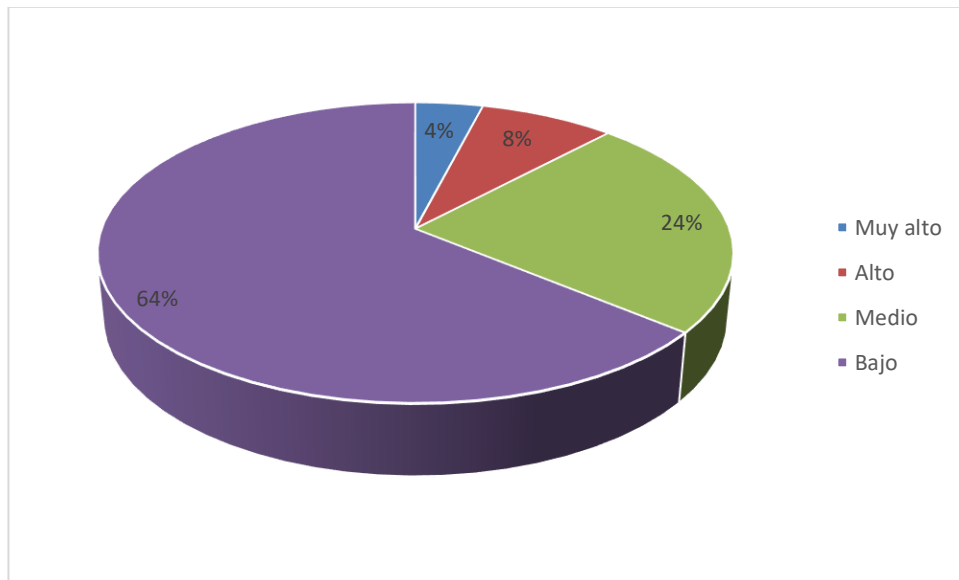


Gráfico N° 24. Nivel de aprendizaje en el área de ciencias sociales

Elaborado por: Defas R. (2021).

Fuente: Encuesta realizada.

El nivel de aprendizaje en el área de ciencias sociales de acuerdo al 64% de los encuestados es bajo, el 4% manifiesta que es alto. Por tanto, se afirma que la situación actual referida al nivel de aprendizaje en ciencias sociales, evidencia dificultades en la apropiación de los contenidos, por lo que es necesario realizar acciones que permite un cambio positivo con la construcción de conocimientos.

Conclusiones

El objetivo fundamental de las ciencias sociales, es lograr que los estudiantes sean capaces de reflexionar, de manera crítica y reflexiva sobre su acontecer individual el cual es intrínseco de su entorno social; por ello, la evaluación que el docente implemente es importante para alcanzar ese objetivo. De ahí que, la investigación comprende objetivos que permiten abordar la evaluación en las ciencias sociales empleando la gamificación.

En este sentido, el objetivo específico; identificar a la gamificación y su relevancia didáctica en los procesos evaluativos, se concluye que radica en que una herramienta para apropiación de conocimiento y la evaluación de los mismos, ayuda a producir un intercambio de saberes, ya es, en sí mismo una mediación. Además, es un apoyo al docente porque mediante el juego puede abordar las necesidades e incluso las potencialidades de su grupo de alumnos

De igual manera, se logró diagnosticar el nivel de aprendizaje de los estudiantes en el área de ciencias sociales, el cual se ubicó en bajo, evidenciándose dificultades para la construcción de conocimientos, por ende, en la apropiación de los contenidos. Este rendimiento, requiere de acciones que ayude a los alumnos a mejorarlo, pero que internalicen la importancia de esta área, no solo a nivel académico sino para ampliar su cosmovisión hacia su entorno inmediato, el Ecuador y el mundo.

Esta situación condujo hacia la necesidad de elaborar una propuesta didáctica de evaluación formativa por medio de gamificación, para el aprendizaje de las ciencias sociales en el nivel de bachillerato. Después de todo el proceso indagatorio se concluyó que es indispensable que el docente emplee formas más divertidas y efectivas de evaluar el conocimiento en esta área, por cuanto los estudiantes evidencias dificultades en el aprendizaje de las ciencias sociales, por ello se aportó la gamificación como herramienta para fomentar la evaluación formativa.

Recomendaciones

- Se recomienda un taller dirigido a los docentes acerca de la gamificación en los procesos evaluativos.
- Se recomienda al personal docente emplear la evaluación formativa por

medio de la gamificación para conocer el nivel real de aprendizaje de sus estudiantes en el área de ciencias sociales.

- Aplicar la propuesta la cual consiste en actividades gamificadas a partir de la evaluación formativa para el aprendizaje de las ciencias sociales.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

Título: actividades gamificadas a partir de la evaluación formativa para el aprendizaje de las ciencias sociales.

Datos informativos

Nombre del establecimiento: Unidad Educativa “Educar 2000”

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Sangolquí

Régimen escolar: Sierra

Ubicación: Av. Rumiñahui

Favorecidos: Estudiantes y docentes

Tipo de plantel: Particular

Nivel educativo: Inicial, Educación Básica y Bachillerato

Tipo de institución educativa: Laico

Modalidad: Presencial

Jornada: Matutina

Teléfono:

Contexto y aplicación de la propuesta

El contexto en el cual se presenta la propuesta en la Unidad Educativa “Educar 2000”. Asimismo, su aplicación, abarca no sola esta institución, sino que se puede aplicar en otras que presenten la misma problemática y las mismas características.

Justificación

La propuesta que se realiza se centra en la búsqueda de proporcionar la gamificación como una herramienta en la evaluación formativa. Por tanto, los estudiantes pueden experimentar, vivenciar y comprender la asignatura de Ciencias sociales de una manera más dinámica e interesante. Lo cual es necesario para el desenvolvimiento del día a día, puesto que los conocimientos que se construyan se ponen en práctica en la cotidianidad y que con ello van conociendo el origen del país, su identidad, geografía, costumbres, valores, entre tantos temas que se desarrollan y que son básicos para la cultura general que todo ecuatoriano debe tener.

De ahí que, se justifica porque los principales beneficiados son los estudiantes que hacen vida académica en la Unidad Educativa “Educar 2000” porque se les ofrece una forma de evaluar sus conocimientos, más dinámicas, divertida e interactiva, a la vez que construyen sus propios conocimientos. Como segundo beneficiarios son los docentes, porque dispondrán de una herramienta que les ayude a mejorar la evaluación del conocimiento de sus estudiantes.

Definición del tipo de producto

La propuesta, está en correspondencia con la problemática planteada la cual es la desmotivación por parte de los estudiantes de bachillerato por aprender la asignatura del área de ciencias sociales. Además, con los objetivos de la investigación y el análisis de la encuesta que evidenció que los estudiantes no le sagrada la asignatura, no están conformes con la forma de evaluación que realiza el docente, y que nunca se emplean las TIC en las clases de la referida asignatura. Toda esta situación, generó la necesidad de elaborar una propuesta didáctica de evaluación formativa por medio de gamificación, para el aprendizaje de las ciencias sociales en el nivel de bachillerato en la Unidad Educativa “Educar 2000”.

La propuesta que se realiza se centra en la búsqueda de proporcionar a las herramientas didácticas, para el aprendizaje en el área de Ciencias Sociales desde una evaluación formativa por medio de gamificación, donde los estudiantes pueden experimentar, vivenciar y comprender esta asignatura de una manera más dinámica e interesante. Lo cual es necesario para el desenvolvimiento del día a día, puesto que los conocimientos que se construyan se ponen en práctica en la cotidianidad y

que con ello van conociendo el origen del país, su identidad, geografía, costumbres, valores, entre tantos temas que se desarrollan y que son básicos para la cultura general que todo ecuatoriano debe tener.

De la misma manera hay que comprender que, se debe llevar a la práctica lo que el currículo en el nivel de bachillerato exige, puesto que su finalidad es introducir a los estudiantes en el estudio de la Historia Universal, de América Latina y del Ecuador, de manera relacional e interdependiente, con el fin de propiciar la construcción de su identidad latinoamericana. Por ello, se justifica desde el aspecto pedagógico, porque los alumnos tendrán la oportunidad de llevar a la práctica los conocimientos con internaciones con sus pares e incluso docentes y familias, utilizando las TIC.

En tal sentido, la propuesta que se presenta está dirigida a beneficiar a los estudiantes que hacen vida académica en la la Unidad Educativa “Educar 2000, porque se les ofrece estrategias que orienten su aprendizaje tanto dentro como fuera del aula utilizando gamificación, que se puede aplicar de manera positiva y que contribuya al conocimiento y rendimiento académico en esta área. A la vez que les permite tener acceso directo a su evaluación formativa.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar actividades gamificadas a partir de la evaluación formativa para el aprendizaje de las ciencias sociales.

Objetivos específicos

- Fomentar la evaluación formativa mediante las actividades gamificadas para el aprendizaje de las ciencias sociales.
- Motivar la participación de estudiantes en el proceso de evaluación formativa.
- Familiarizar a docentes y estudiantes en las actividades gamificadas a partir de la evaluación formativa para el aprendizaje de las ciencias sociales.

Análisis de la factibilidad

El análisis de la factibilidad, consiste en determinar si la propuesta es

factible de aplicar desde distintos aspectos. Esto permite dar cientificidad a la misma, lo que genera confianza y ayuda a quienes la apliquen a considerarlo para su uso efectivo en el momento que lo requieran.

Normativa

Ecuador, se caracteriza por garantizar el derecho a la educación. Por ello, la presente propuesta es factible desde la normativa legal, porque en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2018), establece en su artículo 2, literal W que se garantiza una educación de calidad en la cual se incluye las evaluaciones permanentes. Por tanto, es factible desde el punto de vista legal.

Técnica

La factibilidad técnica, se percibe en la disposición de equipos de computación como computadoras de mesa (PC), laptop, tabletas, teléfonos inteligentes, otros, además de conexión a internet, que permiten la implementación de la propuesta, en caso de llevar a la práctica, este recurso está disponible en el centro educativo antes mencionado, y en los hogares de los estudiantes.

Asimismo, para el diseño de la propuesta se acudió al respaldo del departamento técnico de la institución educativa, además de la docente del área de ciencias sociales en el bachillerato de la unidad educativa “Educar 2000”, con la finalidad de poder controlar algún tipo de inconveniente informático que pueda acontecer.

Financiera

La factibilidad financiera, son los recursos económicos que requieren la propuesta, es a través de él que se logra adquirir insumos u otros los recursos materiales, que son necesarios en la propuesta como, logística, folletos si se considera realizarlos, impresiones, entre otros. Por tanto, este recurso es exclusivo del investigador. Además, la misma requiere de una mínima inversión para aquellos docentes que la requieran aplicar

Factibilidad educativa-pedagógica

Durante la realización de las acciones educativas que se presenta en la propuesta, se busca crear en los estudiantes un clima de interés, donde la participación activa sea lo básico, de tal manera que se logren los objetivos planteados que es promover el aprendizaje constructivista los cuales están

enmarcados en la evaluación formativa mediante el uso de la gamificación, en los estudiantes cuando realicen sus actividades basadas en el conocimiento adquirido con antelación. Además de poder compartir sus experiencias, reflexionen, dialoguen, sistematicen y construyan conocimientos.

Metodología

La presente propuesta tiene la siguiente metodología se inicia con la identificación del problema de investigación, posteriormente se sustenta con un marco teórico, la propuesta se desarrolla con el diseño de la misma. Mientras que, la socialización por medio de la gamificación de la evaluación formativa, la ejecución de las actividades por parte de los estudiantes.

Estructura de la propuesta

La propuesta se estructura por pasos muy sencillos que se desarrollan en el programa POWER POINT. Está diseñada con el tema: La Antigua Civilización Inca, en cada actividad se muestran una narrativa del lugar e historia Inca, en la cual los estudiantes, después de analizarla, pasan a la siguiente actividad, allí deben hacer clic en la primera misión, donde solo se activa aquella que corresponde con esa actividad. Si el estudiante responde correctamente será estimulado a seguir, si no, debe regresar a las opciones y hacer clic en otra, hasta hallar la correcta. Se emplearon diversos recursos:

- El programa POWER POINT
- Imágenes interactivas y atractivas que motivan a seguir el aprendizaje de la civilización INCA.
- Evaluación formativa.

Contribución de la propuesta

Esta propuesta contribuirá de manera directa en los estudiantes de la unidad educativa EDUCAR 2000 al motivarlos a los procesos evaluativos, haciendo de ellas actividades más dinámicas y atractivas para los mismos.

A los docentes, debido a que conocerán maneras diferentes de evaluar, reduciendo la aplicación de estrategias evaluadoras tradicionalistas como la evaluación escrita y la evaluación oral, además que se fomenta la aplicación de evaluaciones cualitativas, sin desmerecer la importancia y necesidad de las

evaluaciones cuantitativas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

A la educación en general, las propuestas de innovación motivan al sistema educativo a ampliar sus métodos, estrategias y técnicas al momento de desarrollar los procesos académicos, aportando así al objetivo de tener una educación de calidad.

Presentación de las actividades de la propuesta

La propuesta se presenta con un formativo interactivo sustentado en la gamificación y haciendo uso de la plataforma POWER POINT para lograr la incorporación de las TIC y el juego al proceso de evaluación formativa. Asimismo, las actividades tienen implícito la asignatura de Ciencias Sociales, específicamente la Civilización Inca, que por su formato divertido motiva a los estudiantes a aprender en esta asignatura, además, de demostrarles que las Ciencias Sociales, puede ser abordada de manera divertida y aprender cada uno de esos contenidos, de tal manera que, la evaluación resulte efectiva, y ya no se percibida como un instrumento de castigo u opresión. A continuación, la propuesta.

La primera actividad es la portada, allí se muestra el título: Los Incas, escape Room, el cual está insinuando que es necesario resolver cada actividad para poder escapar del lugar y salir con éxito de la misma.

Para continuar debe hacer clic en la palabra EMPEZAR



Imagen N° 1 Presentación

La segunda actividad consiste en la introducción al tema. Se expone un texto corto, el cual explica que un tesoro fue escondido por el emperador Inca cuando llegaron los europeos. Pero nadie sabe dónde lo escondió, y para describirlo se debe rescatar la mascota del emperador, una llama; y así se inicia el escape. Esta lámina continúa en los márgenes inferiores, derechos e izquierdos, fechas que le permiten a los estudiantes, retroceder o avanzar en la historia.

Imagen No. 2. Introducción



The illustration shows two men in historical attire. The man on the left is wearing a blue hat and a brown tunic, holding a long staff. The man on the right is wearing a blue hat and a dark tunic, also holding a long staff. A llama is standing between them, and a smaller llama is in the foreground. The background is a plain, light-colored surface.

Introducción

Con la llegada de los europeos a los territorios de la civilización Inca, el emperador de la época tuvo que esconder su gran tesoro de la ambición de los españoles.

Nadie sabe donde lo escondió, solo existe una pista que nos llevara a descubrir dicha riqueza, esta se allá en la piel de la que un día fue su mascota, una llama, la cual esta en los territorios ocupados por los peninsulares.

Para rescatar a la llama y así poder descubrir la primera pista que nos llevara al tesoro de Atahualpa deberás cumplir una serie de retos, poniendo a prueba tus conocimientos sobre los Incas.

Actividad 3

Consiste en seleccionar las misiones., el total de misiones son cuatro. El estudiante hace en la primera misión, la cual se ubica en la primera opción de la izquierda.



Imagen No. 3 Selección de la primera misión.

Actividad 4

Una vez seleccionada la misión, se redirige a una interrogante, la cual proporciona 4 opciones. Una sola es la correcta, al haber clic en la incorrecta le aparecerá una imagen que le indica es correcta y puede continuar, sino debe regresar las opciones hasta obtener la indicada.



Imagen No. 4 Origen de la civilización Inca

Actividad 5

En esta actividad se muestran cuatro opciones: **CUNTINSUYO; ANTISUYO; CHINCHANSUYO y COLLASUYO**. Sola una es correcta. Por ello, los estudiantes al hacer clic deben conocer la respuesta, sino investigar sobre el tema. Si seleccionan la respuesta correcta, el juego los llevará a la próxima actividad. En caso contrario deben regresar, y dar clic hasta dar con la respuesta.



Imagen No. 5 División del territorio Inca



Al seleccionar la opción correcta, llega hasta una lámina que dice: ¡Lo lograste! Y un código al final, siendo ésta una pista

Actividad 6

Corresponde a la segunda misión. Para continuar el estudiante hace clic el código que obtuvo de la actividad anterior



Imagen No. 7 Segunda misión

Actividad 7 Los estudiantes harán clic en la respuesta correcta sobre la unidad básica de la sociedad Inca de la familia.

La mecánica es la misma, hacer clic en la respuesta correcta. Para poder acceder a la próxima actividad.



Imagen No. 8 unidad básica de la sociedad Inca de la familia

Actividad 8

Al estudiante se le presentan cuatro alternativas, referidas a la pregunta: ¿Cómo se llamaba el mensajero que se encargaba de transmitir información valiosa a las autoridades del imperio?



Imagen No. 9 Mensajero

Si la respuesta seleccionada es la correcta; le aparecerá: lo lograste junto con el segundo código de la pista



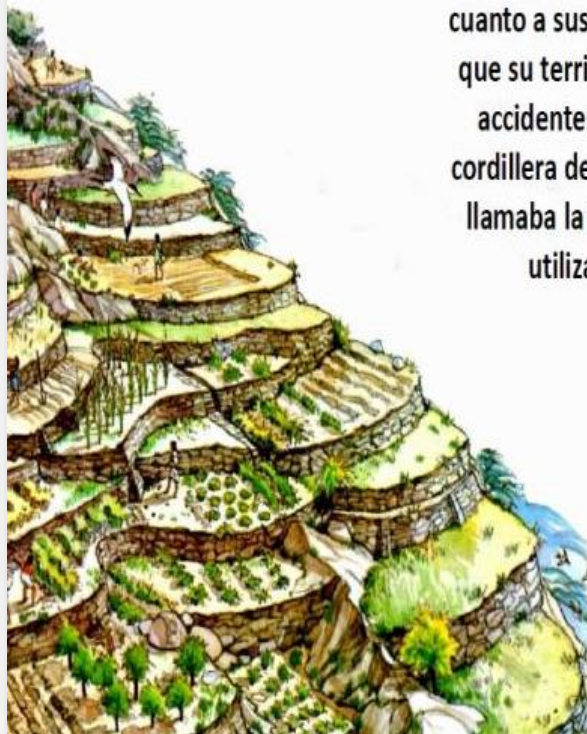
Imagen No. 10 Segundo código

Actividad 9

Es la tercera misión. Para continuar el estudiante hace clic en el código que obtuvo en la actividad anterior



Imagen No. 11 Tercera misión



Los Incas tuvieron que innovar en cuanto a sus técnicas agrícolas, ya que su territorio estaba lleno de accidentes geográficos por la cordillera de los Andes. ¿Cómo se llamaba la técnica agrícola que utilizaban los Incas?

CHINAMPAS

TERRAZAS

ISLAS ARTIFICIALES

PRENSAS AGRICOLAS

Actividad 10

A los estudiantes se les presentan cuatro opciones, relacionadas con las técnicas agrícolas. Para avanzar en el juego, necesita conocer la respuesta correcta.

Actividad 11

El estudiante tiene tres opciones, relacionada con la economía de los Incas. El asertividad de la respuesta los redirigirá hacia la próxima pista



Imagen No. 13 Tercera misión



Esta imagen les indica a los estudiantes que su respuesta es correcta, Así obtienen el tercer código de la pista.

Actividad 12

Es la cuarta y última misión. Para seguir jugando, necesitan hacer clic en el código

que obtuvieron en la actividad anterior.



Actividad 13

Los estudiantes necesitan investigar sobre el artefacto que les sirvió a los Incas para contabilizar sus tesoros, para poder seguir en el juego. Una vez que lo conozcan hacer clic en la respuesta correcta y avanzar a la siguiente actividad con la finalidad

de obtener la pista final y rescatar a la llama



Imagen No. 16 Artefacto para contabilizar

Actividad 14

Es la última actividad, la interrogante requiere de conocimientos sobre cómo los

Incas lograr construir sus templos. Hallada la respuesta correcta pasan a la parte final de la búsqueda.



Imagen No. 17 Construcción de los templos Incas

Una vez terminado el juego se presenta la lámina de ¡LO LOGRASTE!

Al hacer clic en la palabra Certificado, lo redirige al mismo



Imagen No. 18 Misiones cumplidas



*Felicitaciones has rescatado a la llama del emperador y estamos
mas cerca de conocer la ubicación del tesoro de Atahualpa*

Te has certificado como un:
EXPERTO EN LA ANTIGUA CIVILIZACIÓN INCA



LINK DE LA PROPUESTA EN LA RED

Valoración de la propuesta

La valoración de la propuesta se la desarrollo por pares, especialistas y usuarios con experiencia en el área de las ciencias sociales.

Validación por parte de los docentes

Para validar el correcto desarrollo de la propuesta se aplicó una encuesta a los docentes de la unidad educativa Educar 2000 después que utilizaron el aplicativo desarrollado, dando como resultado lo siguiente:

Cuadro N° 27. Validación de la gamificación a cargo de los docentes

| Pregunta | Sí | No |
|--|------|-----|
| ¿Se puede acceder con facilidad al juego? | 100% | 0% |
| ¿Las instrucciones de las actividades son claras? | 100% | 0% |
| ¿Las actividades se relacionan con las destrezas de la asignatura? | 100% | 0% |
| ¿Considera que las actividades planteadas forman parte de la gamificación? | 100% | 0% |
| ¿Mantuvo el interés al realizar las actividades? | 100% | 0% |
| ¿Las actividades planteadas son apropiadas para estudiantes de bachillerato como una evaluación FORMATIVA? | 80% | 20% |
| ¿Recomendaría implementar esta gamificación en su área? | 100% | 0% |
| ¿Las actividades planteadas contribuyen con el aprendizaje de los estudiantes? | 100% | 0% |
| ¿El juego es apropiado para aplicar la evaluación formativa en una educación virtual? | 100% | 0% |
| ¿Considera útil las gamificaciones en PowerPoint? | 100% | 0% |

Elaborado por: Investigador

Fuente: La investigación

Por medio del análisis de los resultados obtenidos en la encuesta a los docentes de la unidad educativa donde se desarrolló este estudio, se puede manifestar que estos están de acuerdo con la utilidad y finalidad del aplicativo desarrollado en el programa power point. Por ende el aplicativo ha sido evaluado

de manera positiva por parte de los docentes que ayudaron al desarrollo de este proyecto de investigación.

Validación por parte de los especialistas

Con el fin de darle mayor fiabilidad a la propuesta planteada, también se aplicó una encuesta a dos docentes especialista del área de ciencias sociales, a continuación, se presentan los resultados:

Anexo N° 8 Ficha de valoración de especialistas 1

Título de la propuesta: Escape room sobre la cultura Inca

1.- Datos personales de la especialista:

Nombres y apellidos: Msc. Diego Alomoto

Grado académico: Experiencia en el área: docente y psicólogo

2.- Autovaloración del especialista

Marcar con una x

| Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema | Alto | Medio | Bajo |
|--|------|-------|------|
| Conocimientos teóricos sobre la propuesta | X | | |
| Experiencias en el trabajo profesional relacionados con la propuesta | X | | |
| Referencias de propuestas similares en otros contextos | X | | |
| Total | | | |
| Observaciones | | | |

3.- Valoración de la propuesta

Marcar con una x

| Criterios | MA | BA | A | PA | I |
|--|----|----|---|----|---|
| Estructura de la propuesta | X | | | | |
| Claridad de la redacción (lenguaje sencillo) | X | | | | |
| Pertinencia del contenido de la propuesta | X | | | | |
| Coherencia entre el objetivo planteado y las estrategias presentadas | X | | | | |
| Apreciación cualitativa | X | | | | |
| Observaciones | | | | | |

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



FIRMA

C.I 1719679449

Anexo N° 9 Ficha de valoración de especialistas 2

Título de la propuesta: Escape room sobre la cultura Inca

1.- Datos personales de la especialista:

Nombres y apellidos: Msc. Melissa Quingalagua

Grado académico: Experiencia en docencia y coordinación

2.- Autovaloración del especialista

Marcar con una x

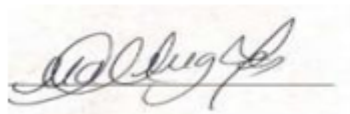
| Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema | Alto | Medio | Bajo |
|--|------|-------|------|
| Conocimientos teóricos sobre la propuesta | X | | |
| Experiencias en el trabajo profesional relacionados con la propuesta | X | | |
| Referencias de propuestas similares en otros contextos | X | | |
| Total | | | |
| Observaciones | | | |

3.- Valoración de la propuesta

Marcar con una x

| Criterios | MA | BA | A | PA | I |
|--|----|----|---|----|---|
| Estructura de la propuesta | X | | | | |
| Claridad de la redacción (lenguaje sencillo) | X | | | | |
| Pertinencia del contenido de la propuesta | X | | | | |
| Coherencia entre el objetivo planteado y las estrategias presentadas | X | | | | |
| Apreciación cualitativa | X | | | | |
| Observaciones | | | | | |

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



FIRMA

C.I 1715117873

Después de la revisión del aplicativo por parte de los docentes especialistas, se puede mencionar con seguridad que la propuesta elaborada en este proyecto de investigación ha sido validada con éxito, ya que los dos docentes en base a su experiencia, que tanto la estructura, accesos y desarrollo de las actividades están diseñadas de forma adecuada para la aplicación en los estudiantes.

Conclusiones de la propuesta

Las instituciones educativas ecuatorianas, en la actualidad demandan, cambios y/o adaptaciones en el desarrollo de las actividades pedagógicas del personal que labora para la formación de un bachiller, cuyo perfil debe estar enmarcado en diversas áreas del aprendizaje entre ellas el área de Ciencias Sociales. De manera tal que, contribuya a la formación, desarrollo y ejercicio de los valores, así como a la justicia, porque intrínsecamente apunta al respeto de los derechos humanos, los principios y valores ciudadanos en la construcción de la identidad humana y de un proyecto social colectivo, equitativo y sustentable, fundamentado precisamente en la justicia.

Es por ello, se concluye que, la propuesta basada en la gamificación resulta ser una herramienta que, además de permitir una evolución formativa, donde se involucran los alumnos, genera espacios interactivos que son atractivos por lo que motivan aprender. Aunado a ello, genera una sinergia entre motivación-aprendizaje y comunicación, porque conduce a la necesidad de intercambiar información entre estudiante-estudiante y estudiante-docente, lo cual incide positivamente en el aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- Aranguren, C. (2013). Enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales: un diálogo interdisciplinario e intersubjetivo. *Revista de Teoría y Didáctica de Las Ciencias Sociales*, 5–8.
- Cerda, H. (2017). *La investigación formnativa en el aula, la pedagogía como investigación*. Colombia: Magisterio.
- Díaz, P. (2017). Gamificando con Kahoot en evaluación formativa. . *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 3(2) , 112-117.
- García, R., Bonilla, M., y Mantecón, J. (2018). Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la Comunicación y la Educación. En *Gamificación en Iberoamérica : experiencias desde la comunicación y la educación* (págs. 71-95). Quito-Ecuador: Universitaria Abya-Yala.
- Gutiérrez, X., y Riquelme, E. . (2020). Evaluación de Necesidades Educativas Especiales en Contextos de Diversidad Sociocultural: Opciones para una Evaluación Culturalmente Pertinente. *Revista Brasileira de Educação Especial*, 26(1), 159-174. <https://dx.doi.org/10.1590/s1413-65382620000100010>.
- Hernández R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. LA sturas cunatitativa, cualitativas y meixstas*. México: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.
- Hernández, S., Fernández, C., y Baptista, M. (2017). *Metologia de la investigación*. México. 7ma edición: McGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Hurtado, J. (2012). *Comprensión Holística de la investigación* . Caracas: Ediciones Quirón.
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censo (INEC). (2017). *INEC*. Obtenido de Tecnologías de la Comunicación e Información.
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial . *Revista Conrado*, 15(70),, 392-397.

<http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>.

- López, J., Cabrera, D. y Ocampo, F. . (2021). La importancia de enseñar Ciencias Sociales al estudiante en la actualidad. *Cognosis Vol. VI. Edición Especial I, abril*, 35-56.
- Millán, M. (2017). La gamificación en la evaluación continua de los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. Una aportación basada en la evidencia en el ámbito de las Ciencias Sociales. *Innovación docente y uso de las TIC en educación*, 1-12.
- Montalván, D. (2017). *Características asociadas a la evaluación formativa y su relación con el aprendizaje de habilidades matemáticas en estudiantes de la Carrera Profesional de Administración de Empresas*. Perú: Universidad Privada SISE.
- OCDE (Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos). (19 de junio de 2019). *OCDE (Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos)*. Obtenido de Maestros y líderes escolares como aprendices de por vida: <http://www.oecd.org/education/talis-2018-results-volume-i-1d0bc92a-en.htm>
- Oceja, J., y y González, N. (2018). Videojuegos y aprendizaje. En A. y. Torres, *Gamificación en Iberoamérica Experiencias desde la comunicación y la educación* (págs. 57-96). Quito-Ecuador: Universitaria Abya-Yala.
- Pachacama, E. (2020). *Gamificación en la evaluación del aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales en noveno y décimo año de educación general básica superior en la Unidad Educativa Municipal Julio Moreno Peñaherrera, 2019-2020*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Palella, S., y Martins, F. (2017). *Metodología de la investigación Cuantitativa*. Caracas Venezuela. 4ta edición. priemra reimpresión: FEDUPEL.
- Palella, S., y Martins, F. (2017). *Metodología de la investigación Cuantitativa*. Caracas, Venezuela. Cuarta edición. primera reimpresión: FEDUPEL.
- Pérez Pino, M., Enrique Clavero, J. O., Carbó Ayala, J. E., & González Falcón, M. (2017). La evaluación formativa en el proceso enseñanza aprendizaje. 263-283.
- Quintanal, F. (2016). Aplicación de herramientas de gamificación en física y

química de secundaria. *Opción*, 32(12),
<http://www.redalyc.org/html/310/31048903016/>.

Villafranca, F. (2018). *Conocimiento de la evaluación formativa y la capacidad de elaboración de rúbricas de los docentes de la Red 16 Ugel-02*. Lima: Universidad César Vallejos.

ANEXOS

Anexo N° 1. Operacionalización de variables

| Variable independiente | Dimensiones | Indicadores | Ítems básicos |
|---------------------------------------|---|---|--|
| Evaluación formativa por gamificación | <ul style="list-style-type: none"> ● Tipos de evaluación ● Técnicas de evaluación ● Gamificación | <ul style="list-style-type: none"> -Diagnostica -Formativa -Sumativa -Observación -Medición -Autoevaluación -Coevaluación -Heteroevaluación -Ventajas -Herramientas digitales | <p>Preguntas encuesta para estudiantes</p> <p>¿Recibe una evaluación constante durante las horas clase de ciencias sociales?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Casi siempre • A veces • Nunca <p>De las siguientes alternativas: ¿Qué técnicas o estrategias de evaluación ha utilizado el docente para la enseñanza de las ciencias sociales?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluaciones escritas • Evaluaciones orales • Evaluaciones grupales • Evaluaciones por juegos <p>De las siguientes alternativas: ¿Qué técnicas o estrategias de evaluación te gustaría que el docente aplique para la enseñanza de las ciencias sociales?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluaciones escritas • Evaluaciones orales |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none">• Evaluaciones por juegos <p>¿Con qué frecuencia te agrada autoevaluarte?</p> <ul style="list-style-type: none">• Siempre• Casi siempre• A veces• Nunca <p>¿Con qué frecuencia te gusta evaluar a tus compañeros?</p> <ul style="list-style-type: none">• Siempre• Casi siempre• A veces• Nunca <p>¿Quisieras experimentar evaluaciones por medio de juego de manera regular?</p> <ul style="list-style-type: none">• Siempre• Casi siempre• A veces• Nunca <p>¿Considera que la gamificación aporta de manera significativa al aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none">• Siempre• Casi siempre |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | <ul style="list-style-type: none">• A veces• Nunca <p>¿Crees que los juegos (GAMIFICACION) facilita la labor del docente?</p> <ul style="list-style-type: none">• Siempre• Casi siempre• A veces• Nunca <p>¿Considera usted importante una propuesta didáctica de evaluación formativa por medio de gamificación, para el aprendizaje de las ciencias sociales en el nivel de bachillerato?</p> <ul style="list-style-type: none">• Siempre• Casi siempre• A veces• Nunca <p>¿Cree usted que los docentes necesitan capacitarse para aplicar evaluaciones a manera de juegos?</p> <ul style="list-style-type: none">• Siempre• Casi siempre• A veces |
|--|--|--|---|

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | <ul style="list-style-type: none">• Nunca |
|--|--|--|---|

| Variable dependiente | Dimensiones | Indicadores | Ítems básicos |
|-----------------------------|--------------------|--------------------|----------------------|
|-----------------------------|--------------------|--------------------|----------------------|

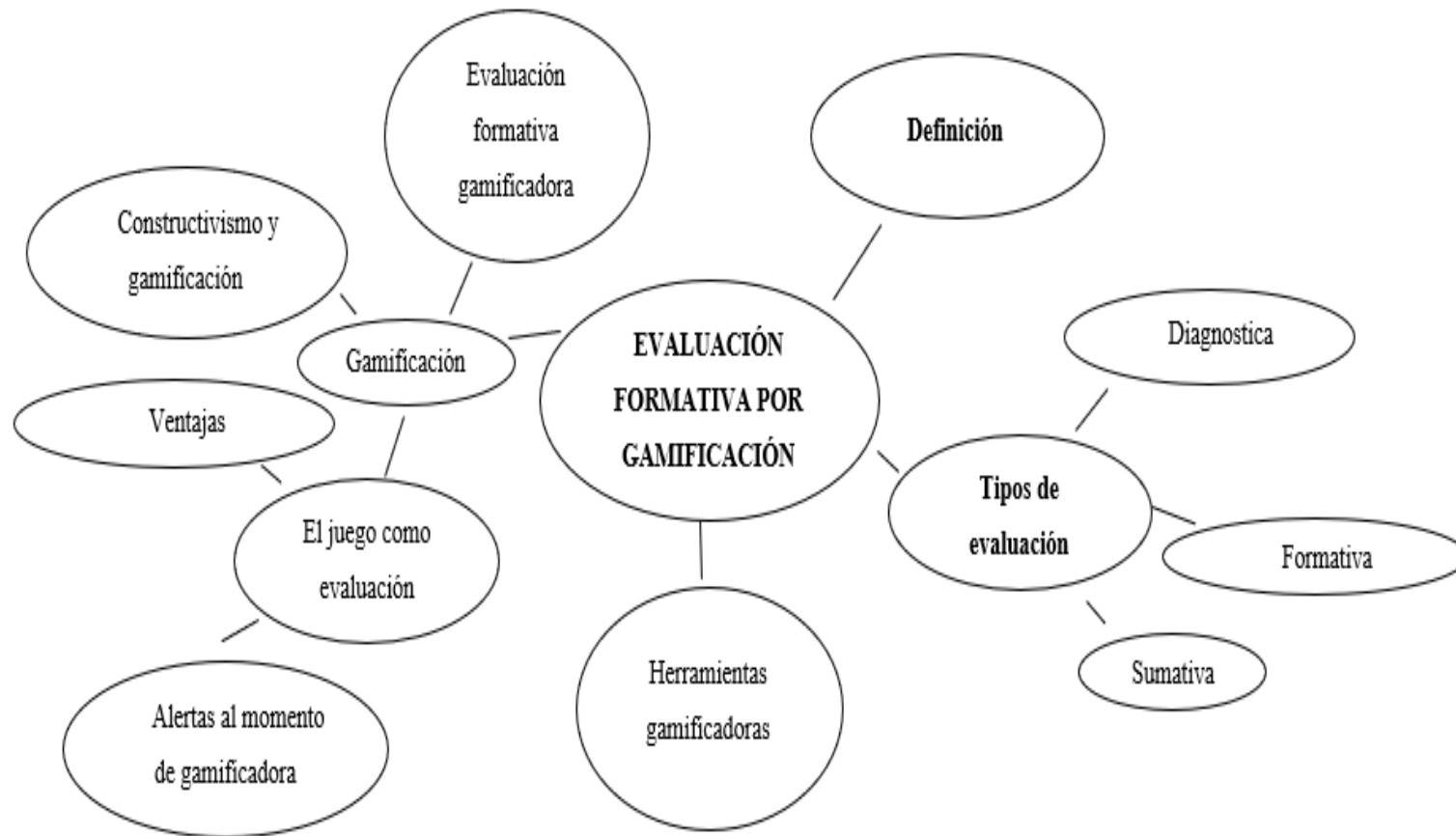
| | | | |
|---|---|---|---|
| <p>Aprendizaje de las ciencias sociales.</p> <p>El aprendizaje de las Ciencias Sociales, brinda la posibilidad de explorar el contexto histórico, abriendo un espacio donde los cuestionamientos, las respuestas y los aportes enriquecen el conocimiento para analizar y reflexionar acerca de los hechos que acontecen en la sociedad, exponiendo una realidad que no es estática ni tiene fin, pues, está sometida a cambios permanentes de las doctrinas y prácticas humanas (Aranguren, 2013).</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Currículo ● Perfil de salida del BGU ● Ciudadanía | <p>-Objetivos de evaluación</p> <p>-Criterios de evaluación</p> <p>-Justicia</p> <p>-Solidaridad</p> <p>-Innovación</p> <p>-Identidad Cultural</p> <p>-Vinculación con la comunidad</p> | <p>¿Considera que existe una sobrecarga de contenidos y destrezas en el currículo de ciencias sociales?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siempre ● Casi siempre ● A veces ● Nunca <p>¿Considera que las ciencias sociales ayuda al desarrollo de una sociedad de la misma manera que otras áreas como la medicina y las ingenierías?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siempre ● Casi siempre ● A veces ● Nunca <p>¿Cree usted que es viable emplear la gamificación para el aprendizaje de las Ciencias Sociales?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siempre ● Casi siempre ● A veces ● Nunca |
|---|---|---|---|

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | <p>¿Considera usted que la gamificación en las ciencias sociales puede ayudar al aprendizaje cooperativo y colaborativo?</p> <ul style="list-style-type: none">• Siempre• Casi siempre• A veces• Nunca <p>¿Con qué frecuencia te gusta estudiar Ciencias Sociales?</p> <ul style="list-style-type: none">• Siempre• Casi siempre• A veces• Nunca <p>¿Con qué frecuencia te gusta participar en las clases de Ciencias Sociales?</p> <ul style="list-style-type: none">• Siempre• Casi siempre• A veces• Nunca <p>¿Con que frecuencia puede comprender la temática que trata el</p> |
|--|--|--|---|

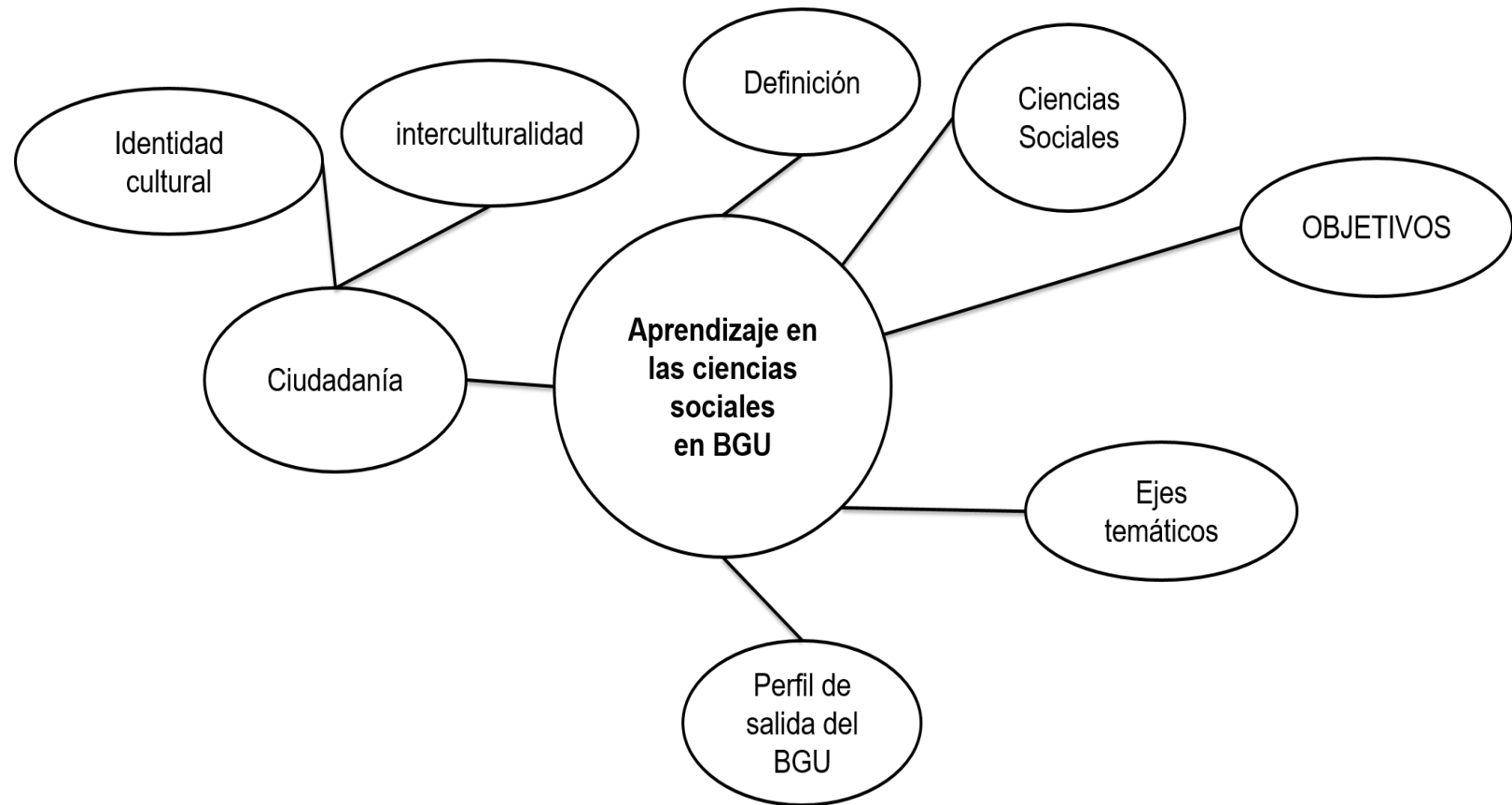
| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | <p>docente en las clases de ciencias sociales?</p> <ul style="list-style-type: none">• Siempre• Casi siempre• A veces• Nunca <p>¿Con qué frecuencia le gusta hacer las actividades de Ciencias Sociales en casa?</p> <ul style="list-style-type: none">• Siempre• Casi siempre• A veces• Nunca <p>¿Considera usted que las clases de ciencias sociales son divertidas?</p> <ul style="list-style-type: none">• Siempre• Casi siempre• A veces• Nunca <p>¿Con que frecuencia en las clases de ciencias sociales se utiliza las</p> |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | <p>TIC?</p> <ul style="list-style-type: none">• Siempre• Casi siempre• A veces• Nunca <p>¿Cuál considera que es su nivel de aprendizaje en el área de ciencias sociales?</p> <ul style="list-style-type: none">• Muy alto• Alto• Medio• Bajo |
|--|--|--|--|

Anexo N° 2 Constelación del tema: Evaluación formativa por gamificación



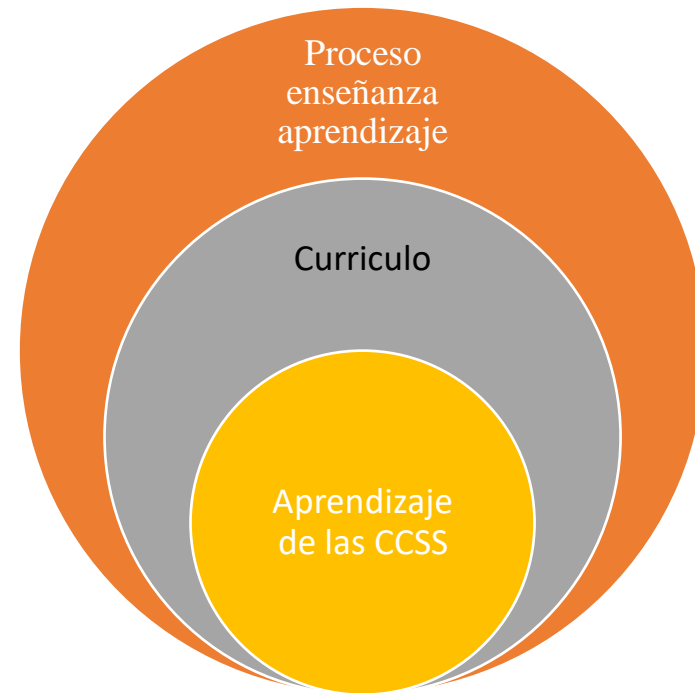
Anexo N° 3 Constelación del tema: aprendizaje de las ciencias sociales



Anexo N° 4 Organizador lógico de variables

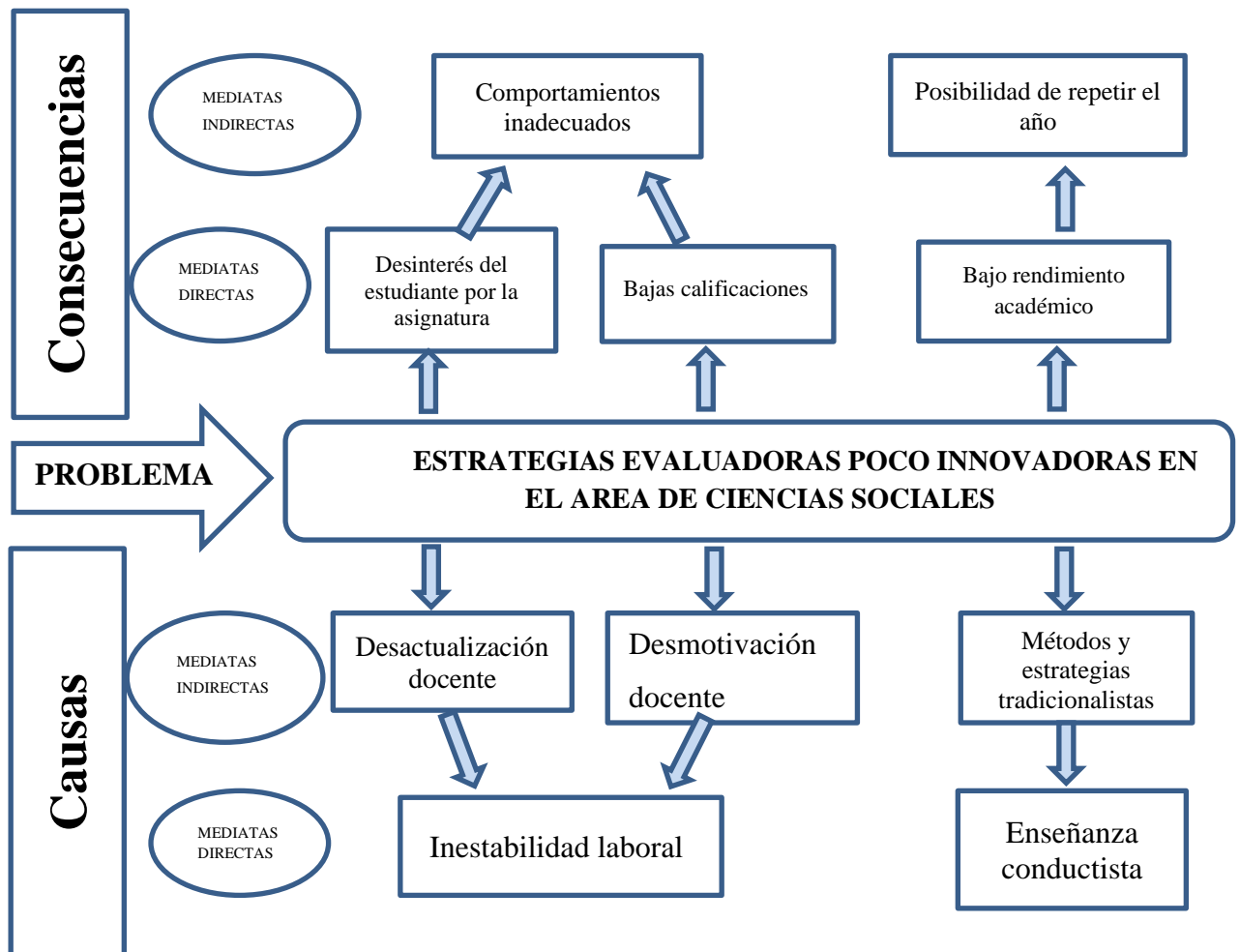


Variable independiente



Variable dependiente

Anexo N° 5 Árbol de problemas



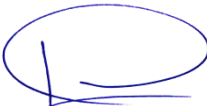
Anexo N° 6 Ficha de validación del instrumento. Cuestionario dirigido a docentes

FICHA PARA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: Cuestionario dirigido a docentes, destinado a determinar la aplicación de una evaluación formativa por medio de gamificación en el aprendizaje de las ciencias sociales.

Nombre del validador /a: Mauricio Silva Fecha: 19/07/21

OBJETIVO: Analizar la factibilidad de una evaluación formativa por medio de gamificación en el aprendizaje de las ciencias sociales.

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

| Ítem | Criterios a evaluar | | | | | | | | | | | |
|--|---|----|-----------------------------|----|---------------------------------|--|-----------------------------------|----|-----------------------------|--------------------------|--|---------------|
| | Claridad en la redacción | | Presenta coherencia interna | | Libre de inducción a respuestas | | Lenguaje culturalmente pertinente | | Mide la variable de estudio | | Se recomienda eliminar o modificar el ítem | |
| | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO |
| 1 | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| 2 | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| 3 | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| 4 | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| 5 | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| 6 | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| 7 | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| 8 | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| 9 | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| 10 | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| Criterios generales | | | | | | | | | | SI | NO | Observaciones |
| 1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado | | | | | | | | | | X | | |
| 2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente | | | | | | | | | | X | | |
| 3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación | | | | | | | | | | X | | |
| 4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial | | | | | | | | | | X | | |
| 5. El número de ítems es suficiente para la investigación | | | | | | | | | | X | | |
| Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio) | | | | | | | | | | | | |
| Aplicable | | | No aplicable | | | Aplicable atendiendo a las observaciones | | | | | | |
| Validado por | Mauricio Silva | | | | Cédula | 1710241181 | | | Fecha | 19/07/21 | | |
| Firma |  | | | | Teléfono | 099883945 | | | Mail | mauro.oiciruam@gmail.com | | |

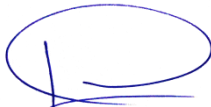
Anexo N° 7 Ficha de validación del instrumento. Cuestionario dirigido a estudiantes

FICHA PARA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: Cuestionario dirigido a estudiantes, destinado a determinar la aplicación de una evaluación formativa por medio de gamificación en el aprendizaje de las ciencias sociales.

Nombre del validador /a: Mauricio Silva Fecha: 19/07/21

OBJETIVO: Analizar la factibilidad de una evaluación formativa por medio de gamificación en el aprendizaje de las ciencias sociales.

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

| Ítem | Criterios a evaluar | | | | | | | | | | | |
|--|---|----|-----------------------------|----|---------------------------------|--|-----------------------------------|----|-----------------------------|--------------------------|--|---------------|
| | Claridad en la redacción | | Presenta coherencia interna | | Libre de inducción a respuestas | | Lenguaje culturalmente pertinente | | Mide la variable de estudio | | Se recomienda eliminar o modificar el ítem | |
| | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO |
| 1 | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| 2 | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| 3 | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| 4 | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| 5 | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| 6 | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| 7 | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| 8 | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| 9 | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| 10 | X | | X | | X | | X | | X | | X | |
| Criterios generales | | | | | | | | | | SI | NO | Observaciones |
| 1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado | | | | | | | | | | X | | |
| 2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente | | | | | | | | | | X | | |
| 3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación | | | | | | | | | | X | | |
| 4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial | | | | | | | | | | X | | |
| 5. El número de ítems es suficiente para la investigación | | | | | | | | | | X | | |
| Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio) | | | | | | | | | | | | |
| Aplicable | | | No aplicable | | | Aplicable atendiendo a las observaciones | | | | | | |
| Validado por | Mauricio Silva | | | | Cédula | 1710241181 | | | Fecha | 19/07/21 | | |
| Firma |  | | | | Teléfono | 099883945 | | | Mail | mauro.oiciruam@gmail.com | | |

Anexo N° 8 Ficha de valoración de especialistas 1

Título de la propuesta: Escape room sobre la cultura Inca

1.- Datos personales de la especialista:

Nombres y apellidos: Msc. Diego Alomoto

Grado académico: Experiencia en el área: docente y psicólogo

2.- Autovaloración del especialista

Marcar con una x

| Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema | Alto | Medio | Bajo |
|--|------|-------|------|
| Conocimientos teóricos sobre la propuesta | X | | |
| Experiencias en el trabajo profesional relacionados con la propuesta | X | | |
| Referencias de propuestas similares en otros contextos | X | | |
| Total | | | |
| Observaciones | | | |

3.- Valoración de la propuesta

Marcar con una x

| Criterios | MA | BA | A | PA | I |
|--|----|----|---|----|---|
| Estructura de la propuesta | X | | | | |
| Claridad de la redacción (lenguaje sencillo) | X | | | | |
| Pertinencia del contenido de la propuesta | X | | | | |
| Coherencia entre el objetivo planteado y las estrategias presentadas | X | | | | |
| Apreciación cualitativa | X | | | | |
| Observaciones | | | | | |

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

FIRMA

C.I 1719679449

Anexo N° 9 Ficha de valoración de especialistas 2

Título de la propuesta: Escape room sobre la cultura Inca

1.- Datos personales de la especialista:

Nombres y apellidos: Msc. Melissa Quingalagua

Grado académico: Experiencia en docencia y coordinación

2.- Autovaloración del especialista

Marcar con una x

| Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema | Alto | Medio | Bajo |
|--|------|-------|------|
| Conocimientos teóricos sobre la propuesta | X | | |
| Experiencias en el trabajo profesional relacionados con la propuesta | X | | |
| Referencias de propuestas similares en otros contextos | X | | |
| Total | | | |
| Observaciones | | | |

3.- Valoración de la propuesta

Marcar con una x

| Criterios | MA | BA | A | PA | I |
|--|----|----|---|----|---|
| Estructura de la propuesta | X | | | | |
| Claridad de la redacción (lenguaje sencillo) | X | | | | |
| Pertinencia del contenido de la propuesta | X | | | | |
| Coherencia entre el objetivo planteado y las estrategias presentadas | X | | | | |
| Apreciación cualitativa | X | | | | |
| Observaciones | | | | | |

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



FIRMA

C.I 1715117873