



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA

TEMA:

**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA
MATERIA DE CIENCIAS SOCIALES**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Educación

Autor: Diego Alberto Ango Andrango

Tutor: Lcdo. Francisco Xavier Dillon Pérez, M. Sc.

QUITO - ECUADOR

2022

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

Yo, DIEGO ALBERTO ANGO ANDRANGO declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre: “**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MATERIA DE CIENCIAS SOCIALES**”, como requisito para optar al grado de “**MAGISTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN PEDAGOGÍA**”, y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

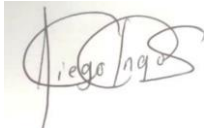
Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, 2021, firmo conforme:

Autor: Diego Alberto Ango Andrango

Firma:

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Diego Ango', written over a light grey rectangular background.

Número de Cédula: 150069440-9

Dirección: Napo, El Chaco.

Correo Electrónico: diego-al17@hotmail.com

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de TUTOR del Trabajo de Titulación: “SECOND LIFE EN EL APRENDIZAJE DE DISEÑO BÁSICO BIDIMENSIONAL”, presentado por Santiago Patricio Uribe Montesdeoca para optar por el Título de: “MAGISTER EN EDUCACIÓN”.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus artes 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, 25 de enero 2022



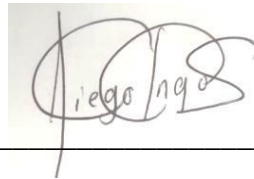
Lcdo. Francisco Xavier Dillon Pérez M. Sc.

C.I: 172008098-3

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”, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 25 de enero de 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Diego Ango", is written over a horizontal line. The signature is stylized and somewhat cursive.

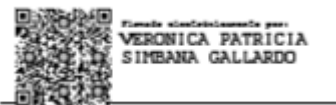
Diego Alberto Ango Andrango

C.I.: 150069440-9

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL EXAMINADOR

El trabajo de titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **“GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MATERIA DE CIENCIAS SOCIALES.”**, previo a la obtención del Título de: **MAGISTER EN EDUCACIÓN**, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito 19 de agosto del 2022



Lcda. Verónica Simbaña, M. Sc
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

MEDARDO
MAURICIO
SILVA
VILLALOBOS

Firmado digitalmente
por MEDARDO
MAURICIO SILVA
VILLALOBOS
Fecha: 2022.08.19
16:16:09 -05'00'

Lcdo. Mauro Silva, M. Sc

VOCAL

A handwritten signature in blue ink is written over a horizontal line.

Lcdo. Francisco Dillon, M. Sc.
VOCAL

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación se lo dedico
a todos mis familiares, amigos

A mis padres por ser mi motivación
y pilar fundamental, para alcanzar un logro más
en mi vida profesional.

Diego Ango

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis padres por estar presentes en todo momento brindándome su apoyo incondicional.

A los Docentes de la Universidad Indoamérica que impartieron conocimientos en mi aula de clase, pero en especial a mi tutor el cual me brindó su apoyo de manera eficiente y eficaz para terminar el trabajo de investigación.

¡Muchas gracias!

Diego Ango

INDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL EXAMINADOR.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ABSTRACT	¡Error! Marcador no definido.
INTRODUCCIÓN.....	1
Planteamiento del Problema.....	5
Objetivos	7
General	7
CAPITULO I.....	8
MARCO TEÓRICO	8
Antecedentes de la investigación (Estado del Arte)	8
Desarrollo Teórico del Campo y Objeto de Estudio	11
1. Tránsito Pedagógico	13
2. Didáctica General / Innovación Educativa	16
3. Gamificación	21
4. Currículo De Ciencias Sociales	29
5. Enseñanza – Aprendizaje.....	34
6. Ciencias Sociales	39
CAPITULO II.....	46
DISEÑO DE LA METODOLOGÍA	46

Modalidad de investigación.....	46
Descripción de la población y el contexto de la investigación.....	47
Población y Muestra.....	47
Tipo de muestreo	48
Técnicas e instrumentos	49
Variable de operacionalización	¡Error! Marcador no definido.
Validez y confiabilidad de los instrumentos empleados	52
Análisis de los Datos Obtenidos.....	52
Encuesta Estudiantes	53
Encuesta Docentes.....	65
CAPITULO III	77
PROPUESTA	77
Propuesta Innovadora de solución al problema.....	77
Justificación de la propuesta	78
Objetivo General	78
Objetivo Específico.....	78
Información complementaria	78
Estructura de la propuesta	79
Etapa de Diseño.....	80
Paradigma metodológico.....	80
Procedimiento.....	80
Planificación de actividades	82
Cuadro de contenidos	84
Objetivo	84
Método.....	84
Conclusiones y recomendaciones.....	91

Conclusiones	91
Recomendaciones.....	92
Referencias Bibliográficas	93
ANEXOS.....	108

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población muestral real	47
Tabla 2. Variable de Operacionalización Docentes	50
Tabla 3. Variable de Operacionalización Estudiantes.....	51
Tabla 4. Coeficiente de alfa de Cronbach	52
Tabla 5 Aprendizaje significativo en la materia de Ciencias Sociales.....	53
Tabla 6 Métodos del tutor	54
Tabla 7 Evaluación Propuesta – Enseñanzas aplicadas.....	55
Tabla 8 Métodos de evaluación.....	56
Tabla 9 Juegos lúdicos	57
Tabla 10 Juegos en clase	58
Tabla 11 Gamificación - Entretenimiento	59
Tabla 12 Estrategias de gamificación.....	60
Tabla 13 Recursos Educativos	61
Tabla 14 Estrategias educativas	62
Tabla 15 Softwares Educativos	63
Tabla 16 Contenidos Educativos	64
Tabla 17 Ciencias Sociales y el aprendizaje significativo	65
Tabla 18 Resultados efectivos	66
Tabla 19 Cumplimiento de objetivos planteados	67
Tabla 20 Evaluación empleada.....	68
Tabla 21 Uso de juegos lúdicos.....	69
Tabla 22 Gamificación como estrategias de aprendizaje	70
Tabla 23 Gamificación efectiva	71
Tabla 24 Conceptos Educativos	72
Tabla 25 Proceso de aprendizaje en Ciencias Sociales	73
Tabla 26 Aplicaciones gamificadoras	74
Tabla 27 Guía de estrategias gamificadas	75

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Árbol de problemas.....	6
Figura 2. Redes Conceptuales variable independiente	12
Figura 3. Redes Conceptuales variable dependiente	13
Figura 4 Aprendizaje significativo en la materia de Ciencias Sociales.....	53
Figura 5 Métodos del tutor	54
Figura 6 Métodos del tutor	55
Figura 7 Métodos de evaluación	56
Figura 8 Juegos lúdicos	57
Figura 9 Juegos en clase.....	58
Figura 10 Gamificación - Entretenimiento.....	59
Figura 11 Estrategias de gamificación	60
Figura 12 Recursos Educativos	61
Figura 13 Estrategias educativas	62
Figura 14 Softwares Educativos.....	63
Figura 15 Contenidos Educativos.....	64
Figura 16 Ciencias Sociales y el aprendizaje significativo	66
Figura 17 Resultados efectivos.....	67
Figura 18 Cumplimiento de objetivos planteados.....	68
Figura 19 Evaluación empleada	69
Figura 20 Uso de juegos lúdicos	70
Figura 21 Gamificación como estrategias de aprendizaje.....	71
Figura 22 Gamificación efectiva	72
Figura 23 Conceptos Educativos	73
Figura 24 Proceso de aprendizaje en Ciencias Sociales.....	74
Figura 25 Aplicaciones gamificadoras	75
Figura 26 Guía de estrategias gamificadas.....	76

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Autorización para realizar la investigación	108
Anexo 2 Ficha De Validación De Instrumentos Docentes.....	109
Anexo 3 Ficha De Validación De Instrumentos Estudiantes	110
Anexo 4 Encuesta realizada a docentes en Google Forms	111
Anexo 5 Encuesta realizada a los estudiantes en Google Forms	112
Anexo 6 Diseño Encuesta Docentes.....	112
Anexo 7 Diseño Encuesta Estudiantes	113
Anexo 8 Ficha De Validación De La Propuesta.....	114
Anexo 9 Ficha De Validación 2 De La Propuesta.....	117
Anexo 10 Consentimiento firmado	119
Anexo 11 Autorización para realizar la investigación	120

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN EN EDUCACIÓN

TEMA: GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MATERIA DE CIENCIAS SOCIALES.

AUTOR: Diego Alberto Ango Andrango

TUTOR: Lcdo. Francisco Xavier Dillon Pérez, M. Sc

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación se centra en proponer la utilización de la gamificación como alternativa didáctica en el proceso de enseñanza de las Ciencias Sociales en estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “El Chaco”, ubicada en la provincia de Napo, parroquia El Chaco y cantón El Chaco. La metodología aplicada en el desarrollo de la investigación es de tipo cuantitativa, con un enfoque en sus resultados de tipo descriptivo, explicativo y exploratorio; para el levantamiento de información se aplicó un muestreo por conveniencia de la cual se tomó en cuenta una población de 10 docentes y 84 estudiantes. Para analizar las variables de estudio se diseñó una encuesta con su instrumento el cuestionario de selección múltiple con única respuesta en escala de Likert que contó con criterios de validez y confiabilidad. Con los resultados obtenidos se pudo concluir que, aunque al momento la materia de Ciencias Sociales se imparte de manera tradicional, la incorporación de la gamificación podría permitir mejorar los procesos de enseñanza y posiblemente el aprendizaje en estudiantes de este contexto de investigación.

Palabras clave: Ciencias Sociales, currículo, estrategia, gamificación.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
POSGRADOS
CARRERA: MAESTRIA EN EDUCACION

AUTOR: ANGO ANDRANGO DIEGO ALBERTO
TUTOR: DILLON PEREZ FRANCISCO XAVIER

ABSTRACT

This research proposes using gamification as a didactic alternative in the teaching process of Social Sciences in first-year high school students of "El Chaco," School located in the province of Napo, parish and canton "El Chaco." The methodology is quantitative, with a descriptive, explanatory, and exploratory approach in its results; for the collection of information, a convenience sampling was applied from which a population of 10 teachers and 84 students was taken into account. Furthermore, a survey was designed with its instrument to analyze the study variables. It was a multiple-choice questionnaire with a single answer on a Likert scale that met validity and reliability criteria. With the results obtained, it was possible to conclude that, although the subject of Social Sciences is taught traditionally at the moment, the incorporation of gamification could improve the teaching processes and possibly the learning of students in this research context.

KEYWORDS: social sciences, curriculum, strategy, gamification,

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

El tema de investigación se centra en establecer estrategias de gamificación como alternativa al proceso de enseñanza y aprendizaje de la materia de Ciencias Sociales en estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “El Chaco”; por consiguiente, el tema pertenece a la línea de investigación: “Praxis Pedagógica”, esto, debido a que, el proceso de enseñanza y aprendizaje de la materia de Ciencias Sociales se da de manera tradicional en las aulas de clase, la utilización de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) y el uso de herramientas digitales inmersas en la gamificación, podrían mejorar estos procesos de enseñanza. Para sustentar el problema de estudio a continuación, se ha tomado como referencia el siguiente marco o normativa legal:

La Constitución de la República del Ecuador, acerca en las normativas de la educación, estipula en el artículo 343 que el sistema nacional de educación tiene como objetivo:

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente (Constitución de la República del Ecuador, 2018)

Además, será responsabilidad del Estado el aseguramiento de la educación pública, así como lo estipula el artículo 347:

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado: Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas (Constitución de la República del Ecuador, 2018)

Los enfoques directamente en los servicios educativos, en este preámbulo se menciona el rol que desempeña el Estado, como aquel ente que prima los derechos de la

ciudadanía y de aquellos individuos pertenecientes al sistema educativo, es fundamental su intervención debido a que a través de las garantías establecidas se obtiene un resultado eficiente, en cuanto a la participación integral de los educandos en el sistema educativo.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) menciona a través de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que:

ODS 4.- El Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS 4) de la Agenda 2030 constituye la síntesis de las ambiciones de la educación, cuyo objetivo es garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover las oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos, de aquí a 2030. (UNESCO, 2019, pág. 5)

El precepto planteado con anterioridad hace referencia a uno de los objetivos descrito en la Agenda prevista hasta el año 2030, con el objetivo de establecer un sistema educativo de calidad y que garantice el desarrollo holístico e integral que constituye uno de los factores relevantes para sustentar este proceso de manera eficiente. Organismos como la UNESCO, se centra en la continuidad de la educación, refiriéndose a un compromiso colectivo e individual, basado en el compromiso y la intervención de los gobiernos, la sociedad o el sector privado. Son metas que pretenden conseguir cambios sustanciales en la educación.

La educación se adquiere en procesos diferentes, debido a los caracteres que identifica a cada uno de los educandos, por ende, la (UNESCO, 2019, pág. 9). Menciona el siguiente aspecto:

Cada niño tiene características, intereses y capacidades que son propias; si el derecho a la educación significa algo, se deben diseñar los sistemas educativos y desarrollar programas de modo que tengan en cuenta toda la gama de esas diferentes características y necesidades (UNESCO, 2019, pág. 9)

Por lo tanto, el uso de herramientas digitales o programas educativos, se estipulan con el objetivo de promover los recursos necesarios, para estimular y despertar el interés de los educandos, a través de los programas necesarios que son los medios

adecuados para fomentar el conocimiento. Su incidencia en el sistema educativo propicia las herramientas necesarias, para establecer el desarrollo de actividades que complementan el aprendizaje. Al despertar el interés en los educandos mediante las tareas, previamente establecidas, el aprendizaje que se obtiene es significativo, beneficiando a la comunidad educativa y a la estructura social en general,

En base al artículo de la Constitución de la República establecida en el año 2008 menciona el siguiente preámbulo:

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. 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. (Constitución de la República del Ecuador, 2008, pág. 1)

La Constitución de la República del Ecuador, establece algunas pautas o lineamientos relacionados con el desarrollo del sistema educativo, se sustenta en el conocimiento y los valores, la ética y el aprendizaje relacionado con la identidad cultural, además del desarrollo del conocimiento, se prevé estos elementos con el fin de incursionar, en el óptimo funcionamiento de aquellas entidades que inciden en el sistema.

La Constitución establece los lineamientos necesarios para conseguir un sistema educativo, en donde, se propicie un aprendizaje relacionado con la teoría y la praxis, eventualmente el conocimiento que se propicie es parte de una nueva realidad sujeta a la transformación y a las oportunidades para proveer soluciones prácticas a los problemas que se presentan.

La actualización curricular permite que el sistema educativo, se desarrolle con efectividad, en este contexto el fortalecimiento de la malla curricular lo cual permite crear nuevas expectativas en cuanto al desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. (MINEDUC, 2010).

Estos cambios evidentemente crean nuevos espacios educativos, en donde, el aprendizaje incide en los educandos de manera óptima, creando beneficios en el desarrollo holístico, de manera individual y colectiva, es posible obtener estos cambios, a través del uso de nuevos recursos como la gamificación. El fortalecimiento de las mallas curriculares, son parte esencial en la estructura interna del sistema, debido a que, mediante los ajustes necesarios, se pretende alcanzar nuevos proyectos o programas, generando satisfacciones y nuevas oportunidades en el proceso, el diseño curricular expresa flexibilidad, por ende, permite crear nuevas expectativas a través de las propuestas previamente establecidas.

En el Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural artículo catorce numeral uno se: “señala que los estándares de calidad educativa son descripciones de logros esperados correspondientes a los estudiantes, a los profesionales del sistema” (RLOEI, 2012, pág. 4), se enfoca en los recursos, los programas, que se implementan con el fin de alcanzar los indicadores enfocados en la puntuación máxima. Estos paradigmas determinan además aquellos logros que obtiene el aprendizaje en todos los niveles de educación, facilitan la inserción de los temas propuestos dentro del aula de clase.

La aplicación de las estrategias metodológicas, facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje, mediante la orientación y la incidencia de las herramientas digitales adecuadas para el proceso educativo. El uso de la gamificación permite alcanzar un óptimo desempeño en el desarrollo cognitivo y repotenciar las habilidades que son parte de cada uno de los educandos, a través de estrategias que facilitan la comprensión de contenidos expuestos en las mallas curriculares, creando grandes aportes en la sociedad, permite además comprender las temáticas que son parte de la asignatura, contribuyendo al desarrollo de metas personales y colectivas visualizadas en el aula de clase. Los recursos tecnológicos, son medios esenciales para el aprendizaje, permite promover un aprendizaje significativo, mediante la participación de los actores del proceso de aprendizaje, a través del uso de los videojuegos, con el objetivo de incentivar a los estudiantes a ser partícipes de las actividades presentadas en el aula, mediante un ambiente escolar que incida de manera eficaz en el desarrollo holístico e integral de cada uno de los estudiantes.

El presente proyecto beneficia a los educandos que forman parte de la Unidad Educativa “El Chaco”, institución que tiene por objetivo aplicar los recursos, estrategias metodologías adecuadas, con la finalidad de generar en lo posible un aprendizaje significativo, eliminando así los rezagos del tradicionalismo, contribuyendo de manera eficaz en el rendimiento académico, mediante la construcción de habilidades y destrezas, que formarían parte del área de Ciencias Sociales, además, podría propiciar los lineamientos adecuados para establecer las planificaciones curriculares necesarias para beneficiar a la comunidad educativa “El Chaco.”

Planteamiento del Problema

Durante la pandemia COVID 19 los docentes de las unidades educativas que imparten la materia de Ciencias Sociales mediante un plan educativo emitido por el Ministerio de Educación, en las modalidades presencial o virtual, se desenvuelven en una realidad diferente, por lo que es necesario la búsqueda de nuevas estrategias para motivar al estudiantes; debido a la complejidad de dicha asignatura, en cuanto al desarrollo de los contenidos además, de la presencia de rasgos tradicionalistas que impiden nuevas propuestas dentro de las planificaciones curriculares. Muntané (2017) menciona que: “La gamificación en el ámbito de la educación y, en particular, de la enseñanza [...] está despertando un gran interés” (Muntané, 2017).

La razón del problema del presente proyecto de investigación reside en el cambio de la educación presencial a virtual en el ámbito de las Ciencias Sociales. En la educación presencial, el profesor posee la función de explicar y comunicar las ideas y sus experiencias, así en contraste a la educación virtual en donde el alumno puede formarse sin la necesidad de la presencia del tutor, porque en un entorno virtual, el estudiante tiene a su disposición cualquier fuente de conocimiento disponible. Así, el estudiante pasa de ser un sujeto pasivo a activo y autónomo, pero sin existir una garantía del correcto uso de la plataforma digital para estudiar

Debido a lo mencionado, se procede a plantear la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera la gamificación y el uso de herramientas digitales podría mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la materia de Ciencias Sociales en el contexto investigado? La relación causan-efecto derivadas del problema de estudio, se analizan en el siguiente árbol de problemas (Ver Figura 1):

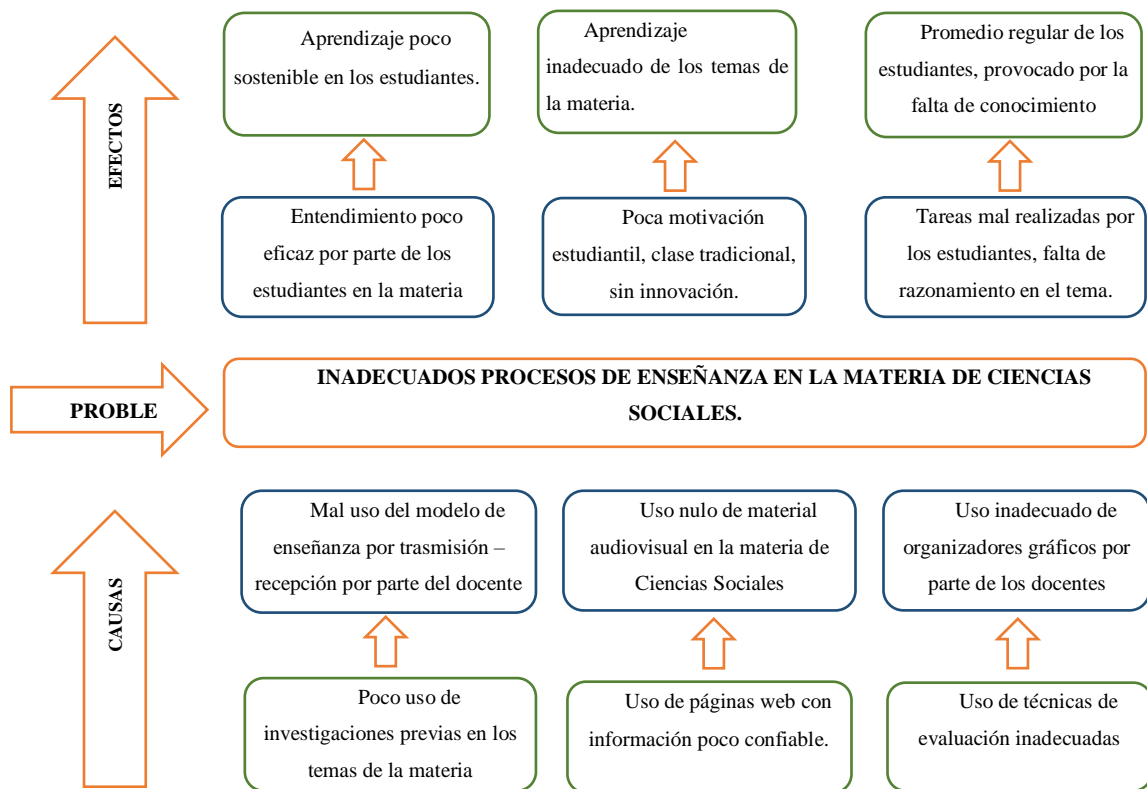


Figura 1. Árbol de problemas

Elaborado por: Diego Ango

Destinatarios del proyecto

La Unidad Educativa “El Chaco”, ubicada en la Provincia de Napo en el cantón “El Chaco”, parroquia que lleva el mismo nombre. La institución educativa pertenece al sector fiscal, con aproximadamente 83 docentes, que se dividen en 50 docentes mujeres y 23 docentes varones, el estudio se dirige a los estudiantes de primero de Bachillerato siendo 84 en total, 40 estudiantes hombres y 24 estudiantes mujeres.

OBJETIVOS

Objetivo General

- Proponer la utilización de la gamificación como alternativa en el proceso de enseñanza de las Ciencias Sociales en estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “El Chaco”.

Objetivos Específicos

- Analizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la materia de Ciencias Sociales en estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “El Chaco”.
- Determinar la factibilidad de uso de la gamificación como alternativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la materia de Ciencias Sociales en estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “El Chaco”.
- Diseñar una guía de estrategias gamificadas que permita complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la materia de Ciencias Sociales en estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “El Chaco”.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación (Estado del Arte)

El presente trabajo de titulación con el tema: “Gamificación como estrategia de aprendizaje en la materia de ciencias sociales” como guía se acude a varios artículos uno de ellos de la Universidad José Camilo Cela de Madrid, con el tema: “El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior”, refiriéndose como una: “experiencia educativa novedosa en la docencia universitaria, la utilización de recursos didácticos y multimedia y herramientas basadas en la gamificación, como estrategias educativas eficaces para el aprendizaje de las Ciencias Sociales” (Candel, 2018, pág.12).

El trabajo de Candel tiene como objetivo mostrar las aportaciones que los diferentes recursos digitales y la gamificación desempeñan en la adquisición de competencias clave en el área de las Ciencias Sociales, usa metodologías didácticas basadas en el juego y la práctica educativa, junto a la praxis de metodologías constructivistas, y se pretende verificar y analizar el grado de satisfacción de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales a través del empleo y aplicación de esta metodología lúdica, como principal conclusión tiene el reflejo del principal reto que se encuentra para abordar un cambio metodológico, en el ámbito universitario alejado de las metodologías tradicionales, fundamentales en la memorización de los contenidos. Lo que indica que mediante el uso de herramientas gamificadoras, las estrategias educativas cada vez son más eficaces en el aprendizaje de la materia de Ciencias Sociales.

En el año 2019 el autor Serrano para la Universidad de Extremadura en España presento tu artículo titulado “La gamificación como metodología motivadora en el aprendizaje de las Ciencias Sociales”, donde se afirma que: “una de las metodologías innovadoras que más ha revolucionado el mundo de la enseñanza a todos los niveles es la gamificación” (Serrano, 2019, pág. 385)

El trabajo de titulación tiene como principal objetivo valorar la eficacia de la gamificación como estrategia motivadora en el alumnado de Ciencias Sociales en la

etapa de la ESO, la metodología empleada combina diferentes estrategias de gamificación con empleo de las TIC, y estructura de trabajo colaborativo, como principal conclusión tiene que el alumnado se ha sentido fuertemente motivado en las tres experiencias, aunque en alguna de ellas, también se refiere estrés y agobio por la estructura propia del juego y la competición.

Por tanto, basándose en la gamificación y el uso de sus herramientas el área de Ciencias Sociales y su compleja enseñanza, se convierte en la visión de ayuda para el mejoramiento de un aprendizaje correcto y sostenido, en base a los juegos el diseño de las experiencias permite comparar consecuencias de estilos gamificados con y sin el uso de las TIC en el aula.

Por su parte el autor Roldan en el año 2021 presentó su artículo titulado “La gamificación en las Ciencias Sociales en un contexto educativo en transformación”, que tiene como objetivo principal remarcar los papeles de la sociedad griega, especialmente, el de la mujer, con una metodología donde se menciona que: “Se trata de una metodología innovadora que surge ante la necesidad de encontrar nuevas formas para lograr la motivación del alumnado en un contexto educativo en transformación” (Roldan, 2021, pág. 12).

En el cual el estudio presenta una investigación sobre el uso y los resultados obtenidos de la gamificación en las materias relacionadas con las Ciencias Sociales, es decir el uso de metodologías para encontrar formas de motivación estudiantil para lograr un aprendizaje cooperativo, se concluye que la propuesta didáctica gamificada planteada para el alumnado del primer curso A del IES L'Allusser de Muchamiel (Alicante) pretende comparar cómo esta metodología afecta a la involucración y motivación del alumnado con los datos cualitativos anteriores, así como el logro del aprendizaje con los datos cuantitativos, recomendando el tomar en consideración la evolución de los derechos y libertades de las mujeres durante un largo de proceso de prohibiciones y sumisiones relegada respecto al hombre.

En el año 2021 los autores Villavicencio, Dillon, Rojas y Pérez presentaron para la Universidad Tecnológica Indoamérica un artículo titulado “La Gamificación como estrategia de aprendizaje en la materia de electrónica en la especialidad de bachillerato técnico.”, el objetivo de esta investigación fue determinar la factibilidad de aplicación

de la gamificación como estrategia de aprendizaje del componente teórico en la asignatura de electrónica para poder consolidar en los estudiantes un aprendizaje significativo, con una metodología cuantitativa se diseñó una encuesta cuyos resultados permitieron comprobar las hipótesis de investigación relacionadas a verificar la factibilidad de aplicación de la gamificación como recurso educativo para mejorar el aprendizaje de electrónica en estudiantes de bachillerato técnico, en donde se concluyó el libre acceso a la información a través del internet ha generado que muchos estudiantes resten importancia a las clases o a los conocimientos impartidos por los docentes en el aula de clases y se planteó la utilización de estrategias relacionadas a la motivación, el cumplimiento de retos, desafíos, recompensas y, el uso herramientas tecnológicas con un enfoque gamificado.

El autor menciona que: “El hecho de utilizar los elementos del juego, provoca que los estudiantes se “enganchen” con las actividades, y se sientan motivados al recibir los reconocimientos individuales o grupales que fomenta esta estrategia.” (Villavicencio, Dillon, Rojas y Pérez, 2021, pág. 16), por tanto, mediante el juego o gamificación se estimula la atención de los estudiantes para que logren concentrarse en las actividades para lograr un correcto aprendizaje.

El autor Montoya en su artículo titulado “Gamificación como estrategia didáctica en las Ciencias Sociales” el cual tiene como principal objetivo definir las orientaciones teóricas y las categorías de análisis sobre la Gamificación, en relación con las ciencias sociales, a través de diferentes fuentes, se concluye que por un lado que las Ciencias Sociales son provechosas para incentivar los aprendizajes gamificados, por otro lado, mostró que la Gamificación puede suplir y apoyar el aprendizaje de los educandos a través de diversas maneras.

El autor menciona: “el acercamiento, conocimiento y reconocimiento de la Gamificación como propuesta a la implementación de las metodologías, estrategias y didácticas para aplicar en el quehacer pedagógico de los docentes” (Montoya, 2021, pág. 60), se evidencia que las conclusiones en base a los resultados obtenidos se reconoce que el uso de la gamificación en las materias de Ciencias Sociales, las herramientas gamificadoras suplen y apoyan el aprendizaje de los educandos a través de estrategias de juegos.

En el año 2018 González Santana publicó para la Universidad de la Laguna, España un trabajo de titulación denominado “El Juego Y La Gamificación En Las Ciencias Sociales”, el cual manifiesta el desarrollo pedagógico de la enseñanza en la actualidad, basándose en la ineficiencia docente en innovación y creatividad, por lo cual, se proponen metodologías existentes en base a juegos para motivar el aprendizaje estudiantil en la materia de Ciencias Sociales, la base de proposición se denomina gamificación educativa, tiene como objetivo principal comprobar la capacidad que tienen los juegos y el uso de la gamificación como estrategia didáctica de los docentes para transmitir conocimientos de las Ciencias sociales, en donde usa una investigación basada en el juego y la gamificación, es decir mediante una investigación cualitativa se realiza una recopilación de información por medio de fuentes bibliográficas y por medio de la observación, y concluye que

El desarrollo del proyecto ha resultado un núcleo de información, así como de formación didáctica para la docencia ya que es un tema que resulta muy interesante de abordar, con una gran cantidad de autores expertos en la materia que pretenden el objetivo de modernizar la educación actual, en el que la gamificación y el juego cobran un papel fundamental. (González, 2018)

Por tanto, en base a los resultados obtenidos el trabajo de titulación de González resalta la función del desarrollo pedagógico obtenida en base a la predisposición docente mediante las estrategias gamificadas, en el ámbito de las Ciencias Sociales, el uso de mecánicas de los juegos se adaptan a la enseñanza de los contenidos, los alumnos disfrutaban aprendiendo, por lo que se considera abordar textos adaptativos con metodologías que los docentes modernicen en la educación actual, en el que la gamificación cobre un papel fundamental.

Desarrollo Teórico del Campo y Objeto de Estudio

En la gamificación como estrategia de aprendizaje en la materia de Ciencias Sociales, se obtiene como variable independiente el trasfondo pedagógico (ver figura 2), que contiene como subtemas a la innovación educativa, gamificación, definición, características, importancia, origen, competencia docente, rol de la institución, campo de aplicación docente, comunicación y colaboración colectiva, fundamentos, modelos

pedagógicos, incidencia en la educación, uso de las TIC, Métodos de didáctica general, vinculación y

viabilidad.

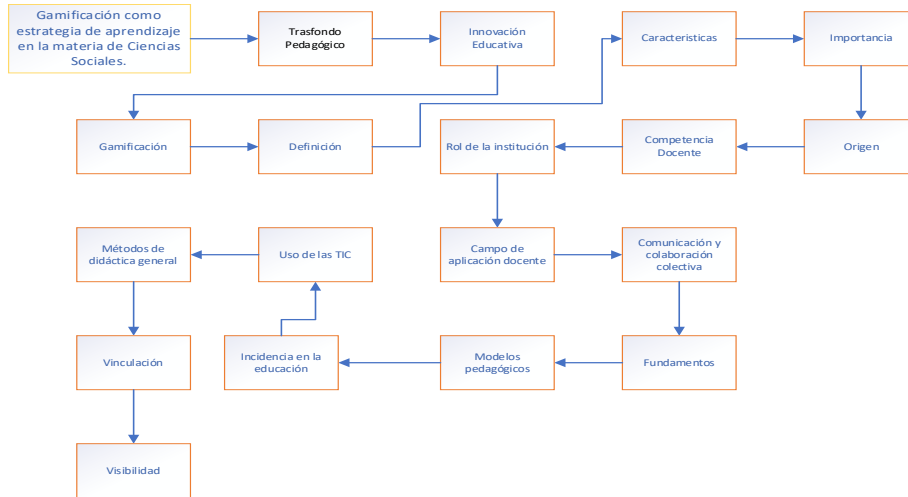


Figura 2. Redes Conceptuales variable independiente

Elaborado por: Diego Ango

En la variable dependiente “Currículo de Ciencias Sociales” (ver figura 3), con subtemas enseñanza de aprendizaje, ciencias sociales, definición, importancia, origen, componentes, características, comunicación debilidades y fortalezas, tipos de recursos, objetivos generales del área, matriz de destrezas, matriz de criterios de evaluación y potencial didáctico.

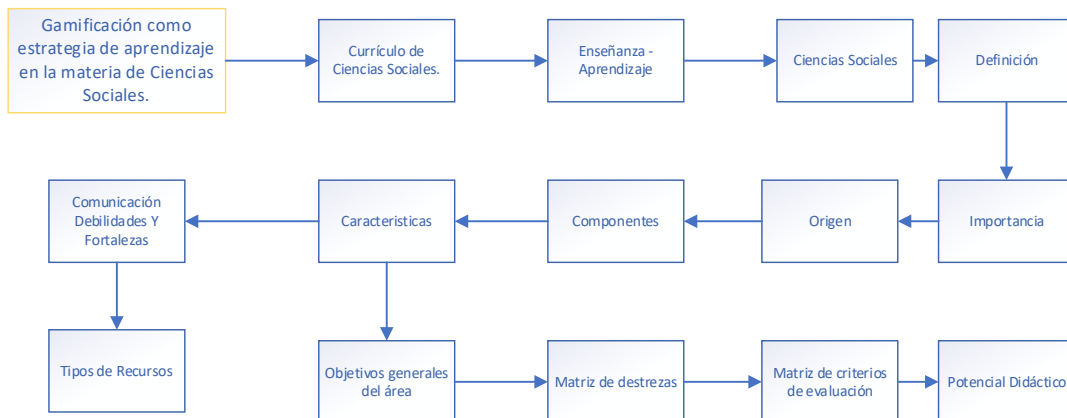


Figura 3. Redes Conceptuales variable dependiente

Elaborado por: Diego Ang

Variable Dependiente

Trasfondo Pedagógico

Definición del Trasfondo Pedagógico

El trasfondo o marco pedagógicos se define como un vínculo para el conocimiento de alumnos, en base a una propuesta pedagógica las instituciones educativas proponen un modelo para incrementar la eficacia del aprendizaje con calidad y desarrollo de conocimientos sostenibles. “El marco de un vínculo pedagógico no autoritario que pueda aguijonear la experiencia de conocer de los alumnos, se sugiere considerar las fases de construcción, elaboración, ejercitación y aplicación durante las clases, no de manera aislada, sino articuladas entre sí.” (Clementin, 2017), es decir, el marco pedagógico mediante la estimulación estudiantil se llega al conocimiento de este, considerando cada una de las fases que el proceso de la propuesta pedagógica tenga y esto conlleve al desarrollo y aplicación en clases, ya sean presenciales o virtuales, por tanto, se considera la realidad estudiantil.

Según Lira et al. (2018) El trasfondo pedagógico, se conceptualiza como un plan de innovación pedagógica multidimensional y multimetodológica, en el cual, la formación del estudiantado es la acción pedagógica central en cada escuela, departamento, programa, carrera y salón de clase (p.2)

El trasfondo pedagógico según los autores anteriormente mencionados se refiere a una conceptualización de planes innovativos enfocados en la pedagogía, esta a su vez se divide en dos posibles enfoques el primero multidimensional y el segundo multi metodológica. El trasfondo o marco pedagógico se define como un vínculo para el conocimiento de alumnos, en base a una propuesta pedagógica, con una conceptualización de planes innovativos enfocados en la pedagogía considerando cada una de las fases que el proceso de la propuesta pedagógica tenga.

Características Trasfondo Pedagógico

Las características del trasfondo pedagógico según Acevedo et al. (2022) “El componente pedagógico hace alusión a principios, conceptos, leyes o teorías que

explican el acto educativo, que lo facilitan, lo posibilitan, lo orientan, lo experimentan, lo reflexionan y dinamizan para que el proceso Enseñanza-Aprendizaje-Evaluación logre sus propósitos.” (p.1)

Es decir, las características mencionadas por estos autores se basan en un componente único denominado pedagógico, que incluye una serie de principios, teorías entre otros, influyendo de manera positiva debido a la facilitación de los procesos relacionados a la enseñanza y aprendizaje.

Según Abad (2021) Los modelos pedagógicos relacionan cuatro actores que están presentes en el proceso de aprendizaje; el estudiante, el maestro, el contexto y el saber; a partir de límites dados por las bases teóricas que describen los fines y la forma de generar el aprendizaje. (p.1)

Entre las características mencionadas por Abad se reconoce a los actores que desarrollan el proceso de enseñanza aprendizaje, es decir, los estudiantes, los docentes, el contexto y saber, que en base a la conceptualización teórica desarrollan y describen las distintas metodologías para la generación de un aprendizaje significativo.

Modelos Pedagógicos Trasfondo Pedagógico

Los modelos pedagógicos de la educación en el trasfondo pedagógico según Montes “modelos pedagógicos están basados en teorías educativas, y en ellos se eligen objetivos, contenidos, metodologías, recursos y evaluaciones concretas que marcan el tipo de educación que se da a los alumnos.” (Montes, 2014). Por tanto, estos modelos se basan en las distintas teorías educativas, mencionan el cumplimiento de los objetivos, contenidos y las distintas metodologías, que ocasionan la incidencia en la educación, para lograr un aprendizaje a corto y largo plazo.

“Un modelo pedagógico puede definirse como el marco teórico del cual se desprenden los lineamientos para organizar los fines educativos y así definir, secuenciar y jerarquizar los contenidos.” (Cuesta, 2021)

Los modelos pedagógicos según Cuesta son componentes necesarios para el desarrollo de un marco teórico que sirve en la creación de lineamientos para la organización educativa, es decir, se usan modelos pedagógicos en las metodologías de

aprendizaje, para jerarquizar contenidos que son el plus en la educación de los alumnos en general.

Incidencia en la Educación Trasfondo Pedagógico

La incidencia de un trasfondo pedagógico en la educación se basa en el desarrollo de los modelos y metodologías pedagógicas, que ayudan con las distintas herramientas lúdicas o gamificadas para alcanzar en los estudiantes un aprendizaje sostenido y significado:

Según Ortiz et al. (2019) “El modelo pedagógico Escuela Nueva, es alcanzar el desarrollo humano de sus estudiantes, lo que les permitirá tener proyección de metas y objetivos en la medida en que van logrando la satisfacción de sus necesidades más básicas” (p.9)

Según los autores Ortiz, López y Campiño los modelos pedagógicos que sirven como trasfondo pedagógico, se refiere a la Nueva Escuela, que es un plus importante para alcanzar el desarrollo social de los alumnos, generando y logrando metas y objetivos que se cumplen a corto y largo plazo respectivamente.

Uso de las TIC Trasfondo Pedagógico

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), son el material o herramienta mediante la cual se busca mejorar la calidad educativa apeándose a las necesidades del mundo actual, debido a la gran cantidad de usos que se pueden realizar con esta herramienta ayudan de manera significativa en el desarrollo tanto de docentes como de estudiantes.

Según Chumimarca et al. (2018) indican que el uso de las TIC constituye una mediación imprescindible en la sociedad digital que permite diversificar y ampliar nuevos escenarios virtuales de aprendizaje. Sin embargo, la importancia de valorar sus posibilidades didácticas en relación con los objetivos y fines educativos.

La tecnología se ha vuelto un elemento indispensable en la sociedad, pues mantiene al mundo comunicado de una manera más rápida y eficiente, de igual manera se comparten conocimientos más extensos los cuales están disponibles en los entornos virtuales y son de suma importancia en el desarrollo académico.

Actualmente la tecnología nos facilita el acceso universal a la educación, la mayoría de la población goza de dispositivos que ayudan a mejorar la administración en educación como: reducir las diferencias en el aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes, mejorar la calidad educativa y la pertinencia del aprendizaje.

Según Itzetzl et al. (2020) en su trabajo del enfoque socioformativo, implica modificar la sociedad mediante la transformación de los procesos formativos, donde las personas sean creativas y estén en mejoramiento continuo o implica pasar del énfasis en la información a trabajar con el conocimiento mismo.

La sociedad es cambiante y con ella los procesos de aprendizaje y enseñanza también cambian, los métodos educativos se modifican para llevar a cabo el desarrollo continuo y de calidad, el cual pone énfasis en las destrezas de investigación que llevan a cabo docentes y estudiantes.

La información se transmite o comparte mediante el internet y las telecomunicaciones, es una estrategia que se utiliza por parte del estado e instituciones educativas para promover la motivación y desarrollo educativo, mediante programación educativa y publicidad, las cuales exhibe propuestas académicas que incentiven los procesos formativos.

Según González et al. (2018), es un instrumento de recolección información diseñado en base a categorías, subcategorías y variables establecidas, configurando una estructura deductiva se articularon estrategias de observación y reflexión sobre procesos formativos.

Las TIC son una estrategia de investigación que estudiantes y docentes pueden aplicar para desarrollar más destrezas o habilidades que faciliten los métodos de enseñanza y aprendizaje, con el fin de mejorar, articular y reforzar la calidad educativa.

Didáctica General / Innovación Educativa

Definición de la Innovación Educativa

La didáctica es una de las varias técnicas que existen para facilitar a los docentes el proceso de instruir o enseñar, tiene el objetivo de la búsqueda, planificación, elaboración o planteamientos de rutinas u operaciones adecuadas para mejorar el desarrollo de aprendizaje del estudiante.

Según Heredia (2019) “La Didáctica General como disciplina académica busca la implantación de asignaturas en los planes de estudio para la formación tanto de maestros como de alumnos, es precisamente de ámbito pedagógico, aunque mayoritariamente los manuales tratan la educación estética”

Mediante la didáctica general, se comprenden los diversos aspectos en los cuales las teorías pedagógicas podrían aplicarse, de esta manera los docentes tienen la posibilidad de seleccionar y desarrollar los contenidos que tendrá cada asignatura, es una forma factible en la que los docentes se encargan de enseñar.

La didáctica son materiales o estructuras de enseñanza, está herramienta es propuesta o planificada por instituciones y organismos estatales que normalizan, fomentan y otorgan prácticas para ejercer educación de calidad guiándose por políticas, relaciones, leyes o normas las cuales promueven el buen desarrollo académico.

Para Ferra et al. (2018) “La educación como espacio de reproducción ideológica y, consecuentemente, se hace depender el sistema educativo de los cambios y las necesidades del sistema productivo y económico”

Son metodologías estructuradas propuestas por la institución específicamente por los docentes a la par de las normas obligatorias estatales de la educación, de este modo se eleva la calidad de la educación al ser completamente productiva y teórica. Siempre apeándose o adaptándose a las exigencias del mundo actual.

Características de la Innovación Educativa

Las técnicas propuestas o establecidas por las practicas didácticas brindan aportes de investigación o recolección de datos que contribuyen al desarrollo de la enseñanza y aprendizaje, brinda conocimientos o información basados en los distintos estudios de la ciencia, esta característica brinda una gran ventaja competitiva entorno a las habilidades académicas.

Para Camarero (2018) “Los documentos científicos resultan de la aplicación de todo este instrumental. En todo ello el estudiante y el investigador encontrarán un buen apoyo para adentrarse en la complejidad de cualquier texto literario.”

Tiene por objetivo es ayudar a adquirir nuevos conocimientos o experiencias basándose en hechos científicos. De esta manera, se logra compartir o transmitir resultados de un determinado proyecto o teoría con el resto de la comunidad educativa,

y cuando estos den resultados favorables se incorporan como recurso educativo en las instituciones interesadas.

Es el proceso por el cual los estudiantes desarrollan las habilidades de investigación y opinión crítica de un determinado tema, de esta manera los estudiantes reconocen las prácticas o conocimientos que se deben llevar a cabo para la resolución de un determinado problema, en la actualidad se reconoce a los estudiantes como constructores de su propio conocimiento.

Es de carácter general o disciplinar y en su relación con la Pedagogía y con las metodologías, la Didáctica es una respuesta a la necesidad de encontrar un equilibrio que armonice la relación entre las maneras de enseñar de los educadores y el aprendizaje de sus discípulos (López et al., 2018).

Los modelos o metodologías educativas han cambiado a lo largo de los años, se han estructurado basándose en normas propuestas por el estado y adaptándose a la sociedad actual. La didáctica es una práctica pedagógica que realiza o estructura los materiales y prácticas en base a las disciplinas y técnicas que facilitan el aprendizaje y los métodos de enseñanza en los docentes.

Métodos De Didáctica General

Los métodos de enseñanza son propuestos por docentes y pedagogos los cuales desarrollan los materiales o teorías basándose en sus prácticas diarias. Mediante de un conjunto de herramientas, técnicas o estrategias, se busca reforzar los contenidos de las asignaturas, con el objetivo de motivar el proceso de aprendizaje en los estudiantes.

Para Bertome y Olivares (2019), la metodología didáctica implicará el conjunto de métodos de enseñanza que el profesor articula en el día a día de su aula, siendo el método su unidad básica en cuanto a la combinación de técnicas y actividades académicas.

Las estrategias o herramientas didácticas se desenvuelven en torno al entendimiento y práctica de las distintas teorías del aprendizaje, el docente es fundamental, sin embargo, no es completamente responsable del desarrollo del aprendizaje, sino que el estudiante puede expandir o formar su propio aprendizaje basándose en las metodologías propuestas por los docentes.

Todo depende de las prácticas o estrategias que se lleven a cabo por los docentes y estudiantes, la metodología se basa en la relación del docente y el estudiante, mediante esta relación se pretende transmitir los conocimientos de una determinada asignatura. El proceso de aprendizaje es aquel mediante el cual el docente transmite de forma clara la información, la enseñanza se vuelve más factible a través del uso versátil de las herramientas y prácticas didácticas.

Según Blas (2020), los empleados, bien a nivel general o de forma específica, dan un intento permanente de mejora de los procesos de enseñanza y, por ende, de los rendimientos escolares de su alumnado, en general, y de los educandos. La información y la comunicación han introducido nuevas herramientas pedagógicas que modifican el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Actualmente, la educación virtual va de la mano de plataformas o reuniones informáticas, las reuniones virtuales se componen de herramientas que requieren el dominio de las habilidades informáticas, han surgido cambios en los modelos para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Vinculación de la Didáctica General

La implementación de nuevas metodologías o herramientas para el desarrollo de la enseñanza y aprendizaje es la forma de resolver y aproximarse a los problemas que se presentan día a día en el ámbito educativo.

Es el resultado de prácticas planificadas y estructuradas, las cuales tienen el objetivo de orientar y llevar a cabo una adaptación flexible en los procesos de aprendizaje. Para Urcid et al. (2018) “tienen la capacidad de gestionar los espacios físicos en los cuáles han de trabajar, los tiempos -horarios- en los que consideran oportuno incrementar su conocimiento y las herramientas tecnológicas necesarias para acompañar los diversos procesos de aprendizaje”

La innovación se basa en la creatividad para llevar a cabo los procesos de implementación o materialización de una determinada práctica o herramienta. Desde un punto de vista formativo se da la posibilidad de llegar a la solución de un problema o situación de un modo constructivista con otros.

Puede entenderse a la innovación como una renovación pedagógica, es un proceso educativo que hace referencia a un planteamiento de ideas, procesos o

estrategias estructuradas, mediante las cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas.

Para González (2020) “las instituciones innovadoras se caracterizan por fijar con claridad los fines, poseer una buena red de comunicaciones, favorecer una moral elevada de sus miembros, desarrollar una gran cohesión y promover la invención frecuente de nuevos procedimientos de actuación”.

Son cambios ideológicos, éticos y prácticos que se llevan a cabo para mejorar los procesos educativos de tal manera que se llegue a cumplir el objetivo de calidad propuesto por la institución para un buen desarrollo académico.

Visibilidad de la Didáctica General

La innovación se presenta en los procesos de enseñanza y aprendizaje, la formación docente y los recursos y materiales de aprendizaje son esenciales para un buen desarrollo académico. La innovación del aprendizaje implica diversos aspectos que conducen a la búsqueda de un aprendizaje: demostrativo, autogestionado e integral.

Según Echarri (2019), se encuentran casos prácticos sobre estrategias de investigación en innovación, encuentra el consenso de un elenco de expertos; o el método de investigación-acción, que empodera a los propios participantes de la investigación para enfrentar procesos de cambio.

Los procesos de innovación son capaces de generar nuevos conocimientos a base de los materiales y prácticas didácticas que se implementan y están comprendidos por procesos de estructuración que representan un avance trascendental de los procesos formativos.

Las instituciones educativas se interesan en reforzar las habilidades o destrezas de aprender de manera autónoma, sin embargo, es necesario que el docente refuerce algunos aspectos en los que se presente dificultad, en el medio académico se intenta motivar y desarrollar las habilidades relacionadas a la gestión del aprendizaje.

Para el autor Bermejo (2018), el acto educativo tiene lugar en el ejercicio docente para el desarrollo de facultades intelectuales, afectivas y morales para que el ejercicio educativo sea contextualizado en el marco cultural y temporal en el que se desarrolla (p.1)

A las herramientas tecnológicas se les puede sacar un buen provecho debido a que pueden convertirse en las mejores aliadas para potenciar las habilidades o destrezas

de aprendizaje, prácticas como la investigación, el análisis de la información y el pensamiento crítico.

Gamificación

Definición de la Gamificación

La gamificación es una práctica que involucra a los juegos como herramienta educativa, tiene el objetivo de incentivar y conseguir mejores resultados académicos, en niños es esencial debido a que absorben de mejor manera algunos conocimientos, igualmente desarrolla las habilidades, y de cierta manera recompensa los aprendizajes adquiridos.

Según Fernández et al. (2020) definen a la gamificación como una técnica creativa y multidisciplinar, que además presenta una serie de ventajas sustanciales para la sociedad actual, como, por ejemplo, la posibilidad de adquirir a través del juego las competencias demandadas.

La gamificación está concebida como un elemento fundamental en el desarrollo de las metodologías y planteamiento de carácter lúdico, que facilita el entendimiento de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en los estudiantes.

La gamificación fue creada en los años 1986 para las empresas dando incentivos a sus trabajadores mediante el juego, es decir, si ellos lograban ganar las dificultades que presentaba dicho juego, en el deseo de las instituciones en innovar la educación, se identificó con una metodología basada en los juegos, logrando una concentración mejor y así el aprendizaje significativo.

El juego es una herramienta que realmente funciona debido a que consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso en las tareas a realizar u objetivos a cumplir. Se pueden utilizar gran variedad de juegos que resulten en el entendimiento total de un determinado tema.

Para los autores Holguín et al. (2020), es el proceso activo, recreativo y motivacional del docente cuya finalidad es regular los procesos de: a) aprendizaje, b) metacognición, c) evaluación y d) reforzamiento, permite el desarrollo de aprendizajes rígidos.

Normalmente se basa en un sistema de puntuación satisfactorio en el sujeto, que generen en los estudiantes en el sentido de superación, esta metodología se traslada a la mecánica o función de los juegos en el ámbito educativo con el objetivo de conseguir mejores resultados.

Características de la Gamificación

Todas las actividades de gamificación tienen por objetivo que los estudiantes tengan un punto de vista del estudio como un concepto divertido siempre relacionado a jugar y seguir adelante reforzándose y superándose a sí mismo en la adquisición de conocimientos mientras se realiza una determinada actividad.

En el estudio de Mejer y Bonnet de León, en los últimos años ha terminado por designarse como Gamificación a la tendencia educativa que trata de fomentar los valores comunes a todos los juegos. Consta que poseer materiales didácticos, el 97,7% lo ha utilizado para juegos de ámbito académico.

Los docentes buscan despertar el interés por el juego en los estudiantes, aplicando una metodología basada en la recompensa, también se busca obtener el interés sobre las tareas propuestas por el docente, se puede aplicar la dinámica en el ámbito educativo, debido a que es un buen instrumento en el desarrollo académico.

Las actividades de gamificación tienen la ventaja de poder realizarse de forma individual, por parejas o en grupo, son actividades cooperativas que incentivan el trabajo en grupo. Es decir, esta actividad cuenta con aspectos placenteros como la solidaridad, la ayuda mutua entre los estudiantes durante el desarrollo de una actividad.

Para Holguin et al. (2019), este proceso placentero que provoca el juego en la operatividad modifica las estructuras cognitivas, ya que el juego posee mecanismos de *feedback* correctivo ante la probabilidad del error y asegura la capacidad de supervivencia/latencia.

Es una metodología que incorpora las características de los juegos como elemento educativo, mediante esta técnica se pretende asegurar que los niños conservarán o absorberán mejor la información que se les proporciona.

Importancia de la Gamificación

La gamificación sirve esencialmente para que los niños absorban de mejor manera los conocimientos, contribuye para mejorar las habilidades de estudio y de recompensar de alguna manera los aprendizajes obtenidos.

Es un concepto que se utiliza en la mayoría de las instituciones como forma de reforzar los procesos de aprendizaje, para Ardila (2019) “la implementación de los juegos en la educación viene dada por su uso voluntario por parte de los estudiantes. Esta afirmación subyuga la implementación de los juegos en la educación a las motivaciones intrínsecas de los estudiantes”

Intenta potenciar al máximo las habilidades de los estudiantes a través de la aplicación de juegos de carácter lúdico o académico, debido a que mediante la diversión se crea un entorno en el cual es más fácil alcanzar aprendizajes más concretos o extensos de una forma factible. Se busca crear una conexión con el contenido de la asignatura.

Es una herramienta que se puede aplicar contra el aburrimiento y de esta manera motivar el aprendizaje, los docentes tratan de optimizar y recompensar a los estudiantes en las actividades con un incentivo más que el propio aprendizaje, sino con una recompensa satisfactoria.

Para Prieto (2020) es una herramienta pertinente del desarrollo de contenidos y participación de los estudiantes en el aula, consiste en el uso de mecánicas de juego, resultando ser una metodología de aprendizaje de gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación y el esfuerzo.

Varios estudios concuerdan que gracias al uso de esta metodología se obtienen mejores resultados durante el desarrollo de las tareas o estudio de un tema, con esta práctica se ha conseguido un aprendizaje continuo y cooperativo, se concuerda que esta técnica es necesaria para potenciar los aprendizajes.

Origen de la Gamificación

Surge como una técnica en la cual los docentes encontraron una práctica lúdica para interiorizar en los conocimientos, consideran que es una gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la fidelización o la cooperación dentro del ámbito educativo.

Para Cordero et al. (2018) “surge como un concepto utilizado recientemente por las instituciones; pretende hacer más activas y participativas las experiencias de aprendizaje, se discuten algunos conceptos relevantes sobre las técnicas de enseñanza relacionadas.”

En la práctica docente se había encontrado en la gamificación una forma de enseñanza totalmente desapegada de la manera habitual y siendo impartida de un modo más divertido, encontrando en este método más motivación en los estudiantes.

Competencia Docente de la Gamificación

Los docentes emplean o están sujetos a implementar recursos, conocimientos, habilidades y actitudes que sean necesarios para facilitar el proceso de enseñanza e interiorizar en los temas a aprender por los estudiantes, de esta manera se logra resolver de manera exitosa las situaciones a las que se enfrentan los docentes durante el proceso de enseñanza.

Según Parra et al. (2018), los docentes que se encargan de la formación en estudios superiores proponen la utilización de mecanismos para la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas.

Los docentes deben estar preparados para cualquier circunstancia que dificulte el proceso de enseñanza, implementar o desarrollar prácticas es fundamental para no perder el interés de los estudiantes y que la clase sea lo más entretenida posible.

Durante el proceso de enseñanza se busca recompensar a los estudiantes por los conocimientos adquiridos, esta metodología busca mantener interesado al estudiante, que tenga el sentido de motivación y superación a sí mismo.

Según Valero et al. (2020) proponen que los elementos a incorporar son: las dinámicas recompensas, estatus, logros, competición y altruismo en el marco educativo, no se trata de utilizar juegos en sí, sino tomar algunos elementos y mecánicas de funcionamiento para enriquecer la experiencia de aprendizaje (p.1)

La capacitación docente incluye la capacidad de proponer ambientes agradables y entretenidos de aprendizaje, cumple un papel fundamental en la creación de herramientas de evaluación apropiadas que favorezcan a detectar las dificultades de los estudiantes y llevar a cabo actividades de refuerzo empleando distintas estrategias de enseñanza.

Rol De La Institución de la Gamificación

La institución debe estar en la capacidad de interactuar activamente con los estudiantes para recibir, interpretar y analizar la información usando los recursos

adecuados para manejar de manera técnica y precisa la información, utilizando habilidades comunicacionales cordiales en los estudiantes.

Según Manzano et al. (2020) Estimular y tener una interacción directa del alumnado, que les permita desarrollar de manera significativa sus competencias curriculares, cognitivas y sociales, el uso de técnicas para comprometer, motivar su acción, promover el aprendizaje y resolución. (p.1)

La interacción directa con los estudiantes es esencial para llevar a cabo procesos formativos que contribuyan a un buen desarrollo académico y promover una educación de calidad que motive a los estudiantes a llevar a cabo un mejor proceso de aprendizaje. Implementar técnicas o materiales que formen una amplia y estructurada metodología que se lleve a cabo en los procesos de aprendizaje y enseñanza.

Los procesos formativos en la institución tienen como objetivo el desarrollo de habilidades que den frente a la formación de profesionales y la adquisición de diversas competencias.

Según la investigación de Marín (2018), realiza una propuesta sobre las experiencias en el uso en las aulas de las TIC, pero, aun así “la diferencia entre la facilidad con las que las segundas se incorporan a las metodologías de clase, y la dificultad con que las primeras lo hacen es sustancial” (p.21).

Además, la institución es la que debe brindar los recursos de los conocimientos. Brindar recursos basados en conocimientos científicos, fundamentación teórica y especialmente en la formación e inclusión humana con un sentido ético, son aspectos esenciales para el desempeño de una educación de calidad que se desarrolla a través de las relaciones con los estudiantes y las prácticas a implementar.

Campo De Aplicación en la Docencia de la Gamificación

La utilización de recursos didácticos en el campo de la gamificación y en la didáctica general, son recursos que permiten procesos de aprendizaje autónomos en los que se refuerzan los principios de enseñanza y aprendizaje, siendo el estudiante el encargado de formar su propio aprendizaje.

Según los autores Holguín et al. (2019) “La aplicación de métodos centrados en el uso de recursos y materiales para el logro de los procesos inferiores y superiores del aprendizaje, en este sentido, los aprendizajes rígidos o complejos exigen el uso de fases de aprendizaje”

Es el contenido esencial brinda tanto el material como la teoría que se ha de aplicar, integrado por los elementos estructurados y precisos de los contenidos, los recursos didácticos que se utilizan son la forma de presentación en la que los docentes aportarán en la enseñanza.

Fomentar en los estudiantes la opinión crítica, de esta manera se logra evaluar de manera precisa su desempeño en el aprendizaje, el docente es encargado de desarrollar y plantear estrategias para alcanzar objetivos o resolver las metas de aprendizaje, igualmente se interioriza en el contenido de las asignaturas a tratar.

Según Torres et al. (2018), el campo de aplicación de la docencia debe brindar un “enfoque teniendo en consideración la existencia de registro de investigaciones sobre gamificación orientadas al entorno educativo que han optado por una metodología de carácter cualitativo” (p.26).

En la docencia es fundamental el manejo de herramientas y prácticas en base a la gamificación para recrear un ambiente mucho más amigable y cooperativo para los estudiantes, la gamificación está basada en una serie de normas que contribuirán a un buen desarrollo tanto profesional para el docente como académico para el estudiante.

Comunicación y Colaboración Colectiva de la Gamificación

La gamificación como metodología en el aula refuerza la preferencia de los estudiantes por aprender y genera un menor rechazo debido a que el proceso de enseñanza no es el habitual, se realizan trabajos cooperativos con los compañeros en clase por lo que realizan con mayor entusiasmo los trabajos propuestos.

Para Fuentes et al. (2020) en su estudio de comunicación “tradicionalmente, en los centros de educación secundaria las asignaturas se imparten de manera compartimentada y se organizan, incluso las del mismo ámbito- de forma aislada de acuerdo con los currículos establecidos” (p.5).

Esto favorece a la transmisión de conocimientos ya que estos son compartidos y comentados entre compañeros, la formación de aprendizaje está relacionada con el interés y la comprensión que tienen los estudiantes de los contenidos en las asignaturas.

En gran parte de las instituciones se ofrece el diseño constructorista el cual se centra en la formación de grupos de aprendizaje integrales, y contribuye al desarrollo de

una variedad de técnicas y herramientas académicas que contribuyen a formar un esquema de control por parte de los docentes a través de la creación de debates o exposiciones.

Para los autores Roig et al. (2019), es importante establecer relaciones que permitan, a través de la información y la comunicación que en ellas se establecen, mejorar su aprendizaje y establecer vínculos o conexiones con las que compartir recursos, actividades y experiencias (p.17).

La participación de los alumnos es fundamental para un buen desarrollo académico, las actividades que requieran de trabajo colectivo incentiva a generar espacios de opinión o criterio propio, esto ayudará profundizar o comprender de mejor manera un tema.

Fundamentos de la Gamificación

La gamificación fomenta la motivación y superación en los estudiantes, mediante el uso de estrategias de juegos se logra profundizar en la transmisión de conocimientos además de que se logra cambiar el comportamiento de los estudiantes y centrarlos en la tarea o actividad a realizar debido a que implica una situación de interés en ellos.

Según Gómez et al. (2018) La gamificación abarca todo, se habla de ella en relación con el aprendizaje de prácticamente cualquier materia escolar, del mundo empresarial, la música, la televisión y en el campo de las instituciones culturales como museos, archivos y por supuesto, bibliotecas (p.1)

Es una técnica innovadora para los docentes, pues, supera los límites y normas de los métodos de enseñanza habituales, requiere de herramientas dinámicas las cuales son entretenidas o de interés para los estudiantes.

Los estudiantes son desafiados a superarse a sí mismo constantemente con tal de lograr una nueva meta, de este modo generan un pensamiento autocrítico para poder evaluar su desempeño en las actividades y proponer nuevos objetivos para superar metas.

Según Gómez (2018) dicta unas “propuestas de gamificación y uso de los recursos TIC se presentan como nuevas formas de pedagogías emergentes, validando su

potencial didáctico en las aulas de Secundaria, se presenta desde múltiples definiciones y perspectivas” (p.18).

Sin duda, la gamificación aporta varios beneficios para el área de la docencia y para el desarrollo del aprendizaje debido a que conlleva la participación interactiva constante entre los estudiantes y los docentes, y a la vez evita el aburrimiento a los temas de estudio en cada asignatura.

Ejemplos de la Gamificación

Escape Room.

Según Polo (2019) Un escape *Room* o sala de escape, es un juego en el que los jugadores son “encerrados dentro de una habitación”, en que para ganar la partida tendrán que ir resolviendo diferentes pruebas para conseguir avanzar en la historia y terminarla satisfactoriamente (p.2)

Una de las aplicaciones de la gamificación basada en juegos como estrategias de motivación estudiantil, en la cual, se emplean juegos para desarrollar las inteligencias múltiples, basadas en el Escape Room, que es jugar superando desafíos, para concentrar de manera activa a los estudiantes.

Cuadernos

Según Innovating Pedagogy (2020) Una herramienta amena y divertida, con la que los pequeños pueden continuar aprendiendo, y que la firma ha querido poner al servicio de padres y niños para que les resulte más llevaderos estos días que tienen que quedarse en casa (p.1)

Una aplicación basada en la gamificación para aprender mientras que juega, realizada mediante la plataforma para iOS en Apple para integrar una serie de inteligencias y reforzar a los estudiantes.

Knowre

Según González (2013) Una plataforma desarrollada a modo de juego (gamificación) que se desarrolla a lo largo de toda una región por la que nuestros protagonistas van a ir pasando y en donde será necesario ir poniendo en práctica sus conocimientos adquiridos para resolver los problemas matemáticos (p.1)

Es así como, Knowre es una plataforma basada en la gamificación, para concentrar a los estudiantes de manera adecuada, y fortalecer el desarrollo de las matemáticas en clase.

Variable independiente

Currículo De Ciencias Sociales

Ocuparse de la teoría práctica del conocimiento social, es decir, hechos sociales que de alguna manera contribuyen al desarrollo de la sociedad actual, la asignatura debe verse enseñada mediante un sentido de reflexión y opinión crítica acerca de los acontecimientos sociales, políticos y económicos.

Según el autor Velasco (2018), el currículo tiene que ver con la manera en que el acto educativo es resultado de las demandas provenientes de diferentes sectores de la sociedad o del Estado; en tal sentido, se entiende que el currículo es un artefacto sociocultural con particularidades históricas. (p.9)

El extenso conocimiento sociocultural y político es esencial para reconocer la organización de las antiguas civilizaciones las cuales dieron forma a la sociedad actual, es decir, en la asignatura se debe comprender y profundizar en las características históricas que tienen repercusiones en la sociedad actual. Se tiene como objetivo incentivar el compromiso de una mente más analista y reflexiva en aspectos democráticos, valorativos y apreciativos de los estudiantes, conocer los aspectos geográficos, históricos, temporales, entre otros aspectos sociales, comprender estos temas tiene el objetivo de dar paso a un cambio social integral y desarrollar una mentalidad democrática.

Para Elvira (2018) es un “proceso de exploración por parte de los profesores, si bien la didáctica tiene como propósito el abordaje de la enseñanza, en el reconocimiento de sus posibles relaciones con la cultura” (p.22).

Esta exploración abarca los temas dentro de la materia de estudios sociales, el uso de las TIC es importante en el proceso de enseñanza de la asignatura debido a que se requiere de recursos audiovisuales y de textos, los cuales son importantes para comprender varios de los acontecimientos sociales y geográficos.

Bloques Curriculares Del Área De Ciencias Sociales

El área de ciencias sociales se encarga de estudiar, valorar e investigar los hechos culturales y fenómenos sociales que se efectúan entre los humanos, a través de los medios, las instituciones y cómo afectan al desarrollo social.

Para los autores Arcila et al. (2019), la difusión del conocimiento científico a través de las redes sociales acelera el alcance obtenido por los resultados de la investigación, dando más visibilidad a la ciencia y promoviendo el aprendizaje abierto.

El bloque curricular social es el encargado de evaluar y analizar cómo se relacionan los seres humanos entre ellos, su relación con las instituciones y cómo impactan las creencias, y las acciones sociales que forman su comportamiento.

En el área de historia se pretende conocer y hacer un recorrido de las épocas que ha vivido el ser humano. Interpretar lo sucedido en esas etapas, y la evolución que ha surgido a raíz de estas.

Según Gonzáles (2020), acontece, que es precisamente en el terreno de las Ciencias sociales donde se están dando muchas novedades, que son de muy diverso tipo semánticas, epistemológicas, metodológicas, ontológicas, axiológicas y éticas (p.1)

Dentro del área de ciencias se estudian los acontecimientos históricos y geográficos y como distintas culturas se desarrollaron en estos, se tiene el objetivo de dar a conocer al ser humano, los comportamientos o conductas que tiene a nivel social, individual y como se manifiesta en distintas situaciones sean políticas, sociales o económicas.

Objetivos Generales Del Área De Ciencias Sociales

Profundizar en el conocimiento de los factores que señalaron generalmente las cuestiones sociológicas y de esos factores analizar las cuestiones demográficas, económicas, etnológicas y psicológicas, estos factores son esenciales para un correcto desarrollo humano en todos los ámbitos.

El aula de Ciencias Sociales tiene como interés principal reconstruir y sistematizar un conjunto de procesos históricos a partir de una perspectiva de género de sujetos, a través de la cual proponen la escucha y la enseñanza como partes constitutivas de un proceso educativo (Lamboglia, 2019).

Comprender o reconocer los fenómenos que influyen en el entorno social. En este apartado se incluyen ciencias sociales como la política, la sociología y el derecho, así como la antropología y la geografía, y comprender los comportamientos de los individuos sobre el entorno en el que se desarrollan.

Comprender los significados que abarca la multiculturalidad, el cual significa la convivencia entre culturas y que cada una se comporta de distintas maneras y cómo interactúan entre estas, llegar a la conclusión de que la sociedad es un juego de fuerzas en constante actividad debido a la variedad de factores que las diferencian.

Según Álvaro (2021), es prescindible contribuir a mejorar la comprensión de la realidad social y los compromisos derivados de la investigación social, resulta interesante observar cómo estos enfoques pueden responder al problema de justificar sus ideas centrales (p.2)

Estudiar la naturaleza y formación de los gobiernos según el entorno en la que estos se desarrollan, tratar de explicar la interacción social de los seres humanos. Se encarga de analizar las realidades colectivas y descubrir las reglas del comportamiento grupal.

Contribución de la Asignatura de Educación para la Ciudadanía a los Objetivos Generales del Área de Ciencias Sociales

El área de ciencias sociales ayuda con el desarrollo de personas íntegras y libres por medio de la consolidación de la afectividad, autoestima, la libertad y la responsabilidad. Con el fin de la formación de futuros ciudadanos.

Para Jodelet (2018) “las ciencias cognitivas han provocado, en los terrenos de la sociología y de la filosofía social, una preocupación nueva por la defensa del carácter social del pensamiento se ocupa de demostrar la naturaleza social del pensamiento”

La naturaleza social del ser humano se construye a partir de los conocimientos, experiencias, informaciones, conocimientos y modelos de pensamiento que se reciben y

trasmiten a través de la del área de ciencias sociales mediante el estudio de las tradiciones, desarrollo integral y la comunicación social.

En el área de ciencias sociales la formación ciudadana es un elemento determinante para construir una sociedad ética y democrática, este objetivo se puede llevar a cabo mediante el estudio de acontecimientos ideológicos.

En la investigación de Maldonado et al. (2020), uno de los objetivos de la educación con TIC es “proponer textos digitales que permitan estudiar, con fiabilidad y a partir de datos objetivos, campos tan dispares y, a su vez, complementarios, como, por ejemplo, el sesgo ideológico subyacente en cualquier texto de opinión” (p.14). Mediante estudios teóricos relacionados con las interacciones sociales en educación para la ciudadanía se puede comprender e interpretar los fenómenos sociales y las manifestaciones conductuales del ser humano.

Matriz De Destrezas Con Criterios De Desempeño De La Asignatura De Educación Para La Ciudadanía Para El Nivel De Bachillerato Genera Unificado

Los criterios de desempeño ponen a práctica docente los medios para reflexionar acerca de los desafíos mundiales como políticos, económicos y sociales, tanto local como globalmente, y para que se vuelvan contribuyentes, en una actitud proactiva, de un mundo más pacífico, incluyente y razonable.

Definir el cuadro de propósitos, objetos y medios de la investigación, la primera parte concluye examinando los obstáculos que el programa tiene en la práctica. Cabe adelantar que esos obstáculos son fruto de procesos de revisión internos en la institución. (Lichtensztein, 2018).

Promueve el aprendizaje y comprensión de los derechos humanos, además le dar importancia a la inclusión, y si no es posible, promover la tolerancia de demás culturas siempre con un sentido de ética y respeto.

Formar participación en la sociedad democrática este elemento es considerado como un instrumento para que niños y jóvenes se conviertan en ciudadanos responsables y activos.

La educación ciudadana organiza tareas o proyectos que requieran de una expresión y opinión libre, con el desarrollo de estos trabajos se permite a los estudiantes desarrollar un pensamiento crítico en torno a distintos conceptos a nivel mundial.

Para Rodríguez (2018), generar conocimiento humano desde las ideas hasta los fenómenos, y anclan su discurso en el ser, desde conocimientos racionales a la realidad en movimiento como fuente de transformaciones del contexto, pasando desde posiciones en contextos universales.

La educación ciudadana tiene el objetivo de preparar a los estudiantes para que lleven una ciudadanía activa, con el fin de desarrollar ciudadanos que gocen de sus derechos y al mismo tiempo ser responsables. Introducir contenidos referentes a los fenómenos sociales que experimenta el ser humano y la razón por la cual se establecen las normas o leyes.

Matriz De Criterios De Evaluación

Los temas propuestos en la asignatura de ciencias sociales serán los parámetros para evaluar y que cada estudiante debe adquirir según lo solicitado por la institución educativa o los mismos docentes, los conocimientos transmitidos van en base a los recursos científicos propuestos por el profesor.

En un estudio de la Revista Colombiana de Antropología (2018), “en repetidas ocasiones se ha solicitado a centros educativos la ampliación del reconocimiento a otros índices y parámetros, con miras a incluirlos en los criterios de evaluación, las publicaciones científicas hacen parte del contexto académico”

Se busca evaluar las habilidades de investigación, en el área de ciencias sociales específicamente sobre los hechos o fenómenos previamente estudiados o investigados utilizando las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para obtener la debida o precisa información, con el fin de aprender, interpretar y contrastar los contenidos sobre ciencias sociales.

Se busca realizar trabajos y presentaciones grupales que desarrollen la búsqueda, selección, interpretación y organización de textos científicos de carácter social y geográfico, mostrando habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa.

Para Sánchez et al. (2018) “la metodología cualitativa al incorporarla los profesionales de la educación a sus investigaciones, hasta esas fechas, los estudios cualitativos de aspectos educativos habían sido desarrollados por antropólogos o sociólogos”

Se evalúa las destrezas para identificar y diferenciar las distintas representaciones geográficas y culturales como: interpretar planos y mapas, identificar signos y lenguajes distintivos de cada cultura, detallando los puntos o conceptos esenciales, de esta manera se amplía en conocimiento social y geo histórico a nivel mundial.

Enseñanza – Aprendizaje

Es un proceso en el cual estudiantes y docentes son los sujetos que cumplen un rol fundamental en la transmisión y recepción de conocimientos, el docente es el guía el orientador de los temas que se tomarán para aprender, sin embargo, el estudiante es el que forma su propio conocimiento y propone sus propios métodos de aprendizaje.

Es un proceso de ayuda, andamiaje, orientación y guía por medio del cual el profesor diseña entornos ricos para aprender, dispone oportunidades de aprendizaje, medios y recursos diversos, para que sea el alumno el que, con la ayuda y la mediación del profesor (Gargallo et al., 2018)

Se le denomina a la enseñanza-aprendizaje al conjunto de actividades que los estudiantes y docentes desarrollan para apropiarse del contenido a tratar para resolver las tareas asignadas, leer la bibliografía, elaborar resúmenes e identificar dificultades. La enseñanza es la tarea más importante del docente, consiste en acompañar durante todo el proceso de en el aprendizaje del estudiante.

La enseñanza debe ser vista como el resultado de una relación recíproca y de respeto personal del docente con los estudiantes, el docente debe tomar en cuenta el contenido, y planificar las debidas metodologías didácticas para enseñar y aprender.

Para Fernández (2020) se define aquellas actividades de un individuo organizadas con la intención de mejorar o ampliar sus conocimientos, habilidades y competencias, y marca criterios metodológicos fundamentales para distinguir las actividades de aprendizaje de las actividades

La enseñanza y aprendizaje son un proceso que se da continuamente en la vida de todo ser humano. Ambos son procesos que se complementan y reúnen en torno a un eje central, el cual es transmitir conocimientos a las próximas generaciones de una forma estructurada y coherente.

Objetivos de la Enseñanza Aprendizaje

Presentar la posibilidad de adaptación y desarrollo de destrezas investigativas de la información según las necesidades y características que requieran los estudiantes, los métodos de aprendizaje proponen y permiten elegir cuándo y cómo se puede formar el proceso de aprendizaje.

Según Badillo y Iguarán (2020), “el interés de democratizar la educación y buscar que los ciudadanos tengan mayor participación e igualdad de condiciones en sus derechos educativos” (p.5). El papel que juega la institución tiene un contexto sumamente importante.

Buscar los elementos que influyen en las dificultades educativas, para solucionar este problema se apunta hacia los programas que refuercen el desarrollo de aprendizaje, la implementación de recursos didácticos en las instituciones como forma para facilitar el proceso de enseñanza, de igual manera los estudiantes pueden complementar y expandir sus propios conocimientos.

Los docentes son los encargados de proponer métodos para facilitar tanto el desarrollo de enseñanza como de aprendizaje, también se preocupan por incentivar o motivar en sus estudiantes en interiorizar en los temas respectivos de las asignaturas, entre los que se incluyen la planeación, concentración en la meta, conciencia de lo que se pretende aprender.

Para el autor Freire (2018) “para enseñar a los alumnos a aprender y a tomar iniciativas, y no a ser, únicamente, pozos de ciencia. Deberían tomarse medidas adecuadas en materia de investigación, así como de actualización y mejora de sus competencias pedagógicas”

Busca cómo lograr que los estudiantes participen de manera activa en las tareas o proyectos de la clase, es decir, que estén motivados para aprender, por otra parte, el docente es el encargado de pensar en cómo desarrollar en los alumnos la cualidad de

estar motivados de modo que sean capaces de educarse a sí mismos a lo largo de su vida.

Potencial Didáctico

El potencial didáctico se refiere al dominio de los docentes sobre los conocimientos adquiridos de una determinada rama de la ciencia, para posteriormente enseñar en forma de asignatura. Incluye el nivel de comprensión que alcanza en ese dominio y las destrezas o habilidades en el uso de la tecnología para la enseñanza de los contenidos de la asignatura.

Para Ríos (2020), en su análisis de la significación simbólica del mar, “su gran poder didáctico en la recepción lectora atenta a los matices imprevisibles de su mensaje. En este ámbito también han trabajado con voluntad de fomento del aprendizaje cooperativo” (p.152).

El nivel de conocimientos se basa en el enfoque interdisciplinario en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Las técnicas deben tener dominio por los docentes para que estos mismos tengan los métodos o conocimientos para crear espacios de incorporación entre los conocimientos de su asignatura y plantearlos con el fin de aprovechar el potencial educativo de los estudiantes.

La didáctica se ocupa de las implementaciones metodológicas y prácticas de enseñanza destinadas a plantear un aprendizaje genuino y significativo, en la actualidad el papel del docente se centra en ayudar a los estudiantes para que puedan, sepan y quieran aprender. Y en este sentido debemos proporcionar: orientación, motivación de los recursos didácticos.

Según Begoña et al. (2020), al basarse en la práctica directa de los contextos y objetos reales, más que en la teoría, y al enfatizar el valor colectivo de la acción social por encima de los procesos individuales, el aprendizaje situado se ha manifestado. Se logra la incorporación de distintas tecnologías en educación, para los docentes es necesario pensar en estrategias de enseñanza y formas de uso adecuado que faciliten mejores conexiones con el conocimiento y los estudiantes (p.1)

Competencia Digital

Los docentes son pieza clave en la competencia digital, debido a que de ellos depende implementar metodologías que desarrollen las técnicas informáticas, además de promover o incentivar en los estudiantes el uso de las herramientas digitales durante el proceso educativo.

Según Sarango et al. (2020) “Utilizar las tecnologías y la información de modo crítico y reflexivo, con el propósito de construir nuevo conocimiento, tratar la información y aprovecharla para construir conocimiento y aprendizaje y dar respuesta a los problemas”

La competencia digital tiene el objetivo de facilitar y optimizar los procesos de aprendizaje y enseñanza, la tecnología es un elemento fundamental para garantizar una buena calidad educativa, debido a que impulsa el desarrollo de nuevas metodologías que los docentes utilizaran para la innovación en el proceso de enseñanza e igualmente en el de aprendizaje.

La competencia digital corresponde al dominio de los docentes en los conocimientos, habilidades, maneras y estrategias que son necesarias para el uso de los medios o dispositivos digitales y de las tecnologías de información y comunicación (TIC).

Para los autores Fombona et al. (2020) “Es la capacidad multidimensional de las personas que engloba un conjunto de acciones muy variadas, afecta a todos los niveles educativos, y reúne múltiples tendencias relacionadas con las metodologías, los recursos, instrumentos y contenidos docentes.”

Para determinar las destrezas que la institución tiene sobre los medios digitales se presenta en las habilidades del uso de computadores y las acciones que se realizan para recuperar, evaluar, almacenar, presentar e intercambiar información y en la educación actual para comunicarse y participar en redes, foros y aulas virtuales de colaboración a través de internet.

Área De Enseñanza

El área de enseñanza tiene su enfoque en el uso, desarrollo o creación de metodologías que faciliten los mismos procesos de enseñanza y a la par brindar herramientas o técnicas que faciliten el proceso de aprendizaje en los estudiantes.

“Se pueden evidenciar y comparar las experiencias simuladas y reales en clases con alumnos, se caracteriza por ser una teoría que busca la consistencia de los objetos y conceptos necesarios para generar situaciones que promuevan la adquisición de conocimientos.” (Morales, 2018).

Se trata de generar un ambiente que incentive los temas por estudiar en cada asignatura, para que los estudiantes se sientan motivados para llevar a cabo las tareas o estudios de la manera más rápida, entretenida y coherente posible.

Se encarga del manejo de herramientas teóricas que permitan evaluar y analizar las dificultades educativas que presentan los estudiantes desde distintas ramas de la ciencia y aplicar los conocimientos en docencia para mejorar la calidad educativa de la institución o centro educativo, esto significa la participación del docente para la solución de sus problemas.

Mantener siempre una asimetría de roles y seguir a pesar de todo, una enseñanza vertical. Contrariamente a ello, lo que define el aprendizaje entre pares y la monitoria es la dimensión social compartida, la relación recíproca y de confianza entre los estudiantes (Celemín et al., 2018).

Los docentes preparan el trabajo curricular de cierta asignatura basándose en los aspectos teóricos, metodológicos y prácticos, de forma que son participes activos en el proceso de aprendizaje atendiendo a las necesidades o dificultades educativas en diversos escenarios, según el problema se proponen prácticas o herramientas de refuerzo que ayuden a los estudiantes.

Tipos De Metodología De Aprendizaje

Los docentes proponen los métodos en los cuales se proporcionará las herramientas o prácticas necesarias para llevar a cabo un aprendizaje significativo, se toma en cuenta que los estudiantes con el sujeto primordial de la formación del conocimiento.

Para Gonzáles et al. (2018), las metodologías de enseñanza-aprendizaje que aportan a los alumnos competencias para poder desarrollarse y aprender de una manera autosuficiente, los proyectos de trabajo pueden ser una buena elección por su fuerte carácter competencial.

El autoaprendizaje es la forma en la que los estudiantes pueden complementar y expandir la información proporcionada en clase por los docentes, se recurre a los recursos digitales para obtener más información de un determinado tema.

Los docentes crean una rúbrica de evaluación en la cual se establecerán los criterios en los que se evaluará una determinada actividad, con el uso de esta herramienta los estudiantes reconocen los parámetros de evaluación y analizarán si la tarea que están realizando es de la manera correcta, de esta manera los estudiantes se autoevalúan y refuerzan las áreas en las que encuentran dificultad.

Según Narvárez et al. (2018) proponen que la pedagogía juega un papel importante en el desarrollo de aprendizajes del ser humano, todo proceso educativo requiere una teoría y una práctica, según esto, la importancia de fomentar un ambiente lúdico.

Las destrezas investigativas son un factor importante en el desarrollo académico de los estudiantes, debido a que actualmente existe una gran cantidad de información de la cual los estudiantes pueden expandir aún más su conocimiento, también es de gran importancia para el desarrollo e incorporación de nuevos proyectos que contribuyan al desarrollo académico a nivel global.

Ciencias Sociales

El área de ciencias sociales estudia la formación y organización de las antiguas civilizaciones o culturas, con el fin de analizar los hechos e impactos que tuvieron estos en el modo de vida humana, analiza los fenómenos o comportamientos humanos los cuales dan paso a la formación de grupos sociales con una determinada ideología.

Para el autor Plazas (2021), este trabajo es un aporte en esa dirección: analiza un caso en el que una iniciativa de memoria hace uso de lo escrito por historiadores y otros científicos sociales para la construcción de memoria, integrándolo a sus prácticas del recordar (p.1)

En las ciencias sociales se encuentran distintas formas de estudio o disciplinas cuyo objetivo es conocer los aspectos o fenómenos que forman la realidad humana y la conducta de los individuos de determinadas sociedades, también analiza la evolución de las civilizaciones a lo largo del tiempo tanto acontecimientos sociales como los cambios geográficos e históricos.

Se trata de una asignatura cuyo estudio está enfocado en el ámbito social, surgió como forma de estudiar los medios de producción de las civilizaciones, el estudio de la organización política, social y económica como fenómenos culturales los cuales dan origen al concepto del poder y la disponibilidad de recursos económicos.

Los autores Serrano et al. (2021) “Señalan que estas materias enseñan contenidos y competencias vinculadas con la vida social, sin embargo, sus procesos de enseñanza-aprendizaje, tradicionalmente suelen estar asociadas a un desarrollo de tipo teórico, y con escasas posibilidades de aplicación práctica”

Gracias a las ciencias sociales se logra analizar y reflexionar sobre cuáles son los factores políticos, sociales y económicos de las antiguas civilizaciones y llegar a realizar una predicción de posibles errores o aportes que podrían ayudar al desarrollo de la sociedad actual.

Definición de Ciencias Sociales

De forma simple se define a las ciencias sociales como la manera en la que podemos identificar y analizar los acontecimientos pasados, es una de las áreas del conocimiento más extensa que existe, debido a que abarca los aspectos culturales, políticos, geográficos, entre muchos más que dieron origen a las antiguas culturas o sociedades.

En las ciencias sociales son más habituales los debates en torno a autores, teorías y conceptos, o bien las referencias a enfoques, perspectivas y escuelas, que las discusiones sustantivas sobre la construcción y validación de modelos científicos. (Lorenza, 2021)

Es una forma de conocer la historia de un determinado pueblo o grupo social, y llevar a cabo acciones de análisis desde distintas perspectivas teóricas o acontecimientos que contribuyan al desarrollo sostenible de la sociedad actual.

Esta área del conocimiento trata de responder a las exigencias de la sociedad según los acontecimientos pasados y preparar a las nuevas generaciones para que realicen acciones que contribuyan a un buen desarrollo y no cometer los mismos errores del pasado.

Según Palumbo et al. (2020) Producción de conocimiento orientado a la acción transformadora que busca aliar la reflexión crítica y teórica en las luchas populares en un proceso multidireccional, articulando intelectuales, investigadores, movimientos sociales, comunidades y organizaciones política (p.3).

En el estudio de este tema se abarca todas las perspectivas disciplinarias, teóricas y analíticas resultado de estudio de distintos autores, con el fin de realizar una investigación segura o precisa, según las teorías sociales que den respuesta a un determinado fenómeno social.

Importancia de las Ciencias Sociales

De cierta manera las ciencias sociales ayudan a predecir el desarrollo u organización de una determinada sociedad, contribuye al desarrollo sostenible de la sociedad gracias a la implementación de ciertas perspectivas teóricas puestas en práctica sobre un cierto fenómeno social.

Según Altamirano et al. (2018) La transmisión de contenidos institucionales, es definida como educación para la ciudadanía, orientada a formar ciudadanos activos que desarrollen conocimientos, habilidades y actitudes para participar en la democracia y comprometerse con la sociedad (p.18).

Identificar las grandes transformaciones políticas, económicas, culturales y geohistorias, con el objetivo de crear nuevas formas de organización social, y el desarrollo de una dinámica gubernamental afectiva o incluyente que ofrezca nuevas formas de acción y colaboración.

El estudio de esta área permite conocer el modo de vida de los individuos en un determinado periodo de tiempo, basado en los hechos del pasado y gracias a esto entender muchos de los acontecimientos actuales, contribuye a analizar los aportes de nuestros antepasados, su cultura y las costumbres que comparten.

Para Jara (2020) es importante para “especializarse” en determinados recortes de la realidad social, con el fin de abocarse en profundidad al estudio de un objeto o fenómeno particular. Las ciencias naturales iniciaron este camino de saberes autónomos y diferenciados de otros campos de conocimiento” (p.55).

En general nos permite conocer los acontecimientos y cambios culturales a través del tiempo y llevar a cabo acciones de mejora que permitan crecer y conservar muchas de las costumbres que son la base de toda cultura desde el comenzar de los tiempos.

Origen de las Ciencias Sociales

Surgió como un área de estudio necesaria para identificar los elementos o fenómenos sociales y geográficos, está vinculada a la aplicación de políticas públicas, al trabajo comprometido con partidos políticos.

Según Quiroz et al. (2019), los contenidos sociales, geográficos e históricos que se enseñan en prácticamente todo el mundo aún siguen claramente decantados por socializar a los y a los jóvenes ciudadanos en los valores derivados del estado nación.

Surge como forma de dar respuesta a la preocupación común de favorecer con los conflictos de hechos políticos, económicos y sociales de una sociedad creciente y compleja, estos acontecimientos cada vez ejercen una mayor demanda sobre las ciencias sociales.

Componentes de las Ciencias Sociales

Esta área está dedicada al estudio de la práctica y estudio de distintas teorías del comportamiento social humano, basándose en las características y la aplicación de los modos de manejo u organización de las sociedades.

Métodos mixtos ofrecen lo que denominan "eficiencia teórica", es decir, posibilitan desarrollar un análisis holístico, multidimensional y robusto de los fenómenos sociales más eficaz que con un único método. Implican tantos beneficios técnicos (Sánchez et al., 2018).

Es el estudio científico de los acontecimientos pasados de la sociedad y llevar a cabo acciones que faciliten al desarrollo sostenible de la sociedad, comprender y analizar los fenómenos sociales es fundamental en el estudio de esta ciencia.

El principal objetivo de estudio son las sociedades humanas, sus culturas, organización política, costumbres, etc. Se centra en el estudio de los fenómenos socioculturales que dan origen a la organización de la sociedad según el contexto histórico y cultural en el que se encuentran.

Los datos generados por los grupos sociales y las interacciones entre los individuos, para poder describir o predecir con el propósito de influir en las decisiones de los grupos estudiados, lo más común es que las investigaciones apunten hacia el desarrollo de estudios analíticos

Herrera et al. (2019) “Se interesa por la organización social de los individuos según el modo de organización social y su relación con el individuo y su realidad”

Características de las Ciencias Sociales

Esta área del conocimiento aspira a entender las causas o fenómenos mediante estudios realizados por distintos autores, elementos como: revistas, artículos, libros, recursos audiovisuales científicos contribuyen al desarrollo de nuevos proyectos de estudio de una sociedad cambiante.

Los asuntos académicos son la principal característica se define en las relaciones interpersonales e intrapersonales, se refieren a que entablan pocas relaciones con personas diferentes a sí mismos en tanto opciones, políticas, religiosas, sexuales, etc. (Cardona et al., 2018).

Tiene como objetivo alcanzar a comprender las relaciones tanto intrapersonales como interpersonales con el fin de obtener un conocimiento pleno de la sociedad, las ciencias sociales se manejan en torno a sus objetos de estudio (la sociedad).

Es decir, entienden el fenómeno humano a partir de sus cualidades dentro del entorno social. Analiza o percibe el comportamiento humano a partir de sus ideologías en relación con un grupo social, tanto los potenciales sociales o políticas, forman la estructura social dominante a estudiar en el momento de la investigación.

El trabajo combina una doble fundamentación teórica acudiendo a dos paradigmas actuales en Didáctica de las Ciencias Sociales, por una parte, el pensamiento histórico como base de las prácticas de enseñanza y aprendizaje de la historia escolar (Rubio et al., 2018).

Las ciencias sociales tienen como objetivo analizar el conjunto de comportamientos que presentan las sociedades, desde un cierto punto de vista psicológico se pretende comprender y dar una respuesta sobre cómo trabaja la mente humana en el ámbito social, en general las ciencias sociales intentan construir o analizar la conciencia del ser humano.

Comunicación, debilidades y fortalezas

En el área de ciencias sociales se busca informar o dar a conocer en los estudiantes los conocimientos esenciales para identificar y reconocer las culturas y su organización a nivel global. Enseñar los debidos conocimientos para analizar los fenómenos sociales que forman la sociedad.

Para Gutiérrez (2018), el conocimiento profundo de la literatura también es necesario para una correcta operacionalización, que vincule la estructura conceptual del trabajo con los elementos que se analizarán empíricamente.

Recopilar el conjunto de los estudios científicos que analizan los acontecimientos sociales y todo lo vinculado al desarrollo político y social en una sociedad, entre los medios de estudio aparecen los medios de comunicación masivos, las formas de expresión y la construcción de la información.

Implica la participación de los ciudadanos para llevar a cabo el estudio o investigación a fondo de un determinado fenómeno en una cierta población, determinar los factores que inciden en el proceso de organización social, que cada vez se vuelve aún más complejos analizar cuando se desarrolla a nivel masivo.

Plantear problemáticas de la presencia desigual del Estado pasado y presente, acerca de las zonas grises donde se yuxtaponen lo tradicional y lo moderno y, especialmente de la manera en que se ha definido por parte del Estado una "política" de seguridad social (Ospina, 2019).

Los recursos tecnológicos como el internet influyen en la sociedad del conocimiento, estos recursos han abierto nuevos campos de estudio dentro de la investigación social. Las herramientas de globalización están transformando las relaciones humanas.

Tipos De Recursos de las Ciencias Sociales

Establecer distintos contenidos de carácter científico que resultaren atractivos y entretenidos para los estudiantes y que les servirán tanto como herramienta para repasar como para aprender cosas nuevas, tantos estudiantes como docentes implementan recursos didácticos a la educación.

Con el fin de aprendizaje se ha realizado una medición cuantitativa de la participación de los cuentistas sociales de la Periferia en las revistas, autores de artículos, autores de libros reseñados, autores de reseñas, y autores citados o referenciados (Alburquerque et al., 2019).

En la actualidad la educación digital está en auge, debido a esto se han implementado una gran variedad de recursos tecnológicos que contribuyan al desarrollo e implementación de nuevas técnicas o metodologías tanto de aprendizaje como de enseñanza.

El uso de recursos audiovisuales, libros electrónicos, artículos u revistas científicas son de gran ayuda para el desarrollo de investigaciones, proyectos o tareas que requieran de una extensa cantidad de información y de varios autores que poseen distintos puntos de vista.

Para Garriga et al. (2019), las Ciencias Sociales en dichos estudios, se releva y analiza las trayectorias pedagógicas de los estudiantes, y compartir estrategias didácticas para incentivar otras relaciones con el conocimiento desde el diálogo interdisciplinario.

En la actualidad educativa se proponen distintos materiales interactivos para el adecuado desarrollo de los estudiantes, así como recursos didácticos descargables. Estos materiales educativos pueden utilizarse tanto en el aula como en casa con el fin de reforzar o repasar el conocimiento presentado en clase.

CAPITULO II

DISEÑO DE LA METODOLOGÍA

Enfoque y diseño de la investigación

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo que según Hernández (2018) “El enfoque cuantitativo usa recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico para establecer patrones de comportamiento.” (p.3)

Por tanto, enfoque cuantitativo, utilizado para la recolección de datos de la investigación, por medio de los entornos virtuales disponibles para la realización de encuestas, permite el análisis de estos mediante gráficos estadísticos y tablas, en cuanto a la investigación descriptiva esta se define como:

El tipo de investigación que tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes (Guevara et al., 2020, p.166)

Por ello, se utilizan técnicas estadísticas para obtener los datos de la investigación y posteriormente realizar el respectivo análisis e interpretación, complementado con una investigación bibliográfica que según Universidad de la República (Uruguay) “Entendemos por investigación bibliográfica a la etapa de la investigación científica donde se explora la producción de la comunidad académica sobre un tema determinado.” (p.3), en cuanto a la investigación exploratoria se usa para llegar a resultados a partir de una investigación poco desarrollada que según Fidias (2006) “La investigación exploratoria es aquella que se efectúa sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado, por lo que, los resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto, es decir un nivel superficial de conocimiento.” (p.23).

Modalidad de investigación

La modalidad de investigación del presente proyecto es bibliográfico documental, puesto que se hace uso de fuentes primarias y secundarios, en las primeras tenemos como ejemplo revistas científicas, biblioteca universitaria (Proquest), además

de publicaciones gubernamentales, entre otras; en cuanto a las fuentes primarias contamos con una encuesta tanto para docentes como para estudiantes; todas estas ayudan a reconocer las mejores formas para implementar la gamificación como estrategia de aprendizaje en la asignatura de ciencias sociales, para los alumnos de primer año de bachillerato.

El presente proyecto de investigación está ubicado en un paradigma positivista, puesto que hace uso de un sistema hipotético-deductivo en la cual se busca adquirir un conocimiento que se pueda observar y comprobar, con el fin de realizar un análisis y monitoreo experimental.

Según Loza et al. (2020) “el paradigma positivista se enfoca en la cuantificación, revisión, experimentación o la verificación de un objeto de estudio específico” (p.31) Por lo que este busca contabilizar, experimentar, recrear o verificar un hecho.

Descripción de la población y el contexto de la investigación

Población y Muestra

La población del presente proyecto de investigación es finita y no es extensa, dado que solo se estudiará a los actores de un año específico, por lo que estudiarla en su totalidad no resultaría tedioso.

El universo está conformado por un determinado número de estudiantes y docentes, que son los involucrados en el proceso educativo, por ello según (Hernández Sampieri et al., 2010) “una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones (...)”, por lo tanto, la población del estudio está constituida por 83 docentes y 84 estudiantes, lo que nos da un total 167 personas.

Tabla 1. Población muestral real

Unidad de observación	Número	Porcentaje
Docentes	10	49,7%
Estudiantes	84	50,3%
Total	94	100%

Elaborado por: Investigadora

Fuente: Unidad Educativa “El Chaco”

Tipo de muestreo

Se utiliza un muestreo de tipo probabilístico dado que todos los elementos de la población tienen la misma probabilidad de ser seleccionados para formar parte de la muestra que se estudiará en la investigación, dado que se cuenta con una población reducida, todos los elementos de la población formarán parte de la muestra.

La muestra es una proporción que se presupone representativa de la población que define la parte del universo que será utilizado en la investigación. El número de hablantes seleccionados debe ser, en todo caso, representativo de la comunidad y "la cantidad ha de responder a los intereses y objetivos del estudio. (Fernández, 2017, p.1)

Para la determinación de la muestra se aplicó la fórmula para poblaciones finitas menores a 1000 personas con un nivel de confianza del 95%, con un error estimado de 0,1407, elegido por afinidad del autor, se obtiene un tamaño de muestra de 31 estudiantes.

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$
$$= \frac{84 * 1,96 * 0,5 * 0,5}{(0,1407)^2 * (84 - 1) + 1,96 * 0,5 * 0,5}$$
$$n = 31$$

Por tanto, los estudiantes objeto de estudio son 31.

En cuanto a los docentes, se usa un muestreo no probabilístico a conveniencia que según QuestionPro (2018):

El muestreo por conveniencia es una técnica de muestreo no probabilístico y no aleatorio utilizada para crear muestras de acuerdo a la facilidad de acceso, la disponibilidad de las personas de formar parte de la muestra, en un intervalo de tiempo dado o cualquier otra especificación práctica de un elemento particular. (p.1), por tanto, se la totalidad de la población de docentes para la recolección de datos, siendo 10.

Técnicas e instrumentos

Para la presente investigación se utilizará la técnica encuesta para los docentes y estudiantes el instrumento que se utiliza tanto para docentes como para estudiantes es el cuestionario de selección múltiple con única respuesta en una escala de Likert, por parte de docentes se plantea 11 preguntas, mientras que, por parte de estudiantes se plantea 12 preguntas de opción múltiple.

Procedimiento para el levantamiento de la información

Para la aplicación de los respectivos instrumentos en el levantamiento de la información, se toma en cuenta varios requisitos:

- 1) Realización de una solicitud dirigida hacia el rector de la institución educativa, para la autorización de ingreso y aplicación del proyecto en docentes y estudiantes.
- 2) Carta de autorización a padres de familia para aplicación de la investigación en sus representados.
- 3) Definición de la modalidad de la investigación, descripción de la población y el tamaño de la muestra.
- 4) Realización de la variable de operacionalización.
- 5) Diseño de los cuestionarios, en base a la variable de operacionalización.
- 6) Validación de los instrumentos de investigación y determinación de la confiabilidad.
- 7) Aplicación del cuestionario mediante Google Forms.
- 8) Análisis e interpretación de los resultados obtenidos, mediante tablas y gráficos, desarrollados en SPSS.

Variable de operacionalización

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Ciencias Sociales. – Se encargan del estudio de los procesos de producción y reproducción social, desde los más elementales y concretos, como la elaboración de herramientas, hasta los más complejos y abstractos, como la producción de representaciones cognitivas, valorativas e ideológicas (ciencia, ética, estética, derecho, religiones, etc.) (MINEDUC, 2016)	Aprendizaje Significativo	Resultados del aprendizaje	1. ¿Usted como docente de la materia de Ciencias Sociales considera que esta genera un aprendizaje significativo en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “El Chaco”?	Encuesta	Cuestionario
		Significativo	2. ¿Considera usted como docente de la materia de Ciencias Sociales que el proceso de enseñanza determina resultados de aprendizaje efectivos en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “El Chaco”?		
	Métodos de evaluación	Percepción de la evaluación	5. ¿Considera usted como docente que el estudiante refleja el aprendizaje de las materias de Ciencias Sociales de manera efectiva, es decir, cumple con los objetivos planteados en el currículo? 6. ¿Considera usted como docente de la materia de Ciencias Sociales que la evaluación empleada da resultados efectivos?		
Gamificación. - La gamificación es una práctica que involucra a los juegos como herramienta educativa, tiene el objetivo de incentivar y conseguir mejores resultados académicos, en niños es esencial debido a que absorben de mejor manera algunos conocimientos, igualmente desarrolla las habilidades, y de cierta manera recompensa los aprendizajes adquiridos. (Gaitán, 2013)	Uso de juegos lúdicos	Correlación aprendizaje – juego	7.- ¿Considera usted que el uso de juegos lúdicos en la materia de ciencias sociales genera un aprendizaje significativo?	Encuesta	Cuestionario
		Experiencia y conocimiento de juegos educativos	8.- ¿Conoce usted como docente la gamificación como estrategia de aprendizaje? 9.- ¿Considera usted como docente que la gamificación como estrategia de aprendizaje es efectiva?		
	Recursos Educativos	Concepto Recursos educativos utilizados en el aprendizaje	10.- ¿Considera usted como docente que la gamificación usa conceptos educativos para un aprendizaje significativo? 11. ¿Cree usted como docente que el uso de la gamificación mejora el proceso de aprendizaje de la materia de ciencias sociales?		
	Aplicación de Softwares	Gestión de contenidos educativos en los juegos	12.- ¿Considera usted como docente que las aplicaciones de gamificación gestionan contenidos educativos basándose en los juegos? 13.- ¿Considera usted como docente de la materia de Ciencias Sociales que una guía de estrategias gamificadas permitirían mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes?		

Elaborado por: Diego Ango

Tabla 2. Variable de Operacionalización Docentes

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Ciencias Sociales. – Se encargan del estudio de los procesos de producción y reproducción social, desde los más elementales y concretos, como la elaboración de herramientas, hasta los más complejos y abstractos, como la producción de representaciones cognitivas, valorativas e ideológicas (ciencia, ética, estética, derecho, religiones, etc.) (MINEDUC, 2016)	Aprendizaje Significativo	Resultados del aprendizaje Significativo	1. ¿Considera usted como estudiante de la materia de Ciencias Sociales (Historia y Filosofía) que existe un aprendizaje significativo en estas ramas por parte del docente? 2. ¿Considera usted como estudiante que los métodos usados por el tutor son eficaces en el proceso de aprendizaje? 3. ¿Considera usted como estudiante de la materia de Ciencias Sociales que la evaluación propuesta por el docente refleja las enseñanzas aplicadas en clase?	Encuesta	Cuestionario
	Métodos de evaluación	Percepción de la evaluación	4. ¿Considera usted como estudiante que los métodos de evaluación en la materia de Ciencias Sociales son óptimos en el proceso de aprendizaje?		
	Uso de juegos lúdicos	Correlación aprendizaje – juego	5.- ¿Considera usted como estudiante que el uso de juegos lúdicos en la materia de Ciencias Sociales garantiza un mayor aprendizaje de la misma? 6.- ¿Considera usted como estudiante que los juegos en la materia de Ciencias Sociales ayudan en la concentración para mejorar el aprendizaje?		
Gamificación. - La gamificación es una práctica que involucra a los juegos como herramienta educativa, tiene el objetivo de incentivar y conseguir mejores resultados académicos, en niños es esencial debido a que absorben de mejor manera algunos conocimientos, igualmente desarrolla las habilidades, y de cierta manera recompensa los aprendizajes adquiridos. (Gaitán, 2013)	Componente de entretenimiento (juegos educativos)	Experiencia y conocimiento de juegos educativos	7.- ¿Cree usted como estudiante que el uso de la gamificación es un componente de entretenimiento para mejorar la concentración suya y de sus compañeros? 8.- ¿Cree usted como estudiante que los docentes aplican estrategias de Gamificación en la materia de Ciencias Sociales con el fin de incentivar en el aprendizaje del mismo?	Encuesta	Cuestionario
	Recursos Educativos	Concepto Recursos educativos utilizados en el aprendizaje	9.- ¿Considera usted como estudiante que el uso de recursos educativos en la materia de Ciencias Sociales genera un aprendizaje efectivo mediante el uso de plataformas digitales? 10.- ¿Considera usted como estudiante que la gamificación mediante estrategias educativas ayuda en la generación de un aprendizaje sostenido?		
	Aplicación de Softwares	Gestión de contenidos educativos en los juegos	11.- ¿Considera usted como estudiante que la gamificación mediante softwares educativos mejora el proceso de enseñanza aprendizaje? 12.- ¿Considera usted como estudiante que la gestión de contenidos educativos en los juegos por parte del docente ayuda en el aprendizaje de la materia de Ciencias Sociales?		

Elaborado por: Diego Ango

Validez y confiabilidad de los instrumentos empleados

El instrumento encuesta tanto para docentes y estudiantes se validan en cuanto a 2 expertos en el área de innovación educativa, que son parte del currículo de Ciencias Sociales, los cuales tienen como ítems de evaluación:

- Claridad en la redacción
- Presenta coherencia interna
- Libre de inducción a respuestas
- Lenguaje culturalmente
- Mide la variable de estudio
- Recomendación de eliminar o modificar el ítem

En la que no se observaron modificaciones, al ser revisados todos estos criterios los expertos estuvieron de acuerdo en que los instrumentos son confiables y aplicables.

En cuanto a la segunda validación de los instrumentos se usa el coeficiente de alfa de Cronbach, que según Oviedo et al. (2005) “Es un índice usado para medir la confiabilidad del tipo consistencia interna de una escala, es decir, para evaluar la magnitud en que los ítems de un instrumento están correlacionados” (p.4)

Ecuación 1

Alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

K = Número de ítems del instrumento

$\sum S_i^2 =$ *Sumatoria de las Varianzas*

$S_T^2 =$ *Varianzas de las sumas del instrumento*

Por tanto, el resultado de la ecuación 1: correspondiente a los instrumentos es:

Tabla 3. Coeficiente de alfa de Cronbach

Docentes	Estudiantes
0,793	0,846

Nota: Elaborado por: Diego Ango

Análisis de los Datos Obtenidos

Una vez obtenidos los datos de los resultados de las encuestas realizadas se procede a realizar un análisis e interpretación respectivamente, para lo cual, mediante un cuestionario realizado en Google Forms, se obtuvieron los siguientes resultados de la encuesta realizada a estudiantes:

Encuesta Estudiantes

Pregunta 1: ¿Considera usted como estudiante de la materia de Ciencias Sociales (Historia y Filosofía), que existe un aprendizaje significativo en estas ramas por parte del docente?

Tabla 4 Aprendizaje significativo en la materia de Ciencias Sociales

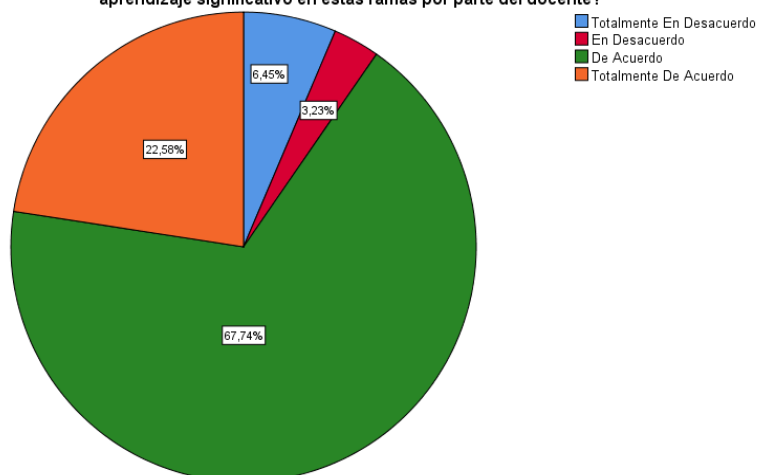
1. ¿Considera usted como estudiante de la materia de Ciencias Sociales (Historia y Filosofía), que existe un aprendizaje significativo en estas ramas por parte del docente?		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente En Desacuerdo	2	6,5
En Desacuerdo	1	3,2
De Acuerdo	21	67,7
Totalmente De Acuerdo	7	22,6
Total	31	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 4 Aprendizaje significativo en la materia de Ciencias Sociales

1. ¿Considera usted como estudiante de la materia de Ciencias Sociales (Historia y Filosofía), que existe un aprendizaje significativo en estas ramas por parte del docente?



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos se observa que los estudiantes están de acuerdo que en las materias de Ciencias Sociales existe un aprendizaje

eficiente, evidenciando que la mayoría de los estudiantes llega a un aprendizaje significativo con las ramas de la materia usadas por parte del docente, que según Chalco et al. (2010) “Los maestros (...) aplican el aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales”, es así que, los docentes usan las ramas de dicha materia para llegar en los estudiantes a un aprendizaje significativo.

Pregunta 2: ¿Considera usted como estudiante, que los métodos usados por el tutor son eficaces en el proceso de aprendizaje?

Tabla 5 Métodos del tutor

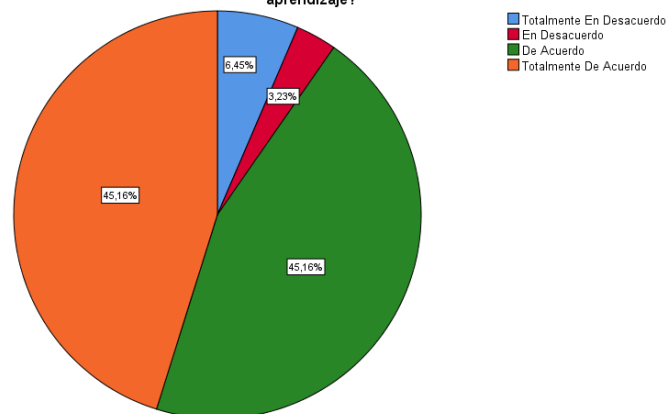
2. ¿Considera usted como estudiante, que los métodos usados por el tutor son eficaces en el proceso de aprendizaje?		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente En Desacuerdo	2	6,5
En Desacuerdo	1	3,2
De Acuerdo	14	45,2
Totalmente De Acuerdo	14	45,2
Total	31	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 5 Métodos del tutor

2. ¿Considera usted como estudiante, que los métodos usados por el tutor son eficaces en el proceso de aprendizaje?



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos se observa que las metodologías utilizadas por el docente son eficaces en el proceso de aprendizaje, por tanto, cerca de la mitad de los estudiantes considera que el tutor usa metodologías con estrategias de aprendizaje que complementan la educación tradicional llegando a un aprendizaje significativo y sostenible, que según Londoño (2017)“la práctica

docente y las metodologías de enseñanza, para adaptarlas a los nuevos contextos y garantizar así, aprendizajes significativos.” (p.1), se evidencia que los métodos que conllevan las metodologías de aprendizaje son eficaces en el proceso de enseñanza aprendizaje en la materia de Ciencias Sociales.

Pregunta 3: ¿Considera usted como estudiante de la materia de Ciencias Sociales, que la evaluación propuesta por el docente refleja las enseñanzas aplicadas en clase?

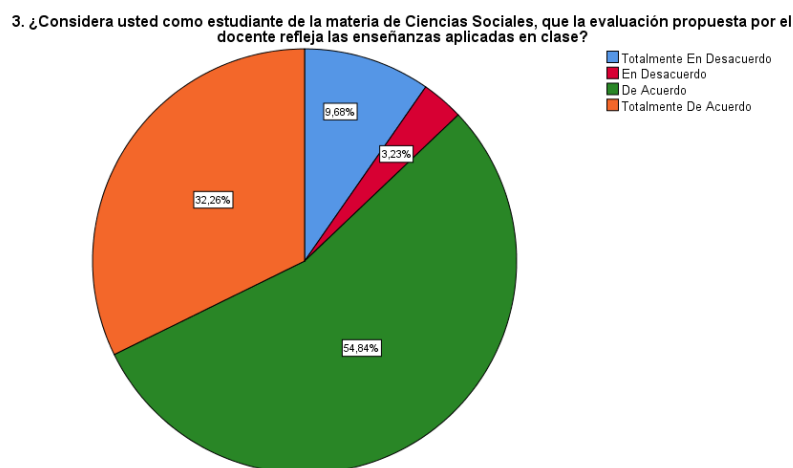
Tabla 6 Evaluación Propuesta – Enseñanzas aplicadas

3. ¿Considera usted como estudiante de la materia de Ciencias Sociales, que la evaluación propuesta por el docente refleja las enseñanzas aplicadas en clase?		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente En Desacuerdo	3	9,7
En Desacuerdo	1	3,2
De Acuerdo	17	54,8
Totalmente De Acuerdo	10	32,3
Total	31	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 6 Métodos del tutor



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos los estudiantes en un gran porcentaje consideran que las evaluaciones realizadas por el docente miden las enseñanzas aplicadas en clase, por tanto, más de la mitad de los estudiantes considera que en la materia de Ciencias Sociales la evaluación que el docente toma como retroalimentación de las clases impartidas si refleja las enseñanzas y

está acorde al mismo, que se ve reflejado en el criterio de Pérez (2008) “los métodos de evaluación que usan los profesores son determinantes básicos del tipo de aprendizaje que se alcanza.” (p.457), es así que, las evaluaciones utilizadas por los docentes se consideran eficaces mostrando un aprendizaje real por parte de los estudiantes.

Pregunta 4: ¿Considera usted como estudiante, que los métodos de evaluación en la materia de Ciencias Sociales son óptimos en el proceso de aprendizaje?

Tabla 7 Métodos de evaluación

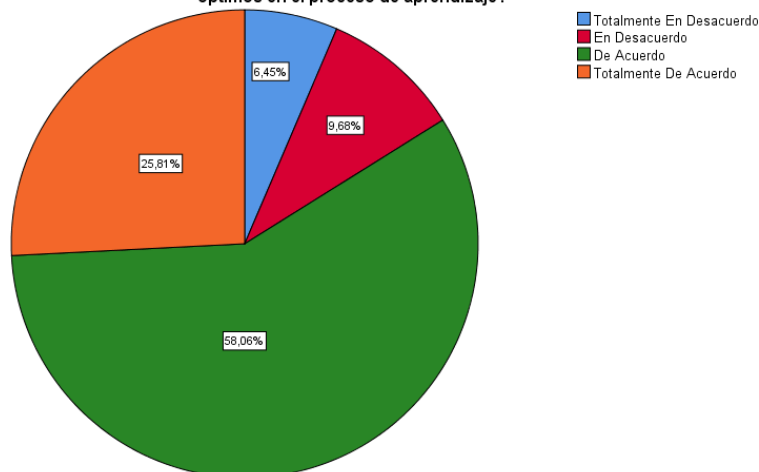
4. ¿Considera usted como estudiante, que los métodos de evaluación en la materia de Ciencias Sociales son óptimos en el proceso de aprendizaje		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente En Desacuerdo	3	6,5
En Desacuerdo	2	9,7
De Acuerdo	18	58,1
Totalmente De Acuerdo	8	25,8
Total	31	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 7 Métodos de evaluación

4. ¿Considera usted como estudiante, que los métodos de evaluación en la materia de Ciencias Sociales son óptimos en el proceso de aprendizaje?



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos la mayoría de estudiantes considera que los métodos de evaluación son óptimos en el proceso de aprendizaje evidenciando más de la mitad de los estudiantes considera que los métodos de evaluación utilizado por el docente aplicado en la clase de Ciencias Sociales,

historia y filosofía, son eficaces en el proceso de aprendizaje y reflejan la enseñanza del mismo, que según Turón et al. (2009) “Usar métodos de evaluación adecuados que permitan evaluar la competencia de manera integrada con sus criterios de realización.” (p.9), por tanto, los métodos de evaluación son eficaces en el proceso de aprendizaje.

Pregunta 5: ¿Considera usted como estudiante, que el uso de juegos lúdicos en la materia de Ciencias Sociales garantiza un mayor aprendizaje de la misma?

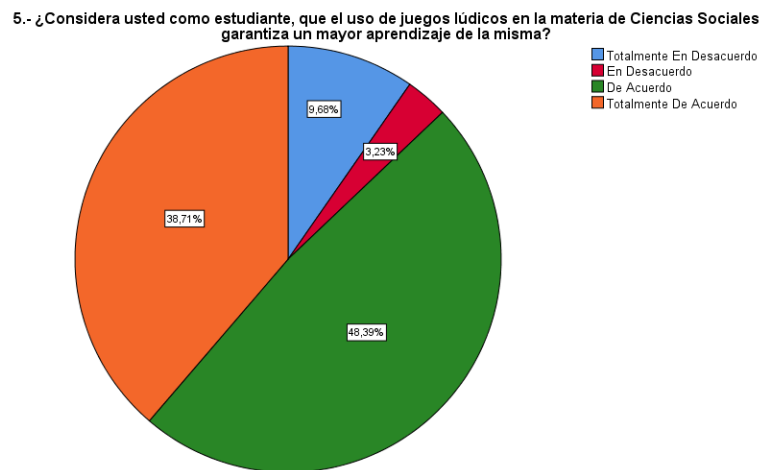
Tabla 8 Juegos lúdicos

5. ¿Considera usted como estudiante, que el uso de juegos lúdicos en la materia de Ciencias Sociales garantiza un mayor aprendizaje de la misma?		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente En Desacuerdo	3	6,5
En Desacuerdo	1	9,7
De Acuerdo	15	58,1
Totalmente De Acuerdo	12	25,8
Total	31	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 8 Juegos lúdicos



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos los juegos lúdicos permiten en los estudiantes generar un mayor aprendizaje, por tanto, cerca de la mitad de los estudiantes considera que la interacción lúdica y el uso de juegos en la clase de Ciencias Sociales es un apoyo en el refuerzo del aprendizaje garantizando un desarrollo eficaz de los conocimientos, es así que, el criterio de Paredes (2020) “el

juego hace una propuesta de innovación para aplicar el factor lúdico en el proceso enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales.” (p.14), se evidencia que el criterio es uniforme llegando a la conclusión que los juegos como factor lúdico en importante en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Pregunta 6: ¿Considera usted como estudiante, que los juegos en la materia de Ciencias Sociales ayudan en la concentración para mejorar el aprendizaje?

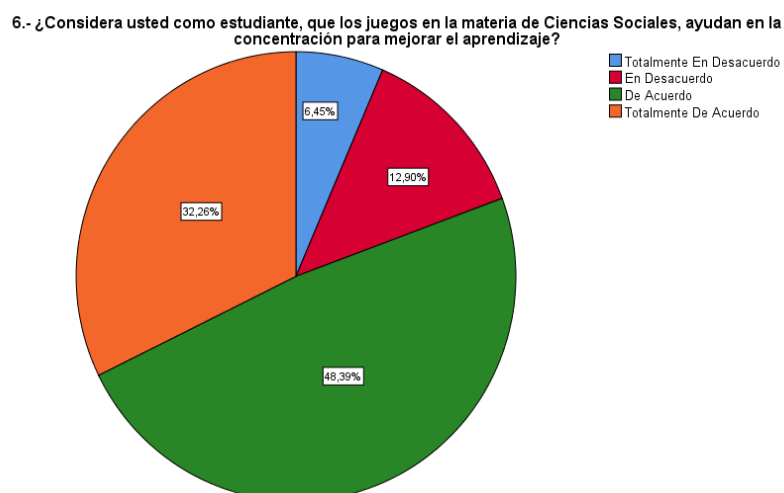
Tabla 9 Juegos en clase

6. ¿Considera usted como estudiante, que los juegos en la materia de Ciencias Sociales ayudan en la concentración para mejorar el aprendizaje?		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente En Desacuerdo	2	6,5
En Desacuerdo	4	12,9
De Acuerdo	15	48,4
Totalmente De Acuerdo	10	32,3
Total	31	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 9 Juegos en clase



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación

Como se puede observar en este ítem la mayoría de los estudiantes considera que los juegos ayudan a generar mayor concentración mejorando el aprendizaje, por tanto, cerca de la mitad de los estudiantes considera que el uso de juegos en clase ayuda a concentrarse de mejor manera entendiendo los temarios en la clase de Ciencias Sociales y desarrollando un aprendizaje significativo, que

según “Se utiliza los juegos en el área de Estudios Sociales para incrementar el nivel académico en el aprendizaje de los estudiantes.” (p.29), es decir, el uso de juegos es un apoyo de los docentes para incrementar la concentración de los estudiantes en la materia de ciencias sociales.

Pregunta 7: ¿Cree usted como estudiante, que el uso de la gamificación es un componente de entretenimiento para mejorar la concentración suya y de sus compañeros?

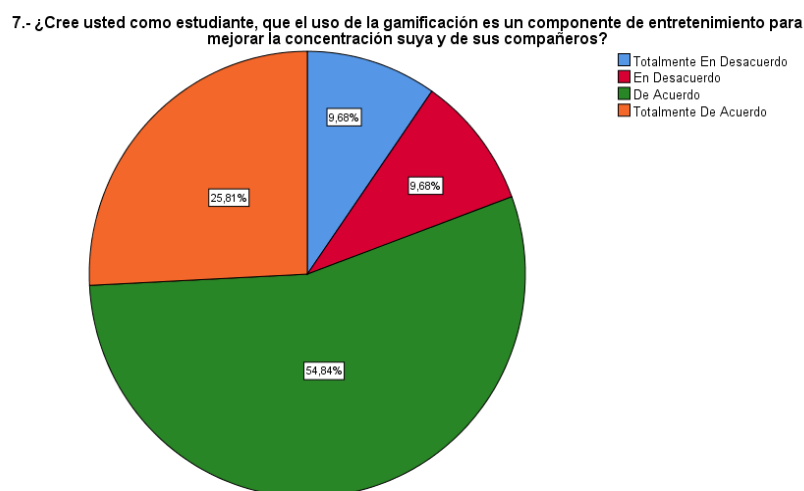
Tabla 10 Gamificación - Entretenimiento

7. ¿Cree usted como estudiante, que el uso de la gamificación es un componente de entretenimiento para mejorar la concentración suya y de sus compañeros?		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente En Desacuerdo	3	9,7
En Desacuerdo	3	9,7
De Acuerdo	17	54,8
Totalmente De Acuerdo	8	25,8
Total	31	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 10 Gamificación - Entretenimiento



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos el uso de la gamificación es un componente de entretenimiento para mejorar la concentración de los estudiantes , por tanto, la mayoría de los estudiantes considera que el uso de juegos en la web, y el uso de tecnología en clase es un componente que complementa la concentración estudiantil para mejorar el aprendizaje, que según Idrovo (2018)

“Que el uso de la gamificación es un componente de entretenimiento para mejorar la concentración suya y de sus compañeros.” (p.29), es así que, la gamificación es un complemento para los docentes que ayuda en la concentración estudiantil para llegar a un aprendizaje significativo.

Pregunta 8: ¿Cree usted como estudiante, que los docentes aplican estrategias de Gamificación en la materia de Ciencias Sociales con el fin de incentivar en el aprendizaje del mismo?

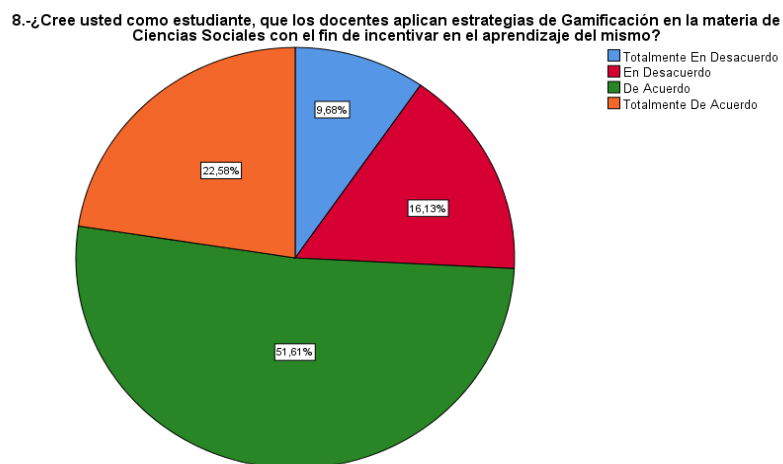
Tabla 11 Estrategias de gamificación

8. ¿Cree usted como estudiante, que los docentes aplican estrategias de Gamificación en la materia de Ciencias Sociales con el fin de incentivar en el aprendizaje del mismo?		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente En Desacuerdo	3	9,7
En Desacuerdo	5	16,1
De Acuerdo	16	51,6
Totalmente De Acuerdo	7	22,6
Total	31	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 11 Estrategias de gamificación



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación

El resultado obtenido muestra que los docentes aplican estrategias mediante el manejo de la gamificación con el fin de incentivar en el aprendizaje evidenciando que la mayoría de los estudiantes considera el uso de juegos mediante la tecnología son estrategias que complementan y ayudan a la concentración para la mejora del aprendizaje en la materia de Ciencias Sociales,

que según Guevara (2018) “la estrategia de gamificación permite mejorar el desempeño académico de los participantes debido al ambiente lúdico en el que se desarrolla el aprendizaje.”, por lo tanto, los estudiantes consideran que la gamificación es una herramienta que incentiva el aprendizaje en la materia de Ciencias Sociales.

Pregunta 9: ¿Considera usted como estudiante, que el uso de recursos educativos en la materia de Ciencias Sociales genera un aprendizaje efectivo mediante el uso de plataformas digitales?

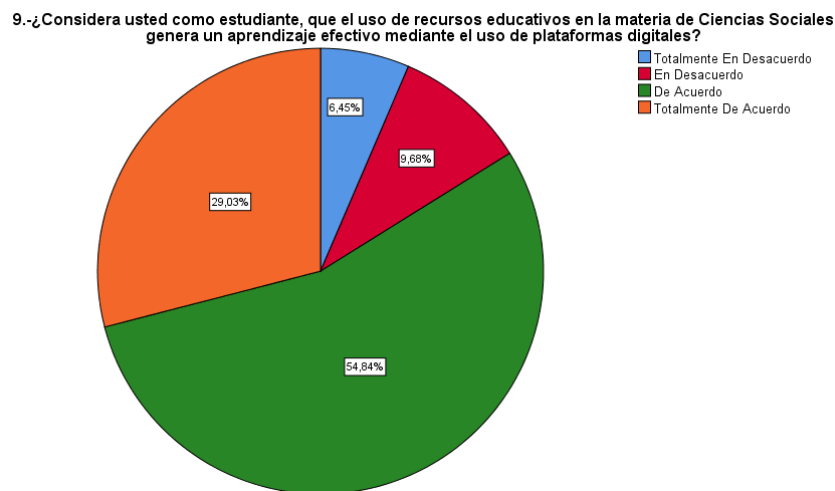
Tabla 12 Recursos Educativos

9. ¿Considera usted como estudiante, que el uso de recursos educativos en la materia de Ciencias Sociales genera un aprendizaje efectivo mediante el uso de plataformas digitales?		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente En Desacuerdo	2	6,5
En Desacuerdo	3	9,7
De Acuerdo	17	54,8
Totalmente De Acuerdo	9	29,0
Total	31	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 12 Recursos Educativos



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos el uso de recursos educativos digitales genera un aprendizaje apropiado, por tanto, más de la mitad de los estudiantes considera que los recursos educativos que tiene la Gamificación son un complemento en el aprendizaje de Ciencias Sociales, que según el criterio de

Valcárcel (2016) “Los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes.” (p.1), por ende, los recursos digitales mediante la gamificación gestionan el aprendizaje de los estudiantes llevándolos paulatinamente a un aprendizaje significativo.

Pregunta 10: ¿Considera usted como estudiante, que la gamificación mediante estrategias educativas ayuda en la generación de un aprendizaje sostenido?

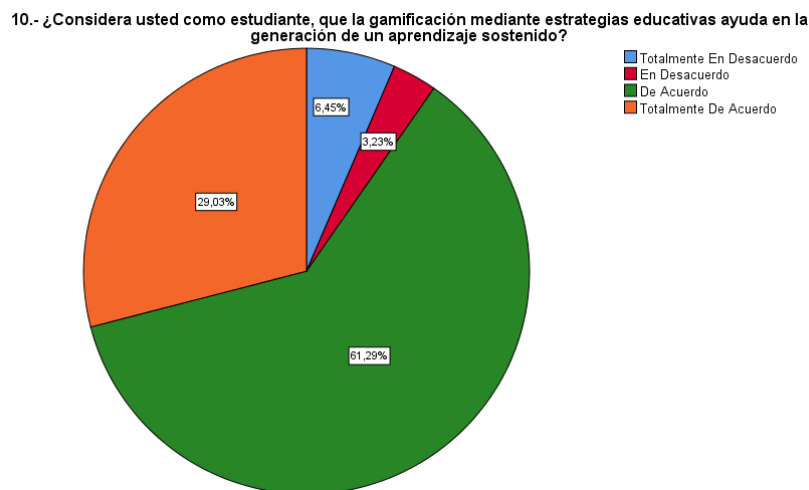
Tabla 13 Estrategias educativas

10. ¿Considera usted como estudiante, que la gamificación mediante estrategias educativas ayuda en la generación de un aprendizaje sostenido?		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente En Desacuerdo	2	6,5
En Desacuerdo	1	3,2
De Acuerdo	19	61,3
Totalmente De Acuerdo	9	29,0
Total	31	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 13 Estrategias educativas



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación

Los resultados obtenidos muestra a la gamificación como una ayuda sostenible en el proceso de aprendizaje, por tanto, la mayoría de los estudiantes considera que el uso de gamificación enfocado en la educación ayuda

desarrollando en el aula de clase un aprendizaje significativo, que según Noriega (2017) “La gamificación se presenta como una de esas estrategias que pueden ayudar a mejorar la permanencia de los estudiantes dentro de un curso” (p.1), por lo tanto, la gamificación es una estrategia de aprendizaje eficaz para los estudiantes en la generación del desarrollo sostenido del conocimiento.

Pregunta 11: ¿Considera usted como estudiante, que la gamificación mediante softwares educativos mejora el proceso de enseñanza aprendizaje?

Tabla 14 Softwares Educativos

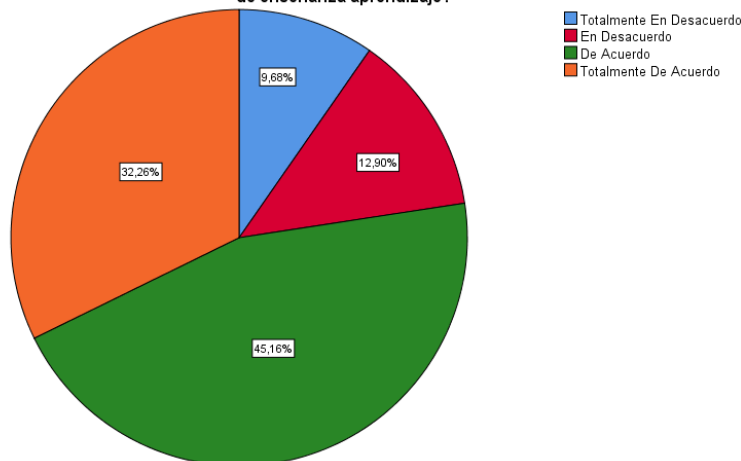
11. ¿Considera usted como estudiante, que la gamificación mediante softwares educativos mejora el proceso de enseñanza aprendizaje?		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente En Desacuerdo	2	6,5
En Desacuerdo	1	3,2
De Acuerdo	19	61,3
Totalmente De Acuerdo	9	29,0
Total	31	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 14 Softwares Educativos

11.- ¿Considera usted como estudiante, que la gamificación mediante softwares educativos mejora el proceso de enseñanza aprendizaje?



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos el uso de la gamificación mediante software educativos mejora el proceso de enseñanza aprendizaje, por tanto, cerca de la mitad de los estudiantes considera que el uso de la aplicativos que contengan

juegos educativos son un complemento para la mejora de la enseñanza en la materia de Ciencias Sociales, según el criterio de la UNIR (2020) “La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados de los alumnos en clase.” (p.1), por lo tanto, se evidencia que la gamificación mediante la utilización de softwares educativos mejora el proceso de enseñanza aprendizaje debido a que, los juegos son interactivos para los estudiantes y se concentran de manera eficaz, generando resultados positivos en el aula de clase.

Pregunta 12: ¿Considera usted como estudiante, que la gestión de contenidos educativos en los juegos por parte del docente ayuda en el aprendizaje de la materia de Ciencias Sociales?

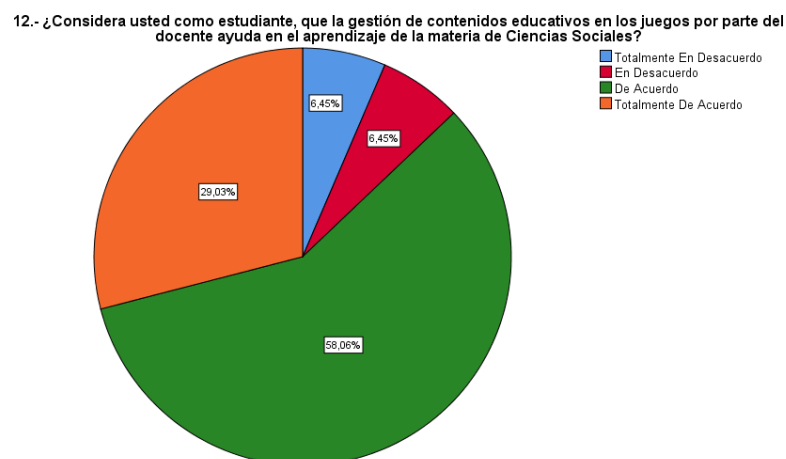
Tabla 15 Contenidos Educativos

12. ¿Considera usted como estudiante, que la gestión de contenidos educativos en los juegos por parte del docente ayuda en el aprendizaje de la materia de Ciencias Sociales?		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente En Desacuerdo	2	6,5
En Desacuerdo	1	3,2
De Acuerdo	19	61,3
Totalmente De Acuerdo	9	29,0
Total	31	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 15 Contenidos Educativos



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación

Los resultados obtenidos muestra que la gestión de contenidos educativos mediante juegos es eficiente para un mejor aprendizaje considerando más de la mitad de los estudiantes cree que la gestión de contenidos en la gamificación ayuda a mejorar el aprendizaje de la materia de Ciencias Sociales por parte del docente, que según Alvarado (2016) “estrategias didácticas constituyen herramientas de mediación entre el sujeto que aprende y el contenido de enseñanza que el docente emplea conscientemente para lograr determinados aprendizajes” (p.4), por tanto en la materia de Ciencias Sociales lo gestión de contenidos mediante herramientas de gamificación logra desarrollar un aprendizaje en los estudiantes.

Encuesta Docentes

A continuación, se evidencia el análisis de los datos obtenidos de la aplicación de la encuesta hacia docentes.

Pregunta 1: ¿Usted como docente de la materia de Ciencias Sociales, considera que esta genera un aprendizaje significativo en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “El Chaco”?

Tabla 16 Ciencias Sociales y el aprendizaje significativo

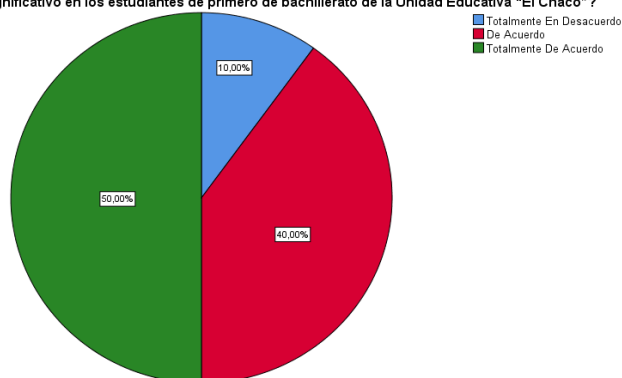
1. ¿Usted como docente de la materia de Ciencias Sociales, considera que esta genera un aprendizaje significativo en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “El Chaco”?		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente En Desacuerdo	1	10,0
De Acuerdo	4	40,0
Totalmente De Acuerdo	5	50,0
Total	10	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 16 Ciencias Sociales y el aprendizaje significativo

1. ¿Usted como docente de la materia de Ciencias Sociales, considera que esta genera un aprendizaje significativo en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “El Chaco”?



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación

Acorde a la respuesta obtenida se puede demostrar que la mayoría de los docentes considera que el aprendizaje es significativo en la materia de Ciencias Sociales generando en los estudiantes el desarrollo eficaz de un aprendizaje significativo, que según Mata et al. (2012) “Estrategias inadecuadas en la materia de estudios Sociales, esto hace que no exista un verdadero interés de aprendizaje (...), y a su vez no les permite desarrollar aprendizajes significativos.” (p.20), es así que, los docentes consideran que existe una proporción de docentes que no consideran que las estrategias usadas en la clase de Ciencias Sociales generan un aprendizaje significativo.

Pregunta 2: ¿Considera usted como docente de la materia de Ciencias Sociales, que el proceso de enseñanza determina resultados de aprendizaje efectivos en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “El Chaco”?

Tabla 17 Resultados efectivos

2. ¿Considera usted como docente de la materia de Ciencias Sociales, que el proceso de enseñanza determina resultados de aprendizaje efectivos en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “El Chaco”?

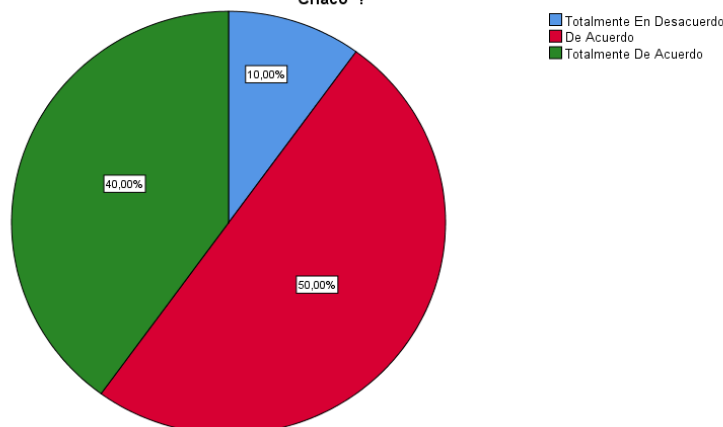
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente En Desacuerdo	1	10,0
De Acuerdo	5	50,0
Totalmente De Acuerdo	4	40,0
Total	10	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 17 Resultados efectivos

2. ¿Considera usted como docente de la materia de Ciencias Sociales, que el proceso de enseñanza determina resultados de aprendizaje efectivos en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa "El Chaco"?



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación

Los resultados obtenidos muestran que la mayoría de los docentes en el proceso de enseñanza obtienen resultados de aprendizaje efectivos que según el criterio de Alvarado et al. (2020) “el desempeño docente que se ha realizado en el área de Ciencias Sociales, esto permitirá adquirir experiencias de aprendizaje que estas personas vivieron el transcurso de su vida”, la mitad de los docentes considera que la enseñanza impartida en la materia de Ciencias Sociales y su metodología genera resultados efectivos en los estudiantes.

Pregunta 3: ¿Considera usted como docente que el estudiante refleja el aprendizaje de las materias de Ciencias Sociales de manera efectiva, es decir, cumple con los objetivos planteados en el currículo?

Tabla 18 Cumplimiento de objetivos planteados

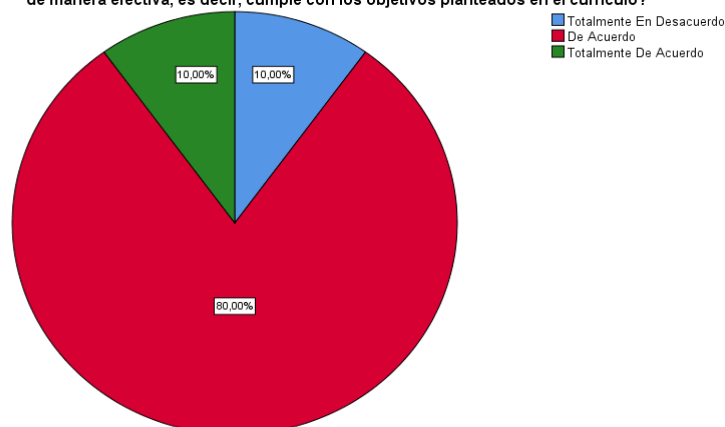
3. ¿Considera usted como docente que el estudiante refleja el aprendizaje de las materias de Ciencias Sociales de manera efectiva, es decir, cumple con los objetivos planteados en el currículo?		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente En Desacuerdo	1	10,0
De Acuerdo	8	80,0
Totalmente De Acuerdo	1	10,0
Total	10	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 18 Cumplimiento de objetivos planteados

3. ¿Considera usted como docente que el estudiante refleja el aprendizaje de las materias de Ciencias Sociales de manera efectiva, es decir, cumple con los objetivos planteados en el currículo?



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos la mayoría de los docentes consideran que el aprendizaje va de acuerdo con los objetivos planteados en el currículo, es así que, reflejan el aprendizaje cumpliendo con los objetivos planteados en el currículo de la materia de Ciencias Sociales, que según Gómez (2019) “Las estrategias de enseñanza aprendizaje que puede aplicar para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes y de igual manera tratar de buscar la inclusión dentro y fuera de las aulas, en la materia de Ciencias Sociales.” (p.14), es así que, los docentes en su mayoría consideran que los estudiantes en la clase de Ciencias sociales adquieren un conocimiento de manera eficaz.

Pregunta 4: ¿Considera usted como docente de la materia de Ciencias Sociales, que la evaluación empleada da resultados efectivos?

Tabla 19 Evaluación empleada

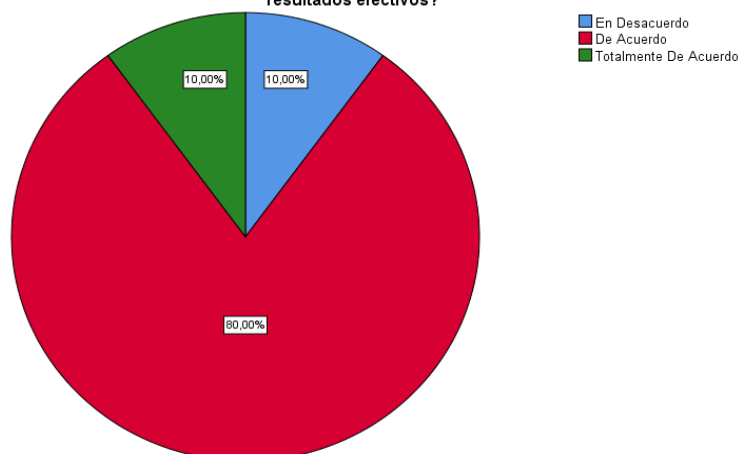
4. ¿Considera usted como docente de la materia de Ciencias Sociales, que la evaluación empleada da resultados efectivos?		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
En Desacuerdo	1	10,0
De Acuerdo	8	80,0
Totalmente De Acuerdo	1	10,0
Total	10	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 19 Evaluación empleada

4. ¿Considera usted como docente de la materia de Ciencias Sociales, que la evaluación empleada da resultados efectivos?



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos los docentes en su mayoría consideran que las evaluaciones realizadas generan resultados efectivos que según Kajekai (2011) “Las evaluaciones de regular llegan a notas de buena en esta asignatura en Estudios Sociales” (p.26), esto conlleva a que los docentes consideran que las metodologías usadas en clase al momento de ser evaluadas se muestran los resultados efectivos.

Pregunta 5: ¿Considera usted que el uso de juegos lúdicos en la materia de ciencias sociales genera un aprendizaje significativo?

Tabla 20 Uso de juegos lúdicos

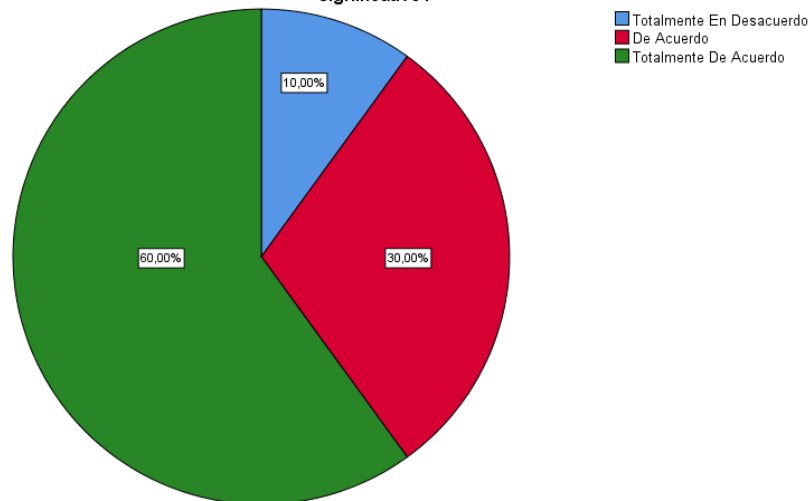
5. ¿Considera usted que el uso de juegos lúdicos en la materia de ciencias sociales genera un aprendizaje significativo?		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente En Desacuerdo	1	10,0
De Acuerdo	3	30,0
Totalmente De Acuerdo	6	60,0
Total	10	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 20 Uso de juegos lúdicos

5. ¿Considera usted que el uso de juegos lúdicos en la materia de ciencias sociales genera un aprendizaje significativo?



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos la mayoría de docentes considera los juegos lúdicos genera un aprendizaje significativo, por tanto, los docentes consideran que el uso de juegos interactivos complementa y genera en los estudiantes un aprendizaje significativo, debido a que al aplicarlo se produce una mayor concentración en el aula de clase.

Pregunta 6: ¿Conoce usted como docente la gamificación como estrategia de aprendizaje?

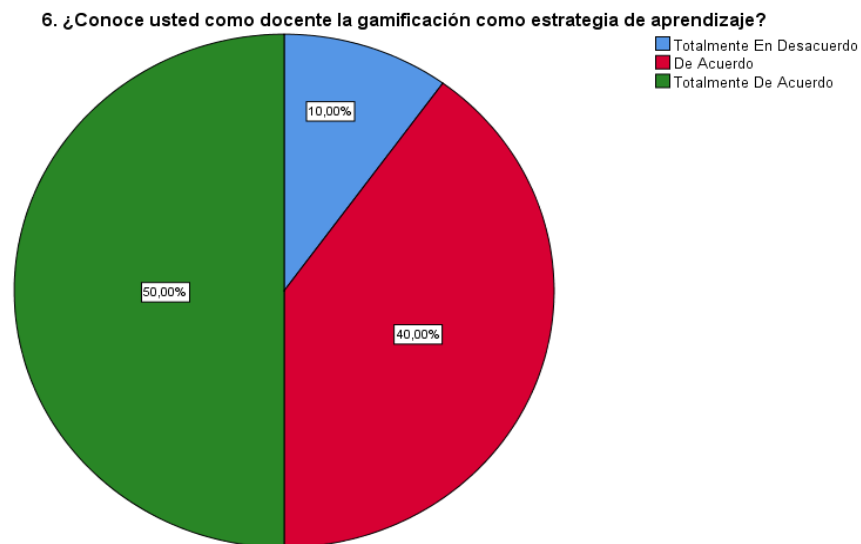
Tabla 21 Gamificación como estrategias de aprendizaje

6. ¿Conoce usted como docente la gamificación como estrategia de aprendizaje		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente En Desacuerdo	1	10,0
De Acuerdo	4	40,0
Totalmente De Acuerdo	5	50,0
Total	10	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 21 Gamificación como estrategias de aprendizaje



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación

Acorde a la respuesta obtenida se puede observar que la mayoría de los docentes considera la gamificación como estrategia de aprendizaje aplicativos y softwares educativos son estrategias de aprendizaje eficaces en la enseñanza de Ciencias Sociales, que según Barrio (2016) “La gamificación como técnica novedosa que mejora aspectos fundamentales de la enseñanza” (p.162),

Pregunta 7: ¿Considera usted como docente que la gamificación como estrategia de aprendizaje es efectiva?

Tabla 22 Gamificación efectiva

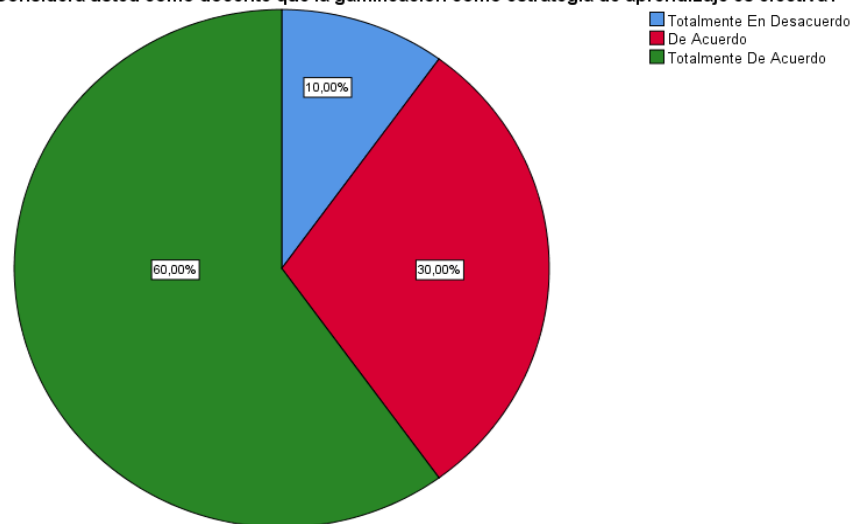
7. ¿Considera usted como docente que la gamificación como estrategia de aprendizaje es efectiva?		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente En Desacuerdo	1	10,0
De Acuerdo	3	30,0
Totalmente De Acuerdo	6	60,0
Total	10	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 22 Gamificación efectiva

7. ¿Considera usted como docente que la gamificación como estrategia de aprendizaje es efectiva?



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación:

Los resultados de esta pregunta puede mencionar que la gamificación como estrategia de aprendizaje es una herramienta efectiva utilizado por los docentes, de esta manera, según Sánchez et al. (2015) “La gamificación es una actitud, una estrategia de aprendizaje y un movimiento, todo en uno que trata de utilizar las mecánicas del juego, su estética y sus estrategias para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje, y resolver problemas” (p.4), los docentes consideran que el uso de herramientas y softwares educativos contribuyen en el desarrollo de un aprendizaje efectivo y significativo.

Pregunta 8: ¿Considera usted como docente, que la gamificación usa conceptos educativos para un aprendizaje significativo?

Tabla 23 Conceptos Educativos

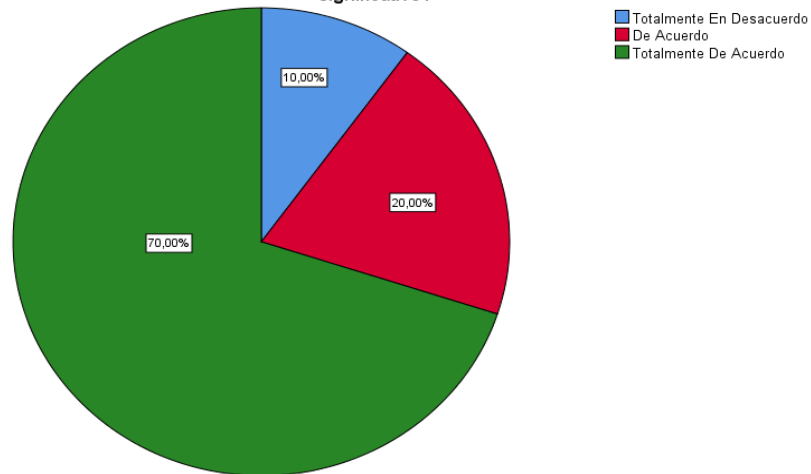
8. ¿Considera usted como docente, que la gamificación usa conceptos educativos para un aprendizaje significativo?		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente En Desacuerdo	1	10,0
De Acuerdo	2	20,0
Totalmente De Acuerdo	7	70,0
Total	10	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 23 Conceptos Educativos

8. ¿Considera usted como docente, que la gamificación usa conceptos educativos para un aprendizaje significativo?



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos los docentes en su mayoría consideran que la gamificación usa conceptos educativos para un aprendizaje significativo, donde, según el criterio Ortiz et al. (2018) “los procesos de gamificación en educación generan en los alumnos importantes beneficios, no exentos de dificultades en algunos de los trabajos del estudio.” (p.1), es decir, los docentes consideran que mediante la gamificación se hace uso de conceptos y metodologías educativas que ayudan a llegar a un aprendizaje significativo.

Pregunta 9: ¿Cree usted como docente, que el uso de la gamificación mejora el proceso de aprendizaje de la materia de ciencias sociales?

Tabla 24 Proceso de aprendizaje en Ciencias Sociales

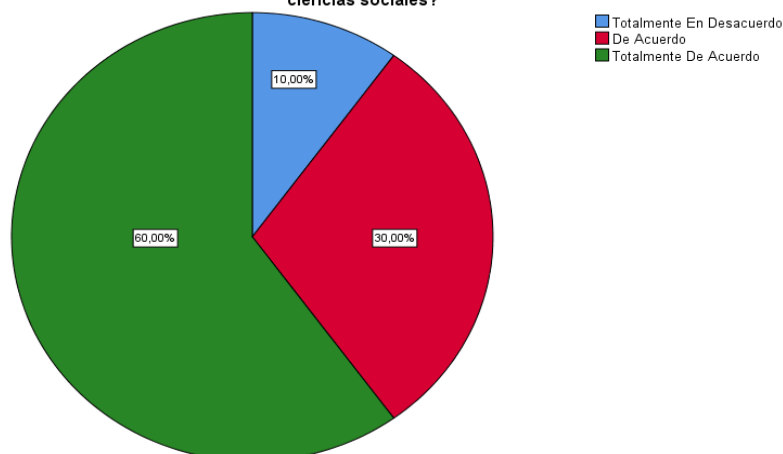
9. ¿Cree usted como docente, que el uso de la gamificación mejora el proceso de aprendizaje de la materia de ciencias sociales?		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente En Desacuerdo	1	10,0
De Acuerdo	3	30,0
Totalmente De Acuerdo	6	60,0
Total	10	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 24 Proceso de aprendizaje en Ciencias Sociales

9. ¿Cree usted como docente, que el uso de la gamificación mejora el proceso de aprendizaje de la materia de ciencias sociales?



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos la mayoría de docentes considera a la gamificación como herramienta para generar mayor aprendizaje en la materia de ciencias sociales, de esta manera, según García et al. (2020) “El uso de softwares (aplicaciones) gamificados en el mejoramiento del rendimiento de los estudiantes en el aprendizaje.” (p.1), es decir, los docentes consideran que el uso de juegos por medio de softwares contribuye en el proceso de enseñanza aprendizaje de la materia de Ciencias Sociales.

Pregunta 10: ¿Considera usted como docente, que las aplicaciones de gamificación gestionan contenidos educativos, basándose en los juegos?

Tabla 25 Aplicaciones gamificadoras

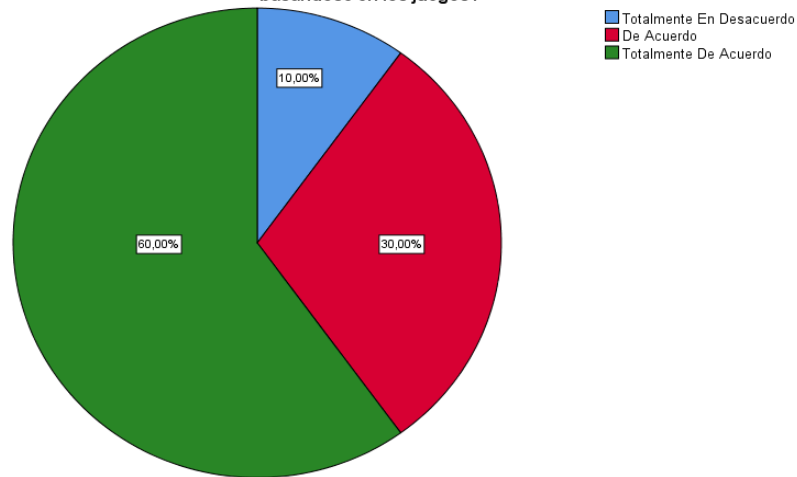
10. ¿Considera usted como docente, que las aplicaciones de gamificación gestionan contenidos educativos, basándose en los juegos??		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente En Desacuerdo	1	10,0
De Acuerdo	3	30,0
Totalmente De Acuerdo	6	60,0
Total	10	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 25 Aplicaciones gamificadoras

10. ¿Considera usted como docente, que las aplicaciones de gamificación gestionan contenidos educativos, basándose en los juegos?



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación

Los resultados de esta pregunta menciona que la aplicación de la gamificación gestiona contenidos educativos mediante juegos que según Jiménez et al. (2019) “La gamificación y su aplicación a la educación es una tendencia cada vez más implantada en las aulas de todos los niveles educativos, gestionando los contenidos educativos.”, por tanto, los docentes consideran que el uso de aplicativos educativos basados en los juegos son un eje que gestionan, controlan los contenidos educativos, dentro de un currículo académico.

Pregunta 11: ¿Considera usted como docente de la materia de Ciencias Sociales, que una guía de estrategias gamificadas permitirían mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes?

Tabla 26 Guía de estrategias gamificadas

11. ¿Considera usted como docente de la materia de Ciencias Sociales, que una guía de estrategias gamificadas permitirían mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes?

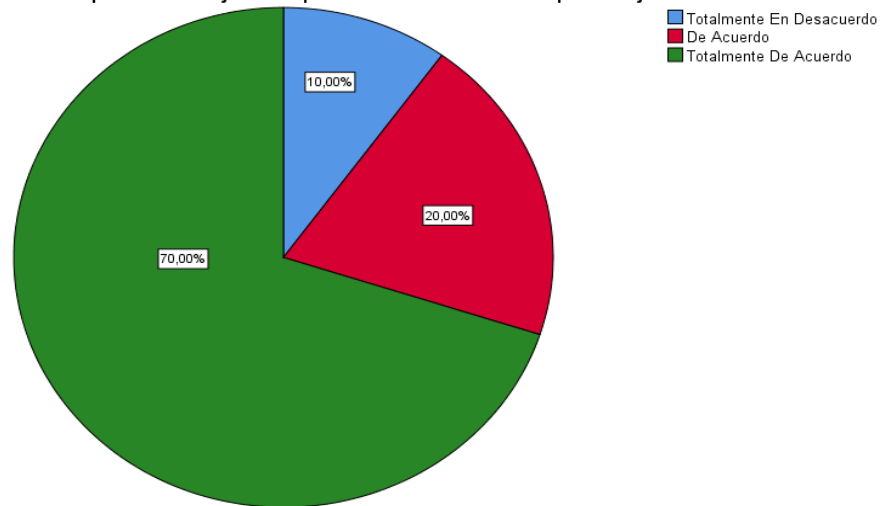
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente En Desacuerdo	1	10,0
De Acuerdo	2	20,0
Totalmente De Acuerdo	7	70,0
Total	10	100,0

Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Figura 26 Guía de estrategias gamificadas

11. ¿Considera usted como docente de la materia de Ciencias Sociales, que una guía de estrategias gamificadas permitirían mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes?



Elaborado por: Diego Ango.

Fuente: Spss, Google Forms

Análisis e Interpretación:

De acuerdo a los resultados obtenidos la mayoría de los docentes considera importante el manejo de una guía de gamificación mejorando el nivel de aprendizaje, es así que según Ducuara (2020) “La educación demanda estrategias didácticas, para mediar el proceso de enseñanza-aprendizaje, a fin de alcanzar aprendizajes significativos.” (p.6), por tanto, los docentes consideran que las estrategias dentro de la metodología de softwares educativos (Gamificación) desarrollan de manera eficaz un aprendizaje significativo y ayuda a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

CAPITULO III

PROPUESTA

Propuesta Innovadora de solución al problema

Nombre de la propuesta

Guía de estrategias metodológicas basado en la Gamificación para los docentes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “EL CHACO”

Datos Informativos

- **Institución:** Unidad Educativa “El Chaco”
- **Dirección:** En la calle 12 de febrero y Cardenal de la Torre
- **Provincia:** El Napo
- **Cantón:** El Chaco
- **Parroquia:** El Chaco
- **Beneficiarios:** Docentes y estudiantes de primero de bachillerato de Estudios Sociales.

Definición del tipo de producto

La propuesta planteada es una guía de manejo lúdico orientada al manejo de las aplicaciones gamificadas, donde se desarrollan estrategias educativas dando a conocer las destrezas que forman parte de la historia, mediante el uso de aplicaciones gamificadas se pretende incentivar al progreso eficiente de la comprensión y retención de los momentos históricos.

La elaboración de la guía didáctica se pretende dar a conocer las plataformas asociadas a los talleres, vinculado a los conceptos básicos de la gamificación en las diferentes aplicaciones amigables, tomando en cuenta el manejo de la aplicación la Torre del conocimiento.

El instrumentó aplicado para la validación del documento de “la guía de estrategias metodológicas basado en la gamificación para los docentes de primero de bachillerato de la unidad educativa el chaco”

La capacitación de los docentes se realizará en el lapso de una semana durante una hora y media en el horario de 11:30 am a 13:00 pm.

Justificación de la propuesta

La guía didáctica toma su diseño para los docentes de primero de bachillerato donde se menciona la conveniencia de utilizar herramientas gamificadas por los docentes para un desarrollo académico más completo, además, la gamificación es una “técnica creativa y multidisciplinar, que además presenta una serie de ventajas sustanciales para la sociedad actual, como, por ejemplo, la posibilidad de adquirir a través del juego las competencias demandadas por una sociedad cada vez más concienciada en temas fundamentales” (Fernández, et al, 2020, p.2). Por lo tanto, la gamificación es una herramienta importante en la actualidad generando oportunidades para un mejor aprendizaje.

Objetivo General

Diseñar una guía de uso didáctico en un entorno virtual de aprendizaje, para el desarrollo de las competencias digitales en los docentes de la Unidad Educativa El Chaco.

Objetivo Específico

- Desarrollar una guía educativa de estrategias didácticas, mediante actividades que conduzcan el aprendizaje del docente en el manejo de herramientas gamificadas para complemento en el desarrollo de sus competencias digitales.
- Identificar una actividad didáctica que colabore en la formación digital en los docentes de la Unidad Educativa El Chaco.
- Validar la guía de estrategias didácticas basadas en el diseño instruccional ADDIE, en el proceso aplicativo en docentes de la Unidad Educativa El Chaco

Información complementaria

En el manejo de la guía didáctica para los docentes de primero de bachillerato en la Unidad Educativa “El Chaco”, por ello, es importante tomar en cuenta las siguientes indicaciones:

- Tener un dispositivo electrónico
- Verificar la usabilidad del dispositivo electrónico
- El docente deberá tener conocimientos de las aplicaciones gamificadas
- Efectuar una búsqueda de la plataforma seleccionada desde el navegador

Estructura de la propuesta

La guía metodológica planteada se basa en la siguiente estructura

- Análisis
- Diseño
- Desarrollo
- Implementación
- Evaluación

Análisis de factibilidad de la propuesta

La factibilidad legal de la presente propuesta se puede evidenciar en cuanto la propuesta se ajusta a los lineamientos de aplicación obligatoria emitido en el informe PASA LA VOZ realizada por el Ministerio de Educación (2021) “se relacionan directamente con las diferentes áreas del aprendizaje y promueve en los estudiantes un espíritu crítico y reflexivo frente al contexto que los envuelve, aspecto primordial para la apropiación de conocimientos” (p.3). Por ello, se plantea el manejo de un currículo priorizado, que cuenta con la aprobación de las autoridades de la Unidad Educativa para su manejo a partir del último trimestre del año lectivo 2021 – 2022

La factibilidad económica es pertinente debido a que la propuesta permite enseñar mediante el manejo de aplicaciones gratuitas, este trabajo será parte del plan operativo que será liderado por el investigador, y supervisado por las autoridades académicas durante su ejecución. La propuesta “Guía de estrategias metodológicas basado en la Gamificación para los docentes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa EL CHACO”, será entregado como archivo digital, por ello se consiente que el manejo del proyecto no tiene costo alguno.

La aplicación de la propuesta se considera viable porque se tiene el material y herramienta digital necesario para su ejecución. La preparación de los docentes del área de Ciencias Sociales es apto para proveer a los estudiantes de los conocimientos necesarios en la enseñanza de la historia de la civilización humana.

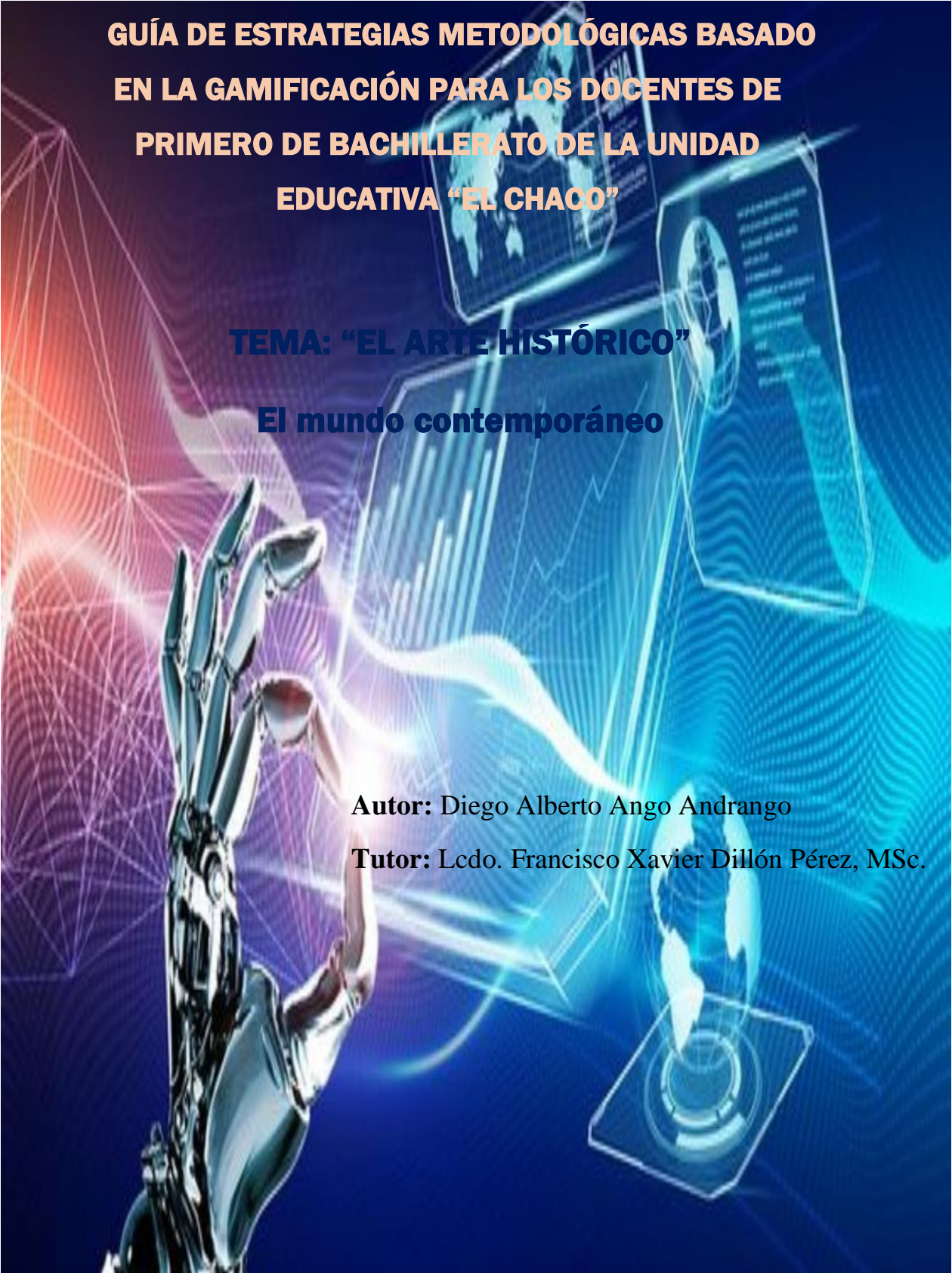
Etapa de Diseño

Paradigma metodológico

La Unidad Educativa “El Chaco” responde a un paradigma constructivista asumiendo que el conocimiento obtenido es el resultado de la acción cognitiva del estudiante en su etapa de aprendizaje, esta propuesta se alinea a este paradigma debido a que su diseño se centra en el aprendizaje de la historia humana y los conocimientos que surgen del nivel de aprendizaje logrado con base en los datos que se estudian en el transcurso de la clase.

Procedimiento

1. El material que será utilizado para apoyo en el aprendizaje deberá ser descargado de Play Store
2. El material que será utilizado en este proyecto es la aplicación Torre del Conocimiento, misma que permitirá conocer la historia mediante la comprensión dinámica.
3. Se realizará una actividad o nivel en clase complementado con la explicación teórica del docente de la parte histórica de estudio.
4. Como un contenido extra se realizará foros con la temática de debatir los temas de estudio, el docente ingresará una pregunta y los alumnos responderán y comentarán las respuestas de los compañeros, con la finalidad de complementar las enseñanzas obtenidas en clase.
5. Para la evaluación se establece un cuestionario dirigido a los docentes y autoridades verificando la viabilidad de implementar la propuesta en las aulas de clase.



**GUÍA DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS BASADO
EN LA GAMIFICACIÓN PARA LOS DOCENTES DE
PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD
EDUCATIVA “EL CHACO”**


TEMA: “EL ARTE HISTÓRICO”


El mundo contemporáneo

Autor: Diego Alberto Ango Andrango

Tutor: Lcdo. Francisco Xavier Dillón Pérez, MSc.

Planificación de actividades

Unidad 1: Bloque Curricular 3: Conociendo la Historia	
	Día N^{ro.} 3 (miércoles)
	Tema: Introducción a la Torre del conocimiento
	Objetivos de Aprendizaje Conocer los conceptos básicos del uso de la herramienta virtual Google Sites, y su manejo online
Actividades de Desarrollo	
1.- Presentación del Tema:	Conocimiento de términos
2.- Ingreso de la aplicación	Emulador Virtual (Android – Pc) https://www.bluestacks.com/es/index.html (BlueStacks, 2022) Enlace de descarga apk https://appsonwindows.com/apk/5128201/ (ConEduka, 2020)
3.- Uso de la plataforma	1. El manejo correcto de la aplicación 2. Como utilizar y adaptar los niveles a la necesidad deseada
Temporalidad	
Inicio	11:30
Fin	13:00
Rúbrica de Evaluación	
Pregunta 1	¿Qué muestra el juego Torre del Conocimiento?
Pregunta 2	¿Qué elementos encontramos en La Torre del Conocimiento?

Unidad 2: Bloque Curricular 3: Historia contemporáneo	
	Día N^{ro.} 4 (jueves)
	Tema: Google Sites
	Objetivos de Aprendizaje El uso de la plataforma
Actividades de Desarrollo	
1.- Crisis del antiguo régimen	La ilustración Sociedad rural y tradicional
2.- La revolución Industrial	La economía preindustrial La industrialización británica
Temporalidad	
Inicio	11:30
Fin	13:00
Rúbrica de Evaluación	
Pregunta 1	¿Qué es la crisis del antiguo régimen?
Pregunta 2	¿Qué contenidos se puede observar en la Torre del Conocimiento?
Pregunta 3	¿Qué es la revolución industrial?

Cuadro de contenidos

Contenido	Objetivo	Método	Actividad	Recursos	Indicador	Evaluación
La Torre del Conocimiento	Conocer la historia de la civilización humana y sus etapas de desarrollo	Clase sincrónica: Teoría Metodología: Explicación Estrategia: Presentaciones	<ul style="list-style-type: none"> Juego práctico 	Emulador BlueStacks Navegador Computador Capacitador	Maneja correctamente la aplicación interactiva en el desarrollo de la clase	Práctico Individual Aplicado
Plataforma Institucional	Identificar el nivel de conocimientos obtenidos en el aprendizaje.	Clase asincrónica: Práctico Metodología: Didáctica Estrategia: Manejo de plataforma Classroom	<ul style="list-style-type: none"> Foros 	Computador Navegador Acceso a Internet	Conoce los temas estudiados en clase y es capaz de emitir su opinión en clase	Práctico Individual

Etapa de Desarrollo

Con la información que refleje el juego aplicado al grupo de estudio se podrá establecer las pautas necesarias para definir la estrategia de enseñanza, el material didáctico y la estructura de la aplicación digital que será utilizada en la elaboración de la clase.

Clases Sincrónicas

Para el desarrollo de las clases sincrónicas se utiliza la plataforma Classroom, estas clases serán desarrolladas en la mañana de 11:30 a 13:00 durante 3 días a la semana, la actividad se desarrolla con la finalidad de establecer una retroalimentación de los conocimientos obtenidos.

Clases asincrónicas

En el desarrollo de las clases asincrónicas se establece en la plataforma Moodle un foro para responder tendrán un lapso de una hora donde se establece una respuesta adicional de complementación de las respuestas dadas por los estudiantes.

Etapas de implementación

Para la implementación del material y los contenidos por estudiar dentro del proceso educativo son:

1. Adecuar los espacios interactivos para obtener conocimientos perdurables
2. En la interacción de la capacitación se otorgará reconocimiento a los trabajos que mantengan un comentario con mejor redacción y desarrollo centrado al tema de estudio.

Evaluación de la propuesta innovadora

Evaluación Diagnostica

Evaluado: Docentes

Modalidad: Presencial

Instrucciones: Lea con cuidado los siguientes parámetros y responda con un visto, tomando en cuenta la escala de 5 es siempre y 1 es nunca, cabe recalcar la importancia de su sinceridad.

OBJETIVO	PARÀMETROS	Siempre	Casi siempre	Pocas veces	A veces	Nunca
		5	4	3	2	1
Registrar el uso de las aplicaciones gamificadas por los docentes en las ciencias sociales	Da uso de las herramientas gamificadas en el aula de clase					
	Usa herramientas gamificadas en la materia					
	Los estudiantes se sienten motivados debido al manejo de las aplicaciones gamificadas					
	Utiliza juegos con el fin de mejorar el aprendizaje					

Ponderación

Utiliza la gamificación	20 - 25
No desarrolla las actividades	15 - 20
No se muestra motivado	15 - 0

Evaluación de diseño

Encargado: Capacitador

Evaluado: Líder

Modalidad: Autoevaluación

Instrucciones: Lea con cuidado los siguientes parámetros y responda con un visto, tomando en cuenta la escala de 5 es muy pertinente y 1 No es pertinente, cabe recalcar la importancia de su sinceridad.

Diseño	Muy pertinente	Es pertinente	Es parcialmente pertinente	Es poco pertinente	No es pertinente
	5	4	3	2	1
Presentación					
Tipo de producto					
Justificación					
Objetivos					
Estructura					
Análisis					
Diseño					
Contenido					
Evaluación					

Ponderación

Puntaje	Valoración
35-45	Muy pertinente
25-35	Es pertinente
15-25	Es poco pertinente
5-15	No es pertinente

Evaluación para la aplicación del proyecto

Encargado: Líder

Evaluado: Líder, coordinador y asistentes

Modalidad: Autoevaluación

Instrucciones: Lea detenidamente los siguientes parámetros y responda con un visto.

Rúbrica De Evaluación Taller De Capacitación Docente	Si	No
Objetivo General: ¿Se supera las dificultades en el manejo de aplicaciones gamificadas?		
Objetivo Especifico 1 ¿Se demuestra el beneficio de las aplicaciones gamificadas en la educación?		
Objetivo Especifico 2 ¿La guía didáctica es útil en el desarrollo del aprendizaje en los alumnos?		
Objetivo Especifico 3 ¿Los docentes apoyan la implementación de aplicaciones gamificadas en el aula de clase?		
¿El taller de capacitación fue realizado con tiempo?		
¿El taller de capacitación cuenta con profesionales eficientes?		

Ponderación

Valor	Calificación
6 Si	Muy Adecuado
4 Si ; 2 No	Adecuado
3 Si ; 3 No	Parcialmente Adecuado
2 Si ; 4 No	Poco Adecuado
6 No	Nada Adecuado

Valoración de la propuesta

Heteroevaluación de los directivos

Encargado: Líder

Evaluado: Líder, Coordinador y asistentes

Modalidad: evaluación formativa sumativa

Instrucciones: Leer detenidamente los siguientes parámetros y responda con un visto, cabe recalcar la importancia de su sinceridad.

Heteroevaluación de los directivos		Si	No
Guía de estrategias metodológicas basado en la gamificación para los docentes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa "El Chaco"	El proyecto fue realizado con éxito		
	¿En la implementación y ejecución de la propuesta los docentes de primero de bachillerato reconocen el uso de herramientas virtuales?		
	¿El proyecto incluyó en su planificación procesos de evaluación?		
	¿En la ejecución del proyecto, los datos recopilados en la evaluación fueron analizados?		
	¿Con el análisis de las evaluaciones del proyecto, se tomó decisiones importantes?		

Ponderación

5 Si	Muy Adecuado
4 Si ; 1 No	Adecuado
3 Si ; 2 No	Parcialmente Adecuado
1 Si ; 4 No	Poco Adecuado
5 No	Nada Adecuado

Encuesta de satisfacción

Encargado: DECE

Evaluados: Docentes del área de ciencias sociales de primero de bachillerato

Modalidad: Presencial

Aplicar una Guía de estrategias didácticas basadas en las ciencias sociales para docentes de primero de bachillerato en la Unidad Educativa “El Chaco”	Muy Satisfecho	Satisfecho	Poco Satisfecho	Insatisfecho	Nada Satisfecho
Con el taller de gamificación como te sentiste					
En el espacio donde se realizó el taller de gamificación como te sentiste					
Con el manejo de aplicaciones gamificadas como te sentiste					
Como te sentiste con el horario en que se realizó el taller de gamificación					

Ponderación

20-15	Muy Satisfactorio
15-10	Satisfactorio
10-5	Poco Satisfactorio
5-0	Nada Satisfactorio

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

De acuerdo con los resultados obtenidos en la encuesta planteada a los docentes se pudo concluir que en el área de Ciencias Sociales existe un aprendizaje eficiente, donde se evidencia que los docentes utilizan ramas gamificadas como alternativa en el proceso de enseñanza para complementar la educación tradicional obteniendo un conocimiento significativo y sostenible.

Se analizó el proceso de enseñanza aprendizaje en la materia de Ciencias Sociales, los estudiantes consideran que el aprendizaje obtenido genera buenos hábitos académicos en el conocimiento. Además, los métodos de evaluación son óptimos en el proceso de aprendizaje evidenciando la eficiencia de las técnicas de evaluación utilizado por el docente.

Al determinar la factibilidad en el manejo de herramientas gamificadas como alternativa en el aprendizaje en la encuesta realizada a estudiantes se pudo observar que genera un nivel competitivo en el desarrollo de los conocimientos de las Ciencias Sociales en el alumnado.

El diseño de la guía gamificada permite complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el desarrollo del aprendizaje en la materia de Ciencias Sociales en estudiantes de primero bachillerato, dando uso de un juego que permite la visualización de los hechos primordiales en la historia de la civilización humana prehispánica.

Recomendaciones

Se establece un plan para la implementación de talleres mediante el cual se dé a conocer a los docentes cuales son los beneficios que se puede obtener en la educación al utilizar aplicaciones gamificadas y el desarrollo adecuado en los estudiantes y una educación competitiva.

Por medio, del análisis realizado en el proceso de enseñanza aprendizaje, se establece el manejo del juego gamificado llamado Torre del Conocimiento para el desarrollo activo de las clases donde se puede desplegar temas históricos, además, la aplicación maneja otros temas interesantes en el desarrollo educativo de otras áreas de estudio.

Para fortalecer el proceso de aprendizaje enseñanza se diseña un cambio en la planificación educativa, donde los docentes incrementaran el nivel de creatividad y desarrollo académico estudiantil mediante juegos virtuales o así llamados juegos gamificados, el cual incrementa los saberes cognitivos en el alumnado.

El manejo de la guía gamificada en el desarrollo de las clases permitió instruir a los docentes y estudiantes donde se presentó una buena acogida del proyecto, por ello, se confía el utilizar la guía en el área de Ciencias Sociales y extender a nivel Institucional.

Referencias Bibliográficas

- Abad-Salgado, A. M. (2021). Reflexiones sobre los procesos de enseñanza/aprendizaje en la educación a distancia1. *Revista Electrónica en Educación y Pedagogía*, 5(9), 132-148.
- Acevedo Camacho, J., Caipa Tolosa, N., Barajas, G. A., Correa Rosales, N., Rodríguez Rodríguez, S. I., Barros Agüero, J. E., ... & Tamayo Restrepo, B. H. (2002). Manual para diseñar estructuras curriculares y módulos de formación para el desarrollo de competencias en la formación profesional integral.
- Alavarado, J. C. O., Martínez, K. R., Sánchez, A. M. L., & Díaz, B. B. D. (2020). La Enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales. Historias de vida de tres maestras de Educación Secundaria de Managua. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, (34), 4-19.
- Albuquerque, G., & Vilches, D. (2019). LAS REVISTAS TIERS MONDE Y THIRD WORLD QUARTERLY Y LA PRESENCIA DE LAS CIENCIAS SOCIALES DEL TERCER MUNDO EN EL PRIMER MUNDO (1979-1983). *Interciencia*, 44(2), 64-70.
<https://www.proquest.puce.elogim.com/scholarly-journals/las-revistas-tiers-monde-y-third-world-quarterly/docview/2197277334/se-2?accountid=13357>
- Alvarado, J. C. O. (2016). Estrategias Didácticas y aprendizaje de las Ciencias Sociales. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, (17), 65-80.
- Álvaro, A. T. (2021). Filosofía de las ciencias sociales. *Revista Colombiana De Filosofía De La Ciencia*, 21(42)
<http://dx.doi.org/10.18270/rcfc.v21i42.3478>
- Ango, D. (2022). GUÍA DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS BASADO EN LA GAMIFICACIÓN PARA LOS DOCENTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EL CHACO”. Quito. Obtenido de https://www.canva.com/design/DAFAULB33II/gQEr_Zmxg_KIEgArkxCVJQ/edit?utm_content=DAFAULB33II&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

- Arcila-Calderón, C., Calderín-Cruz, M., & Sánchez-Holgado, P. (2019). Adopción de redes sociales por revistas científicas de ciencias sociales. *El Profesional De La Información*, 28(1) <http://dx.doi.org/10.3145/epi.2019.ene.05>
- Badillo-Jiménez, V. T., & Amanda Miguel Iguarán-Jiménez. (2020). Uso de las TIC en la enseñanza-aprendizaje de la comprensión lectora en niños autistas. *Praxis*, 16(1), 55-63. <http://dx.doi.org/10.21676/23897856.3406>
- Begoña Barrera López, & Luna, D. D. (2020). Enseñanza y aprendizaje fuera del aula en la formación inicial del profesorado de ciencias sociales. *Enseñanza & Teaching*, 38(2), 7-23. <http://dx.doi.org/10.14201/et2020382723>
- Bermejo, J. (2018). Plenitud personal e innovación educativa. reflexiones en torno al deber educativo. *Temps d'Educació*, (55), 297-307. <http://dx.doi.org/10.1344/TE2018.55.16>
- Bertome, E. L., & Olivares, Á. L. G. (2018). Metodología didáctica y modelos pedagógicos en la enseñanza preuniversitaria de la comunidad de Madrid. *Comunitania*, (16), 103-124. <https://www.proquest.puce.elogim.com/scholarly-journals/metodología-didáctica-y-modelos-pedagógicos-en-la/docview/2119845787/se-2>
- Blas, C. B. (2020). La unidad didáctica (integrada): Documento programador para la innovación-indagación educativa(s) en/desde una perspectiva inclusiva. un estudio de caso. *Enseñanza & Teaching*, 38(1), 147-175. <http://dx.doi.org/10.14201/et2020381147175>
- BlueStacks. (2022). Bluestacks - the Best Android Emulator on PC as Rated by You. . Obtenido de <https://www.bluestacks.com/es/index.html>
- Camarero, J. (2018). TEORÍA Y DIDÁCTICA DE LA LITERATURA GENERAL EN CLAVE INTERPRETATIVA. *Monteagudo*, (23), 275-278. <https://www.proquest.puce.elogim.com/scholarly-journals/teoría-y-didáctica-de-la-literatura-general-en/docview/2189505242/se-2?accountid=13357>

- Candel, E. C. (2018). El uso de la gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las ciencias sociales en la educación superior. DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia, (36).
- Cantón-Cruz, E. (2020). Wimblu, R ev. Estud. de P sicología UCR, 16 (2) 2021 (J ulio-Diciembre): 35-65/ISSN: 1659-2107 35 Análisis exploratorio de prensa escrita de cuatro países latinoamericanos sobre violencia doméstica en contexto de confinamiento por COVID-19 desde un enfoque de género. Observatorio, 8.
- Cardona, A. M. A., & Gómez, M. A. (2018). Conflicto y educación superior: Narrativas y vivencias de jóvenes universitarios* estudiantes de ciencias sociales y humanas. Revista CES Psicología, 11(1), 56-68. <http://dx.doi.org/10.21615/cesp.11.1.5>
- Chalco Cuenca, F. E., & Illescas Ochoa, E. C. (2010). Propuesta para lograr aprendizaje significativo en la asignatura de Estudios Sociales en el sexto y séptimo años de Educación Básica en la escuela Ernesto López del cantón Sígsig en período lectivo 2009-2010 (Bachelor's thesis).
- Chuquimarca, D. K. F., Rodriguez, R. D., & Bedón, A. N. B. (2018). Propuesta de innovación educativa utilizando TICs y el diseño universal para el aprendizaje implementada a la asignatura de psicología general de la universidad de las fuerzas armadas "ESPE". Revista Ibérica De Sistemas e Tecnologias De Informação, 292-303. <https://www.proquest.puce.elogim.com/scholarly-journals/propuesta-de-innovación-educativa-utilizando-tics/docview/2041143518/se-2?accountid=13357>
- Clementin, D. E. (2017). Arquitectura para agujonear la experiencia de conocer en la escuela. Praxis Pedagógica, 17(21), 107-115. <http://dx.doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.17.21.2017.107-115>
- ConEduka. (2020). Apps on Windows. Obtenido de <https://appsonwindows.com/apk/5128201/>
- ConEduka. (2021). La Torre del conocimiento. Obtenido de https://play.google.com/store/apps/details?id=com.coneduka.tdc&hl=es_4

- Cordero, D. B., & Núñez, M., A. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista De Lenguas Modernas*, (28), 269-291. <https://www.proquest.puce.elogim.com/scholarly-journals/el-uso-de-tecnicas-gamificacion-para-estimular/docview/2125229829/se-2?accountid=13357>
- Ducura Amado, L. Y. (2020). Desarrollo de una estrategia didáctica gamificada mediada por TIC para la enseñanza de conceptos de ecología a través de la lectura grado décimo de la educación media en Colombia (Doctoral dissertation, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia).
- Echarri, I. (2019). Innovación educativa. investigación, formación, vinculación y visibilidad. *Estudios Sobre Educación*, 37, 226-228. <https://www.proquest.puce.elogim.com/scholarly-journals/innovacion-educativa-investigacion-formacion/docview/2417781878/se-2>
- Ecuador, C. d. (2008). Sección Primera .
- Elvira Ruiz Castillo, S. (2018). Didáctica de las ciencias desde la diversidad cultural y ambiental: Aportes para un currículo contextualizado. *Gondola : Enseñanza Aprendizaje De Las Ciencias*, 13(2), 291-305. <http://dx.doi.org/10.14483/23464712.12546>
- Fernández-Arias, P., Ordóñez-Olmedo, E., Vergara-Rodríguez, D., & Gómez-Vallecillo, A. I. (2020). LA GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS SOCIALES. *Prisma Social*, (31), 388-409. <https://www.proquest.puce.elogim.com/scholarly-journals/la-gamificacion-como-tecnica-de-adquisicion/docview/2465812269/se-2>
- Fernández-Arias, P., Ordóñez-Olmedo, E., Vergara-Rodríguez, D., & Gómez-Vallecillo, A. I. (2020). LA GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS SOCIALES. *Prisma Social*, (31), 388-409. <https://www.proquest.puce.elogim.com/scholarly-journals/la-gamificacion-como-tecnica-de-adquisicion/docview/2465812269/se-2>
- Fernández-Hawrylak, M., Antonio Sánchez Ibáñez, & Heras Sevilla, D. (2020). Las actividades de enseñanza-aprendizaje en el espacio europeo de educación superior las actividades prácticas con herramientas web 2.0.

- Revista Academia y Virtualidad, 13(1), 61-79.
<http://dx.doi.org/10.18359/ravi.4260>
- Ferra, M. P., Flores, I. R., López, R. Q., & Méndez, A. L. (2018). Estado actual de la didáctica general: Vicisitudes y controversias. *Educatio Siglo XXI*, 36(3), 299-318. <http://dx.doi.org/10.6018/j/350011>
- Fidias Arias. (2006). Investigación Exploratoria según autores - Tesis plus. Tesis Plus. <https://tesisplus.com/investigacion-exploratoria/investigacion-exploratoria-segun-autores/>
- Fombona, J., & Pascual, M. A. (2020). Percepción de los estudiantes de maestro de educación primaria sobre su competencia digital: Urgencias formativas detectadas. *Educatio Siglo XXI*, 38(3), 105-127. <http://dx.doi.org/10.6018/educatio.425691>
- Francisco, F. C. (2018). La formación pedagógica y el uso de las tecnologías de la información y comunicación dentro del proceso enseñanza aprendizaje como una propuesta para mejorar su actividad docente. *Edmetic*, 7(1), 151-173. <http://dx.doi.org/10.21071/edmetic.v7i1.10025>
- Fuentes-Hurtado, M., & González-Martínez, J. (2019). Qué gana stem con la gamificación. *Revista Academia y Virtualidad*, 12(2), 79-94. <http://dx.doi.org/10.18359/ravi.3694>
- García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A. (2016). Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje.
- Gargallo, B., Suárez-Rodríguez, J.M., Almerich, G., Verde, I., & Maria Àngels Cebrià, i. I. (2018). Validación del cuestionario SEQ en población universitaria española. capacidades del alumno y entorno de enseñanza/aprendizaje. *Anales De Psicología*, 34(3), 519-530. <http://dx.doi.org/10.6018/analesps.34.3.299041>
- Garriga, M. C., & Morras, V. (2018). Presentación del dossier “La enseñanza de las ciencias sociales en las profesiones sociosanitarias. relatos de experiencias”. *Clio & Asociados*, (26), 84-86. <http://dx.doi.org/10.14409/cya.v0i26.7278>
- Gómez Pullopaxi, M. C. (2019). Estrategias para la enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales, en estudiantes con capacidades diferentes de nivel

- BGU, de la Institución Educativa “Central Técnico” (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
- Gómez, I. T. (2018). GAMIFICACIÓN Y TECNOLOGÍAS COMO RECURSOS Y ESTRATEGIAS INNOVADORES PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA. *Educação & Formação*, 3(8), 3-16. <http://dx.doi.org/10.25053/redufor.v3i8.267>
- Gómez-Díaz, R., & García-Rodríguez, A. (2018). Bibliotecas, juegos y gamificación: Una tendencia de presente con mucho futuro. *Anuario ThinkEPI*, 12, 125-135. <http://dx.doi.org/10.3145/thinkepi.2018.13>
- González Santana, C. (2018). El juego y la gamificación en las Ciencias Sociales.
- González, C. C., Nieto, Y. V. A., Montenegro, C. E. M., & López, J., F.Q. (2018). Sociedad de la tecnología la información y el conocimiento: Tecnologías en la formación de ingenieros. *Revista Ibérica De Sistemas e Tecnologias De Informação*, 304-317. <https://www.proquest.puce.elogim.com/scholarly-journals/sociedad-de-la-tecnología-información-y-el/docview/2041141615/se-2?accountid=13357>
- González, W., J. (2020). Presentación. nuevos enfoques en ciencias sociales y análisis de las ciencias de lo artificial. *Artefactos*, 9(1), 5-12. <http://dx.doi.org/10.14201/art202091512>
- González-Martín, C., & Valls, A. (2018). Los proyectos de trabajo en el área de música: Una metodología de enseñanza-aprendizaje para afrontar los retos de la sociedad del siglo XXI. *Revista Electrónica Complutense De Investigación En Educación Musical*, 15, 39-60. <http://dx.doi.org/10.5209/RECIEM.56849>
- González-Montegudo, J. (2020). Reivindicación de la innovación educativa. *Praxis Pedagógica*, 20(26), 1-5. <http://dx.doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.20.26.2020.1-5>
- Guevara Vizcaíno, C. (2018). Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes (Master's thesis, Universidad Casa Grande. Departamento de Posgrado).
- Gutiérrez, M. L. (2018). Investigación comparada en ciencias sociales: Una introducción. reseña del libro: Morlino, L. (2018). *comparison. A*

- methodological introduction for social sciences. opladen, berlín y toronto: Barbara budrich publishers. 128 pp. ISBN: 978-3-8474-2143-6. Razón Crítica, (5), 243-247. <http://dx.doi.org/10.21789/25007807.1360>
- Heredia, A. M. (2019). Los manuales pioneros en la construcción de la didáctica general en españa. *Historia De La Educación*, 38, 239-256. <http://dx.doi.org/10.14201/hedu201938239256>
- Hernández-Sampieri, R., & Torres, C. P. M. (2018). Metodología de la investigación (Vol. 4, pp. 310-386). México^ eD. F DF: McGraw-Hill Interamericana.
- Herrera, C. N. B., & Oviedo, B. (2019). Algunos estudios cuantitativos aplicados en presencia de grandes masas de datos en las ciencias sociales. *Revista Ibérica De Sistemas e Tecnologias De Informação*, , 86-93. <https://www.proquest.puce.elogim.com/scholarly-journals/algunos-estudios-cuantitativos-aplicados-en/docview/2258688182/se-2>
- Holguín, J. A., Taxa, F., Flores Castañeda, & Sandro, O. C. (2020). Proyectos educativos de gamificación por videojuegos: Desarrollo del pensamiento numérico y razonamiento escolar en contextos vulnerables. *Edmetic*, 9(1), 80-103. <http://dx.doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12222>
- Holguin-Alvarez, J., Villa Córdova, G. M., Pinedo, S. O., & Gamarra, S. S. (2019). Gamificación por videojuegos en contextos vulnerables hallazgos experimentales desde la matemática escolar. *3c Tic*, 8(3), 82-107. <http://dx.doi.org/10.17993/3ctic.2019.83.82-107>
- Holguin-Alvarez, J., Villa Córdova, G. M., Tafur, L. M., & Chávez, Y. Á. (2019). Evidencias pedagógicas de gamificación: Autoconstrucción y etnoculturalidad de aprendizajes matemáticos. *Apuntes Universitarios*, 9(3), 47-66. <http://dx.doi.org/10.17162/au.v9i3.381>
- Idrovo Naranjo, E. K. (2018). La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018 (Bachelor's thesis).
- Itzetzl, P. L., Juárez Hernández, L. G., & Sergio Tobón Tobón. (2020). Construcción y validación de un instrumento para evaluar el abordaje de la

- sociedad del conocimiento en docentes. *Apuntes Universitarios*, 10(1), 40-65. <http://dx.doi.org/10.17162/au.v10i1.417>
- Jara, M. Á. (2020). El enfoque interdisciplinar en la enseñanza de las ciencias sociales y humanas. reflexiones epistemológicas y metodológicas. *Clio & Asociados*, (30), 75-89. <http://dx.doi.org/10.14409/cya.v0i30.8951>
- Jiménez, C. R., Navas-Parejo, M. R., Villalba, M. J. S., & Campoy, J. M. F. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *IJNE: International Journal of New Education*, 2(1), 40-59.
- Jodelet, D. (2018). Ciencias sociales y representaciones: Estudio de los fenómenos representativos y de los procesos sociales. de lo local a lo global. *Revista Latinoamericana De Metodología De Las Ciencias Sociales*, 8(2) <http://dx.doi.org/10.24215/18537863e041>
- Kajekai Chiriap, R. V. (2011). Estrategias y recursos didácticos para enseñar Estudios Sociales en el séptimo año de Educación General Básica en la escuela ETSA del Centro Shuar Muchinkim parroquia de Tayuza periodo lectivo 2010-2011 (Bachelor's thesis).
- Lamboglia, S. (2019). Gorza, A. y Valobra, A. (edits). (2018) género y derechos. una propuesta para el aula de ciencias sociales - 1a ed. - la plata: Universidad nacional de la plata. facultad de humanidades y ciencias de la educación. 171 p. *Anuario Del Instituto De Historia Argentina*, 19(2) <http://dx.doi.org/10.24215/2314257Xe104>
- Las revistas colombianas de antropología y ciencias sociales en tiempos de mediciones: Desafíos de la comunidad académica. (2018). *Revista Colombiana De Antropología*, 54(1), 7-13. <https://www.proquest.puce.elogim.com/scholarly-journals/las-revistas-colombianas-de-antropología-y/docview/2084842469/se-2?accountid=13357>
- Lichtensztejn, S. (2018). Las ciencias sociales en la universidad latinoamericana 1. *Ola Financiera*, (29), 105-141. <https://www.proquest.puce.elogim.com/scholarly-journals/las-ciencias-sociales-en-la-universidad/docview/2059600191/se-2?accountid=13357>

- Lira, Fedorov, Hernández, Aguilar, Quesada, Rodríguez. (2018). Retrieved 1 February 2022, from https://www.tec.ac.cr/sites/default/files/media/doc/2ponencia-marco-pedagogico-tec_09feb.pdf
- López Gutiérrez, J. C., & Isarelis Pérez Ones. (2018). ¿POR QUÉ ES NECESARIA UNA DIDÁCTICA ESPECÍFICA PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR? WHY IS NECESSARY AN SPECIFIC DIDACTICS FOR HIGHER EDUCATION? *Revista Científica ECOCIENCIA*, 5(1) <https://www.proquest.puce.elogim.com/scholarly-journals/por-qué-es-necesaria-una-didáctica-específica/docview/2025787403/se-2?accountid=13357>
- Lorenzo-Aparicio, A. (2021). Potencialidades del proceso de modelización en ciencias sociales y en el trabajo social. *Ehquidad*, (15), 113-134. <https://www.proquest.puce.elogim.com/scholarly-journals/potencialidades-del-proceso-de-modelización-en/docview/2542756371/se-2>
- Maldonado., Y Fernández. (2020). Doxa: Revista interdisciplinar en estudios de comunicación y ciencias sociales. *CÍRCULO De Lingüística Aplicada a La Comunicación*, 82, 285-286. <http://dx.doi.org/10.5209/clac.69846>
- Manzano León., Sánchez, M., Trigueros. R., Álvarez Hernández, & Aguilar-Parra, J. (2020). Gamificación y breakout edu en formación profesional. el programa "Grey place" en integración social. *Edmetic*, 9(1), 1-20. <http://dx.doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12067>
- Marcela, A. S., & Joan Pagès Blanch. (2018). Pensamiento del profesorado de historia, geografía y ciencias sociales sobre la formación ciudadana en Chile. *Clio & Asociados*, (26), 24-37. <http://dx.doi.org/10.14409/cya.v0i26.7232>
- Marín-Díaz, V. (2018). ¿El poder de la gamificación educativa? the power of educational gamification? *Edmetic*, 7(2), I-IV. <http://dx.doi.org/10.21071/edmetic.v7i2.11146>
- Mata Castro, M. L., & Rodríguez Molina, G. A. (2012). Estrategias metodológicas en el aprendizaje significativo de la asignatura estudios sociales en los niños y niñas de sexto año de educación básica" A", de la

escuela fiscal mixta" Semira Acuña de Castro" del cantón Milagro (Bachelor's thesis).

- Meier, C., & Alejandro Bonnet de León. (2021). ¡Gamificación y aprendizaje activo con kahoot!: Creación de exámenes por parte del alumnado. *3c Tic*, 10(2), 77-99. <https://www.proquest.puce.elogim.com/scholarly-journals/gamificación-y-aprendizaje-activo-con-kahoot/docview/2551219665/se-2>
- Melisa Andrea Narváez Duarte, Juan Pablo Macías Nova, Duvan Felipe Acosta Corredor Francisco Javier, Fonseca Zamora, & Lady Johanna Ruíz González. (2018). Aportes de una metodología lúdica al aprendizaje de los estudiantes que cursan la cátedra de morfofisiología en la facultad de cultura física, deporte y recreación. *Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 8(2), 63-82. <http://dx.doi.org/10.15332/2422474x/5127>
- Miguel Orlando Celemín Angarita, & Diego Alejandro Varón Zuñiga. (2018). Enseñanza de estrategias de aprendizaje desde la monitoria académica del área de acompañamiento y permanencia -MAIE- en UNIMINUTO sede principal. *Praxis Pedagógica*, 18(23), 84-98. <http://dx.doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.18.23.2018.84-98>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2012). Constitución de la república, ley orgánica de educación intercultural y reglamento general. Marco legal educativo. https://www.todaunavida.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/10/ml_educativo_2012.pdf
- Montes, V. M. (2014). Modelo pedagógico social-cognitivo y su aplicación en las prácticas pedagógicas de docentes y estudiantes del programa de formación complementaria de la Institución Educativa Normal Superior de Sincelejo. *Educación y Humanismo*, 16(26), 104-121.
- Montoya Lemus, D. A. (2021). Gamificación como estrategia didáctica en las ciencias sociales (monografía de compilación).
- Morales, H. (2018). Influencia de un proceso de formación de profesores en el sistema de enseñanza del concepto de área en estudiantes de pedagogía en matemáticas, un estudio de caso. *Bolema*, 32(62), 1050-1067. <http://dx.doi.org/10.1590/1980-4415v32n62a15>

- Noriega, A. (2017). Gamificación y el aprendizaje centrado en el estudiante. XVIII Encuentro Internacional Virtual Educa, 1-9.
- Ortiz, F. A. A., López, Á. V. L., & Campiño, D. C. L. (2019). Incidencia del modelo pedagógico en la construcción del proyecto de vida de estudiantes de educación media rural. *El Ágora USB*, 19(1), 95-114.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44.
- Ospina, J. C. C. (2019). La autobiografía de francisco leal buitrago. contribución a la autorreflexión de las ciencias sociales en colombia. *Análisis Político*, 32(96), 144-146. <https://www.proquest.puce.elogim.com/scholarly-journals/la-autobiografía-de-francisco-leal-buitrago/docview/2352578480/se-2>
- Oviedo, H. C., & Campo-Arias, A. (2005). Aproximación al uso del coeficiente alfa de Cronbach. *Revista colombiana de psiquiatría*, 34(4), 572-580.
- Palumbo, M., & Vacca, L. C. (2020). Epistemologías y metodologías críticas en ciencias sociales: Precisiones conceptuales en clave latinoamericana. *Revista Latinoamericana De Metodología De Las Ciencias Sociales*, 10(2) <http://dx.doi.org/10.24215/18537863e076>
- Paredes Bermeo, E. E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje: propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales (Master's thesis, Quito, EC: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador).
- Parra, E., & Torres, M. (2018). La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño. *Educación Artística*, (9), 160-173. <http://dx.doi.org/10.7203/eari.9.11473>
- Pazmiño, J. C. V., Pérez, F. X. D., Londoño, O. D. R., & Santana, L. T. P. (2021). La Gamificación como estrategia de aprendizaje en la materia de electrónica en la especialidad de bachillerato técnico. *Wimb Lu*, 16(1), 103-119.
- Pérez Morales, J. I. (2008). La evaluación como instrumento de mejora de la calidad del aprendizaje. Propuesta de intervención psicopedagógica para el aprendizaje del idioma inglés. *Universitat de Girona*.

- Plazas, M. A. T. (2021). Las fuentes de la memoria: Usos de la historia y las ciencias sociales en el proyecto colombia nunca más *. Anuario Colombiano De Historia Social y De La Cultura, 48(1), 203-230,460. <http://dx.doi.org/10.15446/achsc.v48n1.91549>
- Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. Teoría De La Educación; Revista Interuniversitaria, 32(1), 73-99. <http://dx.doi.org/10.14201/teri.20625>
- QuestionPro. ¿Qué es el muestreo por conveniencia? (2018, April 28). <https://www.questionpro.com/blog/es/muestreo-por-conveniencia/#:~:text=El%20muestreo%20por%20conveniencia%20es,pr%C3%A1ctica%20de%20un%20elemento%20particular.>
- Quiroz Posada, R. E., & Villa-Ochoa, J. (2019). Formación en ciencias sociales y de los futuros profesores. un diálogo con el profesor joan pagés blanch. Uni-pluri/versidad, 19(1), 87-96. <http://dx.doi.org/10.17533/udea.unipluri.19.1.06>
- Ríos, C. P. (2020). Lectura y educación literaria. nuevos modos de leer en la era digital. Educatio Siglo XXI, 38(1), 263-268. <https://www.proquest.puce.elogim.com/scholarly-journals/lectura-y-educación-literaria-nuevos-modos-de/docview/2388931310/se-2?accountid=13357>
- RLOEI. (05 de enero de 2012). Registro Oficial N°754. Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, 4. Quito, Ecuador: Editorial Nacional.
- Rodríguez González, C. E. (2018). El conocimiento y su integración en las ciencias sociales y humanas. Revista Logos, Ciencia & Tecnología, 10(1), 12-13. <http://dx.doi.org/10.22335/rlct.v10i1.580>
- Roig-Vila, R., & Herrero, J. F. Á. (2019). Repercusión en twitter de las metodologías activas ABP, flipped classroom y gamificación. Revista Iberoamericana De Educación a Distancia, 22(2), 79-96. <http://dx.doi.org/10.5944/ried.22.2.23272>

- Roldán Reche, A. (2021). La gamificación en las ciencias sociales en un contexto educativo en transformación
- Rubio, J. C. C., Serrano, J. S., & Martínez, J., Carlos Bel. (2018). Competencia digital en futuros docentes de ciencias sociales en educación primaria: Análisis desde el modelo TPACK. *Educatio Siglo XXI*, 36(1), 107-128. <http://dx.doi.org/10.6018/j/324191>
- Sánchez-Gómez, M. C., Martín-Cilleros, M. V., Costa, A. P., & Peñalvo, F. J. G. (2018). Posicionamiento de la investigación en ciencias sociales. *Revista Ibérica De Sistemas e Tecnologias De Informação*, (28), 102-113. <http://dx.doi.org/10.17013/risti.28.102-113>
- Sánchez-Gómez, M. C., Rodrigues, A. I., & Costa, A. P. (2018). Desde los métodos cualitativos hacia los modelos mixtos: Tendencia actual de investigación en ciencias sociales. *Revista Ibérica De Sistemas e Tecnologias De Informação*, (28), IX-XIII. <http://dx.doi.org/10.17013/risti.28.0>
- Sánchez-Rivas, E. y Pareja-Prieto, D. (2015). La gamificación como estrategia pedagógica en el contexto escolar. En Ruiz-Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Edit.). *Innovaciones con tecnologías emergentes*. Málaga: Universidad de Málaga
- Sarango-Lapo, C., Mena, J., Ramírez-Montoya, M., & Real, E. (2020). La escala de competencia digital y uso de recursos educativos abiertos (CD-REA): Factores asociados a la competencia de los docentes universitarios bimodales. *Revista Ibérica De Sistemas e Tecnologias De Informação*, 545-558. <https://www.proquest.puce.elogim.com/scholarly-journals/la-escala-de-competencia-digital-y-uso-recursos/docview/2388305422/se-2>
- Serrano, M. C. (2019). La gamificación como metodología motivadora en el aprendizaje de las Ciencias sociales. *CIVINEDU* 2019, 385.
- Serrano, M. C. (2020). Emociones de estudiantes preuniversitarios en Ciencias Sociales con experiencias de gamificación. *Investigación en la Escuela*, (102), 84-96.
- Serrano, M. C., Martín, J. S., Losada, J. M., & Polo, F. Z. (2021). EDUCAR EN EL INTERÉS SOCIAL DE LAS CIENCIAS SOCIALES: UNA

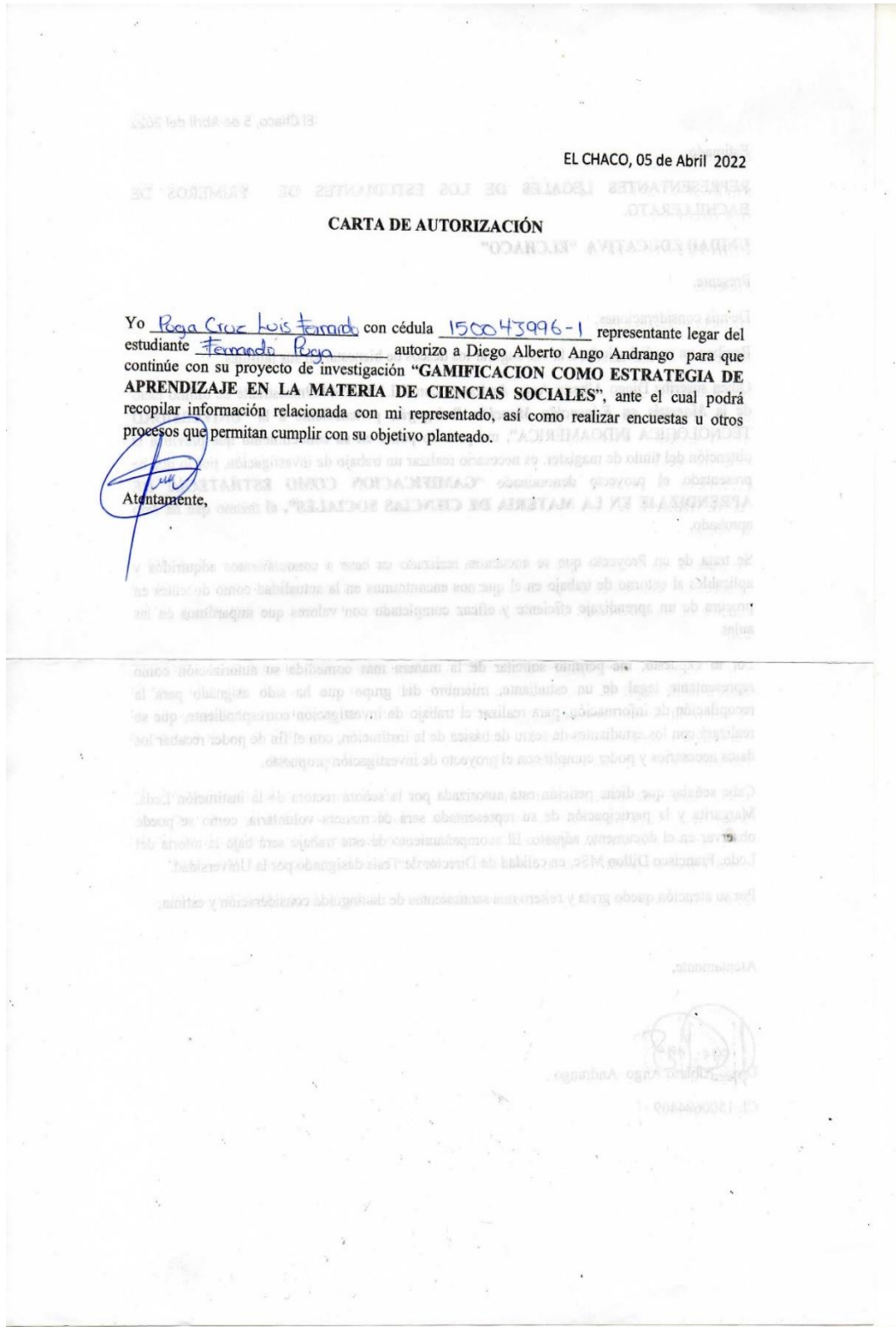
- INTERVENCIÓN DIDÁCTICA. Prisma Social, (35), 249-276.
<https://www.proquest.puce.elogim.com/scholarly-journals/educar-en-el-interés-social-de-las-ciencias/docview/2603241407/se-2>
- Torres-Toukoumidis, A., Romero-Rodríguez, L., M., Ma Amor Pérez-Rodríguez, & Björk, S. (2018). Modelo teórico integrado de gamificación en ambientes E-learning (E-MIGA). *Revista Complutense De Educación*, 29(1), 129-145. <http://dx.doi.org/10.5209/RCED.52117>
- Turon, J., Gairín, J., Armengol, C., Gisbet, M. and García, M., 2009. Guía para la evaluación de competencias en el Área de Ciencias Sociales. [online] *Aqu.cat*. Available at: <<https://www.aqu.cat/doc/guia-per-a-l-avaluacio-de-competencies-en-l-area-de-ciencies-socials-es>> [Accessed 4 May 2022].
- UNESCO. (2015). *Liderar el ODS 4 - Educación 2030*. Liderar el ODS 4 - Educación 2030. Río de Janeiro, Brasil .
- UNESCO. (2019). *Necesidades Educativas Especiales*. Salamanca.
- Universidad de la República (Uruguay). Facultad de Enfermería. Departamento de Documentación y Biblioteca. Etapas de la investigación bibliográfica. Hoja Informativa [Internet] 2020; (20). Disponible en: <https://www.fenf.edu.uy/index.php/inicio/gestion-y-servicios/biblioteca/hojainformativa/>
- Urcid, R. P., & Rojas, J. C. (2018). Modelo multidireccional para la generación de innovación educativa. *Apuntes Universitarios*, 8(3), 1-23. <http://dx.doi.org/10.17162/au.v8i3.328>
- Valero-Valenzuela, A., García, D. G., Camerino, O., & Manzano, D. (2020). Hibridación del modelo pedagógico de responsabilidad personal y social y la gamificación en educación física. *Apuntes.Educació Física i Esports*, (141), 63-74. [http://dx.doi.org/10.5672/apuntes.2014-0983.es.\(2020/3\).141.08](http://dx.doi.org/10.5672/apuntes.2014-0983.es.(2020/3).141.08)
- Velasco Peña, G. C. (2018). Las reformas al currículo oficial: La configuración de las ciencias sociales escolares en la educación secundaria en Colombia (1939-1974). *Uni-pluriversidad*, 18(1), 78-93. <http://dx.doi.org/10.17533/udea.unipluri.18.1.08>

Vive UNIR. (2020, October 13). La gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarla. UNIR; UNIR.


<https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>

ANEXOS

Anexo 1 Autorización para realizar la investigación



Anexo 2
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DOCENTES



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO

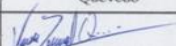
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

Para validación del instrumento: Encuesta destinada a docentes para determinar el nivel de viabilidad de los instrumentos de aplicación para el manejo de la GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MATERIA DE CIENCIAS SOCIALES


Nombre del validador/a Lcda. Verónica Gualpa **Fecha:** 13/02/2022

Objetivo: La presente ficha tiene la finalidad de determinar el uso de la gamificación como estrategia de aprendizaje en la materia de ciencias sociales de primero de bachillerato, en la Unidad Educativa "El Chaco", ubicada en la Provincia de Napo en el cantón "El Chaco".

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con la escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy importante en el contexto de la investigación que se lleva a cabo. Seleccione una respuesta del 1 al 4 siendo 1 = Totalmente en Desacuerdo, 2= En Desacuerdo, 3 = Ni En Desacuerdo Ni En Acuerdo 4 = De Acuerdo 5= Muy De acuerdo

Ítems	1	2	3	4	5	
1. ¿Usted como docente de la materia de Ciencias Sociales, considera que esta genera un aprendizaje significativo en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa "El Chaco"?					X	
2. ¿Considera usted como docente de la materia de Ciencias Sociales, que el proceso de enseñanza determina resultados de aprendizaje efectivos en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa "El Chaco"?					X	
3. ¿Considera usted como docente que el estudiante refleja el aprendizaje de las materias de Ciencias Sociales de manera efectiva, es decir, cumple con los objetivos planteados en el currículo?					X	
4. ¿Considera usted como docente de la materia de Ciencias Sociales, que la evaluación empleada da resultados efectivos?					X	
5. ¿Considera usted que el uso de juegos lúdicos en la materia de ciencias sociales genera un aprendizaje significativo?					X	
6. ¿Conoce usted como docente la gamificación como estrategia de aprendizaje?					X	
7. ¿Considera usted como docente que la gamificación como estrategia de aprendizaje es efectiva?					X	
8. ¿Considera usted como docente, que la gamificación usa conceptos educativos para un aprendizaje significativo?					X	
9. ¿Cree usted como docente, que el uso de la gamificación mejora el proceso de aprendizaje de la materia de ciencias sociales?					X	
10. ¿Considera usted como docente, que las aplicaciones de gamificación gestionan contenidos educativos, basándose en los juegos?					X	
10. ¿Considera usted como docente, que las aplicaciones de gamificación gestionan contenidos educativos, basándose en los juegos?					X	
11. ¿Considera usted como docente de la materia de Ciencias Sociales, que una guía de estrategias gamificadas permitirían mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes?					X	
Criterios generales		SI	NO	Observaciones		
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado		X				
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente		X				
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación		X				
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial		X				
5. El número de ítems es suficiente para la investigación		X				
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)						
Aplicable	X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones		
Validado por	Lcda. Verónica Matilde Gualpa Quevedo		Cédula	1724697832	Fecha	13/02/2022
Firma			Teléfono	0960214904	Mail	Veronicagualpa152130@gmail.com

Anexo 3
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS ESTUDIANTES


UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO


MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

Para validación del instrumento: Encuesta destinada a estudiantes para determinar el nivel de viabilidad de los instrumentos de aplicación para el manejo de la GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MATERIA DE CIENCIAS SOCIALES

Nombre del validador/a: Lcdo. Jefferson Torres **Fecha:** 13/02/2022

Objetivo: La presente ficha tiene la finalidad de determinar el uso de la gamificación como estrategia de aprendizaje en la materia de ciencias sociales de primero de bachillerato, en la Unidad Educativa "El Chaco", ubicada en la Provincia de Napo en el cantón "El Chaco".

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con la escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy importante en el contexto de la investigación que se lleva a cabo. Seleccione una respuesta del 1 al 4 siendo 1 = Totalmente en Desacuerdo, 2= En Desacuerdo, 3 = Ni En Desacuerdo Ni En Acuerdo 4 = De Acuerdo 5= Muy De acuerdo.

Ítems	1	2	3	4	5
1.- ¿Considera usted como estudiante de la materia de Ciencias Sociales (Historia y Filosofía), que existe un aprendizaje significativo en estas ramas por parte del docente?					X
2.- ¿Considera usted como estudiante, que los métodos usados por el tutor son eficaces en el proceso de aprendizaje?					X
3.- ¿Considera usted como estudiante de la materia de Ciencias Sociales, que la evaluación propuesta por el docente refleja las enseñanzas aplicadas en clase?					X
4.- ¿Considera usted como estudiante, que los métodos de evaluación en la materia de Ciencias Sociales son óptimos en el proceso de aprendizaje?					X
5.- ¿Considera usted como estudiante, que el uso de juegos lúdicos en la materia de Ciencias Sociales garantiza un mayor aprendizaje de esta?					X
6.- ¿Considera usted como estudiante, que los juegos en la materia de Ciencias Sociales ayudan en la concentración para mejorar el aprendizaje?					X
7.- ¿Cree usted como estudiante, que el uso de la gamificación es un componente de entretenimiento para mejorar la concentración suya y de sus compañeros?					X
8.- ¿Cree usted como estudiante, que los docentes aplican estrategias de Gamificación en la materia de Ciencias Sociales con el fin de incentivar en el aprendizaje de este?					X
9.- ¿Considera usted como estudiante, que el uso de recursos educativos en la materia de Ciencias Sociales genera un aprendizaje efectivo mediante el uso de plataformas digitales?					X
10.- ¿Considera usted como estudiante, que la gamificación mediante estrategias educativas ayuda en la generación de un aprendizaje sostenido?					X
11.- ¿Considera usted como estudiante, que la gamificación mediante softwares educativos mejora el proceso de enseñanza aprendizaje?					X
Criterios generales					
		SI	NO	Observaciones	
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado		X			
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente		X			
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación		X			
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial		X			
5. El número de ítems es suficiente para la investigación		X			
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)					
Aplicable	X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones	
Validado por	Lcdo. Jefferson Andrés Torres Maza		Cédula	1721539359	Fecha 13/02/2022
Firma			Teléfono	0963275108	Mail Jeff15.21@hotmail.com

Anexo 4

Encuesta realizada a docentes en Google Forms

Enlace: <https://forms.gle/gbcXuLzpTA4sgaya6>



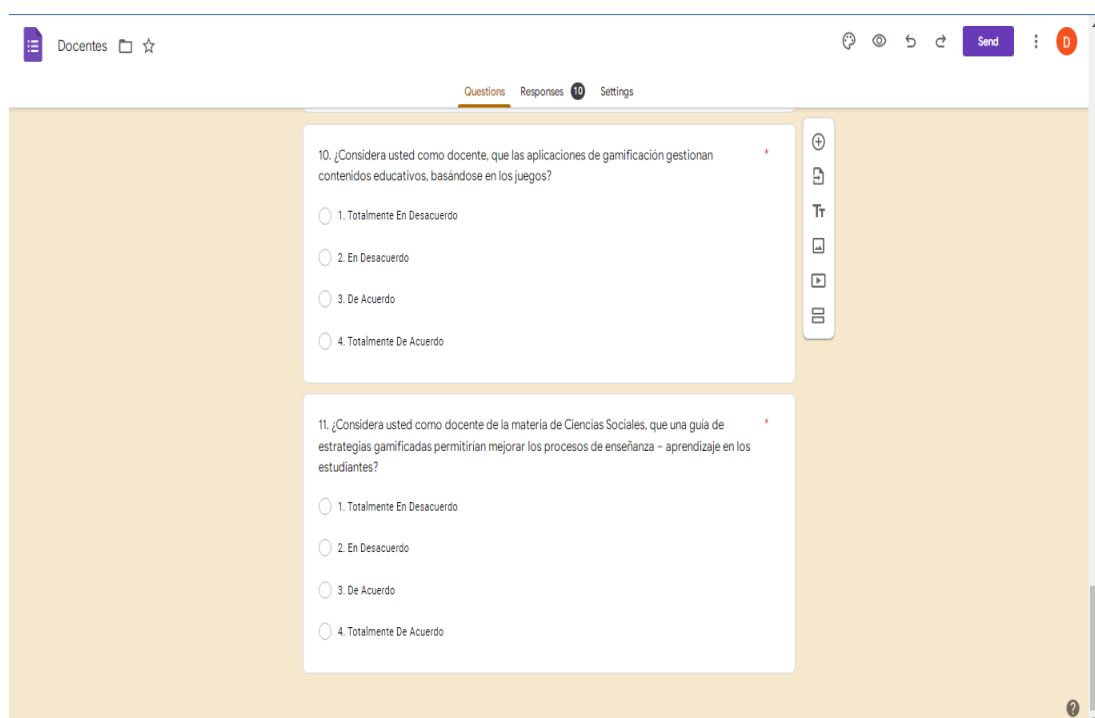
Docentes ☆

Questions Responses 10 Settings

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MATERIA DE CIENCIAS SOCIALES

Los datos proporcionados son estrictamente confidenciales y serán utilizados únicamente con fines estadísticos, de acuerdo con el Art. 21 de la Ley Estadística. Proyecto educativo.
Ley de estadística

Art. 21.- Los datos individuales que se obtengan para efecto de estadística y censos son de carácter reservado; en consecuencia, no podrán darse a conocer informaciones individuales de ninguna especie, ni podrán ser utilizados para otros fines como de tributación o conscripción, investigaciones judiciales y, en general, para cualquier objeto distinto del propiamente estadístico o censal.
Solo se darán a conocer los resúmenes numéricos, las concentraciones globales, las totalizaciones y en



Docentes ☆

Questions Responses 10 Settings

10. ¿Considera usted como docente, que las aplicaciones de gamificación gestionan contenidos educativos, basándose en los juegos?

- 1. Totalmente En Desacuerdo
- 2. En Desacuerdo
- 3. De Acuerdo
- 4. Totalmente De Acuerdo

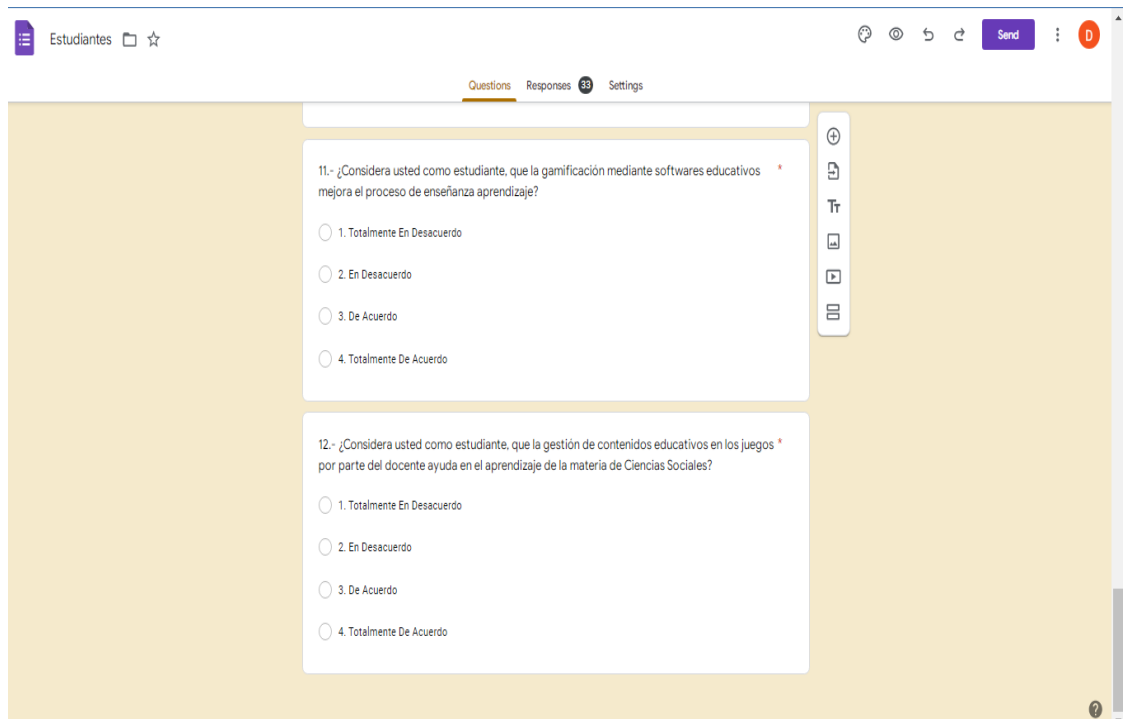
11. ¿Considera usted como docente de la materia de Ciencias Sociales, que una guía de estrategias gamificadas permitirían mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes?

- 1. Totalmente En Desacuerdo
- 2. En Desacuerdo
- 3. De Acuerdo
- 4. Totalmente De Acuerdo

Anexo 5

Encuesta realizada a los estudiantes en Google Forms

Enlace: <https://forms.gle/V2jKECzSyaNuA2dy9>



Anexo

6

Diseño Encuesta Docentes



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

Los datos proporcionados son estrictamente confidenciales y serán utilizados únicamente con fines estadísticos, de acuerdo con el Art. 21 de la Ley Estadística. Proyecto educativo.

Art. 21.- Los datos individuales que se obtengan para efecto de estadística y censos son de carácter reservado; en consecuencia, no podrán darse a conocer informaciones individuales de ninguna especie, ni podrán ser utilizados para otros fines como de tributación o conscripción, investigaciones judiciales y, en general, para cualquier objeto distinto del propiamente estadístico o censal.

Solo se darán a conocer los resúmenes numéricos, las concentraciones globales, las totalizaciones y, en general, los datos impersonales.

Objetivo: Determinar el uso de la gamificación como estrategia de aprendizaje en la materia de ciencias sociales de primero de bachillerato, en la Unidad Educativa “El Chaco”, ubicada en la Provincia de Napo en el cantón “El Chaco”.

Instrucciones: Seleccione una respuesta del 1 al 4 siendo 1 = Totalmente en Desacuerdo, 2= En Desacuerdo, 3 = De acuerdo y 4 = Totalmente De Acuerdo

Ítems	1	2	3	4
1. ¿Usted como docente de la materia de Ciencias Sociales, considera que esta genera un aprendizaje significativo en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “El Chaco”?				
2. ¿Considera usted como docente de la materia de Ciencias Sociales, que el proceso de enseñanza determina resultados de aprendizaje efectivos en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “El Chaco”?				
3. ¿Considera usted como docente que el estudiante refleja el aprendizaje de las materias de Ciencias Sociales de manera efectiva, es decir, cumple con los objetivos planteados en el currículo?				
4. ¿Considera usted como docente de la materia de Ciencias Sociales, que la evaluación empleada da resultados efectivos?				
5. ¿Considera usted que el uso de juegos lúdicos en la materia de ciencias sociales genera un aprendizaje significativo?				
6. ¿Conoce usted como docente la gamificación como estrategia de aprendizaje?				
7. ¿Considera usted como docente que la gamificación como estrategia de aprendizaje es efectiva?				
8. ¿Considera usted como docente, que la gamificación usa conceptos educativos para un aprendizaje significativo?				
9. ¿Cree usted como docente, que el uso de la gamificación mejora el proceso de aprendizaje de la materia de ciencias sociales?				
10. ¿Considera usted como docente, que las aplicaciones de gamificación gestionan contenidos educativos, basándose en los juegos?				
11. ¿Considera usted como docente de la materia de Ciencias Sociales, que una guía de estrategias gamificadas permitirían mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes?				



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

Los datos proporcionados son estrictamente confidenciales y serán utilizados únicamente con fines estadísticos, de acuerdo con el Art. 21 de la Ley Estadística. Proyecto educativo.

Solo se darán a conocer los resúmenes numéricos, las concentraciones globales, las totalizaciones y, en general, los datos impersonales.

Objetivo: Determinar el uso de la gamificación como estrategia de aprendizaje en la materia de ciencias sociales de primero de bachillerato, en la Unidad Educativa “El Chaco”, ubicada en la Provincia de Napo en el cantón “El Chaco”.

Instrucciones: Seleccione una respuesta del 1 al 4 siendo 1 = Totalmente en Desacuerdo, 2= En Desacuerdo, 3 = De acuerdo y 4 = Totalmente De Acuerdo

Ítems	1	2	3	4
1. ¿Considera usted como estudiante de la materia de Ciencias Sociales (Historia y Filosofía), que existe un aprendizaje significativo en estas ramas por parte del docente?				
2. ¿Considera usted como estudiante, que los métodos usados por el tutor son eficaces en el proceso de aprendizaje?				
3. ¿Considera usted como estudiante de la materia de Ciencias Sociales, que la evaluación propuesta por el docente refleja las enseñanzas aplicadas en clase?				
4. ¿Considera usted como estudiante, que los métodos de evaluación en la materia de Ciencias Sociales son óptimos en el proceso de aprendizaje?				
5.- ¿Considera usted como estudiante, que el uso de juegos lúdicos en la materia de Ciencias Sociales garantiza un mayor aprendizaje de esta?				
6.- ¿Considera usted como estudiante, que los juegos en la materia de Ciencias Sociales ayudan en la concentración para mejorar el aprendizaje?				
7.- ¿Cree usted como estudiante, que el uso de la gamificación es un componente de entretenimiento para mejorar la concentración suya y de sus compañeros?				
8.- ¿Cree usted como estudiante, que los docentes aplican estrategias de Gamificación en la materia de Ciencias Sociales con el fin de incentivar en el aprendizaje de este?				
9.- ¿Considera usted como estudiante, que el uso de recursos educativos en la materia de Ciencias Sociales genera un aprendizaje efectivo mediante el uso de plataformas digitales?				
10.- ¿Considera usted como estudiante, que la gamificación mediante estrategias educativas ayuda en la generación de un aprendizaje sostenido?				
11.- ¿Considera usted como estudiante, que la gamificación mediante softwares educativos mejora el proceso de enseñanza aprendizaje?				

Anexo 8
FICHA DE VALORACION DE ESPECIALISTAS

**GUÍA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS PARA MEJORAR EL
DESARROLLO DE HABILIDADES LECTORAS**

Autora: Diego Ango; Tutor: Francisco Dillon

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

Guía de uso didáctico en un entorno virtual de aprendizaje, para el desarrollo de las competencias digitales en los docentes de la Unidad Educativa El Chaco.

1. Datos Personales del Especialista

Nombres y Apellidos: Ing. Abg. (c) Oscar Antonio Martínez Ramón

MSc

Grado Académico (Área): Magíster en Educación

Experiencia en el área: Educación

2. Autovaloración del especialista

Marcar con una “X”

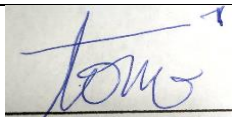
Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos técnicos sobre la propuesta	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionados con la propuesta	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL	X		
Observaciones:	Ninguna		

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 e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	X				

Observaciones:	Ninguno
----------------	---------

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

Validado por	Ing. Abg.(c). Oscar Antonio Martínez Ramón MSc	Cédula	1715670657	Fecha	14-03-22
Firma		Teléfono	0958808495	Mail	sebitas1martinez@hotmail.com

Anexo 9

FICHA DE VALIDACIÓN 2 DE LA PROPUESTA

GUÍA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES LECTORAS

Autora: Diego Ango; **Tutor:** Francisco Dillon

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

Guía de uso didáctico en un entorno virtual de aprendizaje, para el desarrollo de las competencias digitales en los docentes de la Unidad Educativa El Chaco.

1. Datos Personales del Especialista
 Nombres y Apellidos: M. Sc. Mariana Melida Riofrio Vallejo
 Grado Académico (Área): Magíster en Educación
 Experiencia en el área: Educación
2. Autovaloración del especialista
 Marcar con una "X"

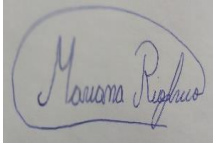
Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos técnicos sobre la propuesta	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionados con la propuesta	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL	X		
Observaciones:	Ninguna		

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 e indicadores	X				

para medir resultados esperados					
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	X				
Observaciones:	Ninguno				

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

Validado por	MSc. Mariana Melida Riofrio Vallejo	Cédula	1724864135	Fecha	20-05-22
Firma		Teléfono	0992765166	Mail	melycaracola@hotmail.com

Anexo 10
Consentimiento firmado

El Chaco, 5 de Abril del 2022

Estimado

REPRESENTANTES LEGALES DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMEROS DE BACHILLERATO.

UNIDAD EDUCATIVA "ELCHACO"

Presente.

De mis consideraciones:

Reciban un cordial saludo, a la vez augurar los deseos de bienestar en sus familias.

Quien suscribe Diego Alberto Ango Andrango con C.I.1500694409maestrante de último ciclo de la *Maestría en Educación Mención Pedagogía*, perteneciente a la "UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA", me permito poner en su conocimiento que previo a la obtención del título de magister, es necesario realizar un trabajo de investigación, por lo que he presentado el proyecto denominado "GAMIFICACION COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MATERIA DE CIENCIAS SOCIALES", el mismo que ha sido aprobado.

Se trata de un Proyecto que se encuentra realizado en base a conocimientos adquiridos y aplicables al entorno de trabajo en el que nos encontramos en la actualidad como docentes en procura de un aprendizaje eficiente y eficaz completado con valores que impartimos en las aulas.

Por lo expuesto, me permito solicitar de la manera más comedida su autorización como representante legal de un estudiante, miembro del grupo que ha sido asignado para la recopilación de información, para realizar el trabajo de investigación correspondiente, que se realizará con los estudiantes de sexto de básica de la institución, con el fin de poder recabar los datos necesarios y poder cumplir con el proyecto de investigación propuesto.

Cabe señalar que dicha petición está autorizada por la señora rectora de la institución Lcda. Margarita y la participación de su representado será de manera voluntaria, como se puede observar en el documento adjunto. El acompañamiento de este trabajo será bajo la tutoría del Lcdo. Francisco Dillon MSc, en calidad de Director de Tesis designado por la Universidad.

Por su atención quedo grata y reitero mis sentimientos de distinguida consideración y estima,

Atentamente,



Diego Alberto Ango Andrango

CI. 1500694409

Anexo 11
Autorización para realizar la investigación

EL CHACO, 06 Abril de 2022

Msc. Vicente Bocancho

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA EL CHACO

Presente. —



Yo, Diego Alberto Anjo con C.I. 1500694409, solicito muy comedidamente se sirva autorizarme realizar mi trabajo de investigación como maestrante de la Maestría en Educación, mención Pedagogía.

El proyecto de investigación se titula "GAMIFICACION COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MATERIA DE CIENCIAS SOCIALES", este proyecto sera realizado en los primeros años de bachillerato por lo que solicito su autorización para realizar este proceso de investigación, el mismo que contará con la autorización firmada para poder recabar los datos necesarios para cumplir los objetivos propuestos.

En la espera de su gentil aprobación y despidiéndome no antes deseándole éxitos en sus funciones.

Atentamente,

Diego Alberto Anjo Andrango

C.I. 1500694409

Solicitante

Autorizado

