



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TEMA:

**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA PARA LA
ENSEÑANZA DE ESTUDIOS SOCIALES EN EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA.**

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

Autora: Silva Uvidía Nancy Patricia

Tutor: Dr. Gómez Goitia José Manuel PhD.

AMBATO - ECUADOR

2022

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

Yo, Silva Uvidia Nancy Patricia, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA PARA LA ENSEÑANZA DE ESTUDIOS SOCIALES EN EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.”, como requisito para optar al grado de Magíster en Educación, y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 25 días del mes de marzo de 2022, firmo conforme:

Autor: Silva Uvidia Nancy Patricia

Firma:.....

Número de Cédula: 0604338004

Dirección: Chimborazo, Riobamba, Velasco, Sector plaza Dávalos.

Correo Electrónico: nancy.silva@educacion.gob.ec

Teléfono: 098 484 5777 – 032 360 238

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA PARA LA ENSEÑANZA DE ESTUDIOS SOCIALES EN EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.”, presentado por Silva Uvidia Nancy Patricia, para optar por el Título Magister en Educación.

CERTIFICO

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

Ambato, 25 de marzo de 2022



Firmado electrónicamente por:
**JOSE MANUEL
GOMEZ GOITIA**

.....
Dr. José Manuel Gómez Goitia. PhD.

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.

Ambato, 25 de marzo de 2022.



.....
Nancy Patricia Silva Uvidia

C.C: 060433800-4

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA PARA LA ENSEÑANZA DE ESTUDIOS SOCIALES EN EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.”, 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.

Ambato, 25 de marzo de 2022



Firmado electrónicamente por:
**HUGO STALIN
YANEZ RUEDA**

.....
YANEZ RUEDA HUGO STALIN
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....
SALAZAR MERA JAVIER VINICIO
VOCAL



Firmado electrónicamente por:
**JOSE MANUEL
GOMEZ GOITIA**

.....
GOMEZ GOITIA JOSÉ MANUEL PHD.
DIRECTOR

DEDICATORIA

A mi madre por estar siempre a mi lado, apoyándome en todo lo que me propongo. Por enseñarme que el esfuerzo trae grandes frutos y sobre todo por el gran amor mostrado a diario.

A mi hija por ser el motor de mi vida, por esos ojos tan hermosos que me llenan de felicidad; por su amor infinito y su comprensión en momentos de ausencia.

Nancy

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por todas las bendiciones recibidas durante toda mi vida. A mi hermana por apoyarme en este reto y todas sus oraciones.

Mi agradecimiento a la Universidad Tecnológica Indoamérica, a sus autoridades, docentes y a todos quienes conforman esta noble institución, en especial al Dr. José Manuel Gómez, por guiar este trabajo con su gran conocimiento.

Mi profundo agradecimiento a mi Psicóloga Patricia Cherrez, por creer en mí y ayudarme a crecer espiritualmente en estos años de terapia.

Un sincero agradecimiento a toda mi familia por el apoyo permanente.

Nancy

ÍNDICE DE CONTENIDOS

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 TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
ÍNDICE DE CUADROS.....	xii
RESUMEN EJECUTIVO	xiii
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y Actualidad.....	1
Planteamiento del problema:	6
Hipótesis Investigativa.....	8
Destinatarios del proyecto.....	8
Objetivo General:.....	9
Objetivos Específicos:.....	9
CAPÍTULO I	10
MARCO TEÓRICO.....	10
Antecedentes de la Investigación (Estado del Arte)	10
Desarrollo teórico sobre el aprendizaje de Estudios Sociales con la utilización de la gamificación.....	12
La innovación	12
El juego.....	13
La gamificación:	13
Los elementos del juego en la gamificación:.....	14
Tipos de jugadores	14
Diseño de una propuesta didáctica de gamificación	15
Definición de Estudios Sociales	17
Enseñanza – aprendizaje de Estudios Sociales	17
CAPÍTULO II.....	19
DISEÑO METODOLÓGICO	19

Enfoque y diseño de la Investigación.....	19
Descripción de la muestra y el contexto de la Investigación.	21
Muestra	21
Proceso de recolección de datos	22
Análisis de los resultados	27
Análisis de los resultados – Encuesta dirigida a estudiantes.....	27
Análisis de los resultados – Entrevistas a docentes.	34
CAPÍTULO III.....	42
PRODUCTO.....	42
Elementos de la propuesta:.....	42
Nombre de la Propuesta:	43
Definición del tipo de producto:.....	43
Objetivos:.....	43
General:.....	43
Estructura de la propuesta:	44
Valoración de la propuesta:.....	69
Conclusiones.....	73
Recomendaciones	74
Bibliografía	75
Anexos:	79

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Didáctica de las ciencias.....	2
Gráfico N° 2 La Educación en el Ecuador.....	3
Gráfico N° 3 Bajo nivel de conocimientos en Estudios Sociales.....	7
Gráfico N° 4 Riobamba- Generalidades	8
Gráfico N° 5 Elementos de la Gamificación.....	14
Gráfico N° 6 Tipos de jugadores en gamificación.....	15
Gráfico N° 7 Definición Estudios Sociales.....	17
Gráfico N° 8 Selección de la Muestra.....	22
Gráfico N° 9 P1 Encuesta estudiantes: Frecuencia Actividades.....	27
Gráfico N° 10 P2 Encuesta estudiantes: Percepción preparación clase.....	28
Gráfico N° 11 P3 Encuesta estudiantes: Motivación.....	29
Gráfico N° 12 P4 Encuesta Estudiantes: Juegos	30
Gráfico N° 13 P5 Encuesta estudiantes: Juegos por tareas.....	31
Gráfico N° 14 P6 Encuesta Estudiantes: Atención	32
Gráfico N° 15 Encuesta Estudiantes: Estudiar para examen	33
Gráfico N° 16 P1 Entrevista docentes: Utilización Gamificación.....	34
Gráfico N° 17 P2 Entrevista docentes: Gamificación como evaluación	35
Gráfico N° 18 P3 Entrevista docentes: Motivación Estudiantes.....	36
Gráfico N° 19 P4 Entrevista docentes: Logro del Aprendizaje	37
Gráfico N° 20 P5 Entrevista docentes: Preparación de gamificación.....	38
Gráfico N° 21 P6. Entrevista docentes: Atención de estudiantes	39
Gráfico N° 22 P7 Entrevista docentes: Percepción utilidad en evaluación	40
Gráfico N° 23 Organizador “La población del Mundo”	50
Gráfico N° 24 Presentación “La cultura”.....	51
Gráfico N° 25 Presentación “Regiones culturales”.....	52
Gráfico N° 26 Organizador “Democracia y Participación”	53
Gráfico N° 27 Presentación “América Latina S.XIX”.....	54
Gráfico N° 28 Presentación “La economía Latinoamericana”	55
Gráfico N° 29 Organizador “Estados Latinoamericanos”	56
Gráfico N° 30 Organizador “La población Mundial”	57
Gráfico N° 31 Ppt “Juego del Calamar1”	59

Gráfico N° 32 Ppt “Juego del Calamar2”	60
Gráfico N° 33 Ppt “Juego del Calamar3”	60
Gráfico N° 34 Juego “La ruleta1”	61
Gráfico N° 35 Juego “La ruleta2”	62
Gráfico N° 36 Juego “La ruleta3”	62
Gráfico N° 37 Juego “Froggy1”	63
Gráfico N° 38 Juego “Froggy2”	63
Gráfico N° 39 Juego “Froggy3”	64
Gráfico N° 40 Juego “Edpuzzle1”	64
Gráfico N° 41 Juego “Edpuzzle 2”	65
Gráfico N° 42 Juego “Edpuzzle 3”	65
Gráfico N° 43 Juego “Break out Intro”	66
Gráfico N° 44 Juego “Break out Misiones”	66
Gráfico N° 45 Juego “Break out Mision 1”	67
Gráfico N° 46 Juego “Break out Mision 3”	67
Gráfico N° 47 Juego “Break out Mision 4”	68
Gráfico N° 48 Juego “Break out Ingreso clave”	68

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1: Sector Poblacional a Investigar	21
Cuadro N° 2. Variable Independiente: GAMIFICACIÓN	23
Cuadro N° 3. Variable Dependiente: ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES	25
Cuadro N° 4. P1 Encuesta estudiantes: Frecuencia Actividades	27
Cuadro N° 5. P2 Encuesta estudiantes: Percepción preparación clase	28
Cuadro N° 6. P3 Encuesta estudiantes: Motivación	29
Cuadro N° 7. P4 Encuesta Estudiantes: Juegos	30
Cuadro N° 8. P5 Encuesta estudiantes: Juegos por tareas	31
Cuadro N° 9. P6 Encuesta Estudiantes: Atención.....	32
Cuadro N° 10. P7 Encuesta Estudiantes: Estudiar para examen.....	33
Cuadro N° 11. P1 Entrevista docentes: Utilización Gamificación	34
Cuadro N° 12. P2 Entrevista docentes: Gamificación como evaluación.....	35
Cuadro N° 13. P3 Entrevista docentes: Motivación Estudiantes.....	36
Cuadro N° 14. P4 Entrevista docentes: Logro del Aprendizaje.....	37
Cuadro N° 15. P5 Entrevista docentes: Preparación de gamificación	38
Cuadro N° 16. P6. Entrevista docentes: Atención de estudiantes.....	39
Cuadro N° 17. P7 Entrevista docentes: Percepción utilidad en evaluación.....	40
Cuadro N° 18. Contenidos para Gamificación.....	45
Cuadro N° 19. Juegos (Generalidades).....	48
Cuadro N° 20. Descripción de Actividades y Recursos.....	50
Cuadro N° 21 Actividades de Gamificación.....	59

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON ENFOQUE MEDIADO EN PEDAGOGÍA

TEMA: GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA PARA LA ENSEÑANZA DE ESTUDIOS SOCIALES EN EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

AUTORA: Nancy Patricia Silva Uvidia.

TUTOR: Dr. José Manuel Gómez Goitia PhD.

RESUMEN EJECUTIVO

La práctica docente debe adaptarse a la realidad del entorno en la que se desarrolla, los paradigmas educativos y la concepción del aprendizaje adquieren nuevas concepciones por el vertiginoso avance de la ciencia y tecnología que vive la actual sociedad de la información y comunicación; nuevos paradigmas se van insertando en las prácticas de todos los niveles de educación y en todas las asignaturas; ante esta realidad, el presente estudio investigativo se plantea como objetivo general, desarrollar una propuesta didáctica por medio de la gamificación, para la comprensión de Estudios Sociales en Décimo Año de Educación General Básica, con la finalidad de conseguir este propósito, se enmarca al estudio en un paradigma positivista; y, con empleo del método cuasiexperimental que es el eje de una investigación cuantitativa, se aborda el análisis de información científica pertinente, basada en varios autores que permiten describir y comprender las variables del estudio, posteriormente, con una investigación de campo, auscultando la percepción de los estudiantes y criterios de los Docentes se tiene un complemento que permite arribar a conclusiones y recomendaciones. La investigación permite identificar un bajo nivel de utilización de la gamificación y sus beneficios, por ello, se plantea como propuesta una serie de herramientas que serán de utilidad en el tratamiento de la Asignatura de Estudios Sociales en Décimo Año.

Palabras clave: educación, gamificación, estudios sociales, enseñanza - aprendizaje.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON ENFOQUE MEDIADO EN
PEDAGOGÍA**

TEMA: GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA PARA LA
ENSEÑANZA DE ESTUDIOS SOCIALES EN EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA.

AUTORA: Nancy Patricia Silva Uvidia.

TUTOR: Dr. José Manuel Gómez Goitia PhD.

ABSTRACT

The teaching practice must adapt to the reality of the environment in which it is carried out, the educational paradigms, and the conception of learning acquire new ideas due to the dizzying progress of science and technology that the current information and communication society is experiencing. New paradigms are being incorporated into the practices of all levels of education and all subjects; because of this reality, the general objective of this research study is to develop a didactic proposal using gamification, for the understanding of Social Studies in the tenth year high school students. To achieve this purpose, the study is framed in a positivist paradigm and with the use of the quasi-experimental method, which is the axis of quantitative research. The analysis of pertinent scientific information is approached, based on several authors that allow describing and understanding the variables of the study, then, with field research, listening to the students' perceptions and teachers' criteria, we have a complement that allows arriving at conclusions and recommendations. The research identifies a low level of use of gamification and its benefits, thus, a series of tools that will be useful in the treatment of the subject of Social Studies is presented as a proposal.

Keywords: education, gamification, social studies, teaching-learning.

INTRODUCCIÓN

Importancia y Actualidad

La Educación es un factor importante a nivel mundial. Constituye uno de los pilares fundamentales para el desarrollo de los pueblos. Este trabajo de investigación involucra un campo del aprendizaje que debe desarrollarse a nivel nacional, porque implica el tratamiento de los Estudios Sociales como parte integral de la formación de nuestros adolescentes; apoyándose en medios tecnológicos para lograr un conocimiento significativo de esta asignatura.

El presente trabajo está basado en la línea de investigación Gestión pedagógica de la innovación, como instrumento que apoya el perfeccionamiento de habilidades cognitivas y de pensamiento crítico; introduciendo al estudiante en el estudio de diferentes temáticas correspondiente a Estudios Sociales, propiciando de esta manera, la construcción de su identidad, el conocimiento de la historia y la sociedad.

De la misma forma se puede mencionar también que el objeto de estudio de la presente investigación es el proceso de aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Décimo Año de la “Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón”

La metodología tradicionalista es la más utilizada según la naturaleza de la asignatura, ya que se requiere memorizar datos como fechas, hechos históricos, lugares, entre otros.

Podría afirmarse que algunas de las razones del desinterés de los estudiantes hacia el estudio de las ciencias, es la poca relación que existe entre la manera como se enseña y la vinculación con el mundo que los rodea, su falta de aplicaciones prácticas y la poca relación entre la ciencia, la tecnología, la sociedad y el proceso educativo. Por ello, es necesario que los modelos sobre la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias, en términos generales, tomen en cuenta algunos factores, entre ellos: las características socioculturales y cognitivas de los alumnos, sus concepciones epistemológicas y destrezas meta cognitivas, las relaciones en el aula, los aspectos relacionados con la motivación, los recursos y, sobre todo, el contexto.

De esta forma, plantea que:

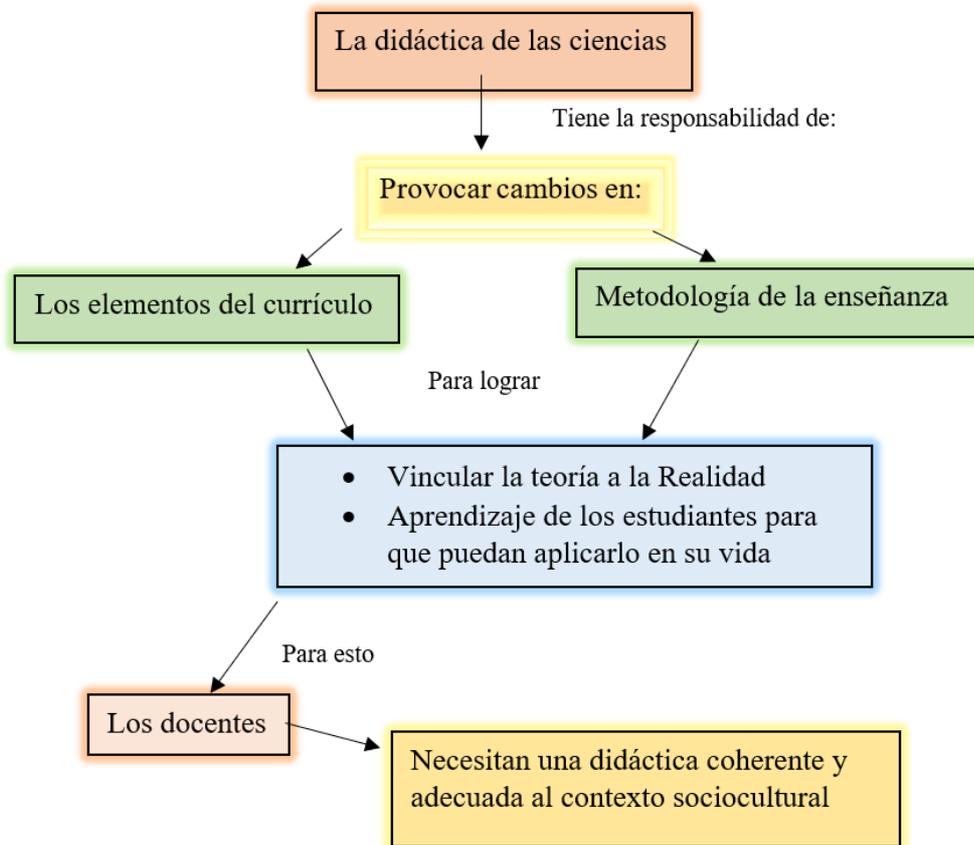


Gráfico N° 1 Didáctica de las Ciencias

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: (Torres, 2010) (p.11)

Como decía Freire (2002): el hombre es hombre, y el mundo es mundo, en la medida en que ambos se encuentren en una relación permanente, el mundo será transformado” (Torres, 2010) (p.11).

Dentro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la UNESCO. El Objetivo cuatro (Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos en américa latina y el caribe). Establece que en el ámbito educativo es necesario contar con la opinión de los estudiantes para comprender la problemática de la educación.

Además, funda la importancia del papel de los docentes y su preparación académica para formar a las generaciones con una educación de calidad. De la

misma forma, propone abordar el aspecto de la poca innovación en la docencia propiciando brindar una educación de calidad en todos los niveles.

La educación en la actualidad demanda habilidades que requieren mediación inminente en las diferentes áreas del conocimiento para garantizar una formación de calidad. Esto se logrará implementando estrategias innovadoras para lograr que los estudiantes desarrollen el conocimiento y pensamiento crítico necesario para que lo apliquen en su vida diaria.

El Ecuador está normado por la Constitución de la República; que en su Artículo 26, indica que la educación es un derecho inalienable de todos los habitantes del territorio nacional, por ende es un deber del estado garantizarlo en forma prioritaria política y económicamente, además se debe tener en cuenta la importancia de la diversidad y la inclusión de todos los sectores sociales y que todas las personas, familias y sociedad cuentan con el derecho y compromiso de participar en el proceso educativo. Ratificando de esta manera la importancia de este derecho en el desarrollo del país y en la vida de los habitantes.

De la misma forma, en el Artículo 27, menciona:

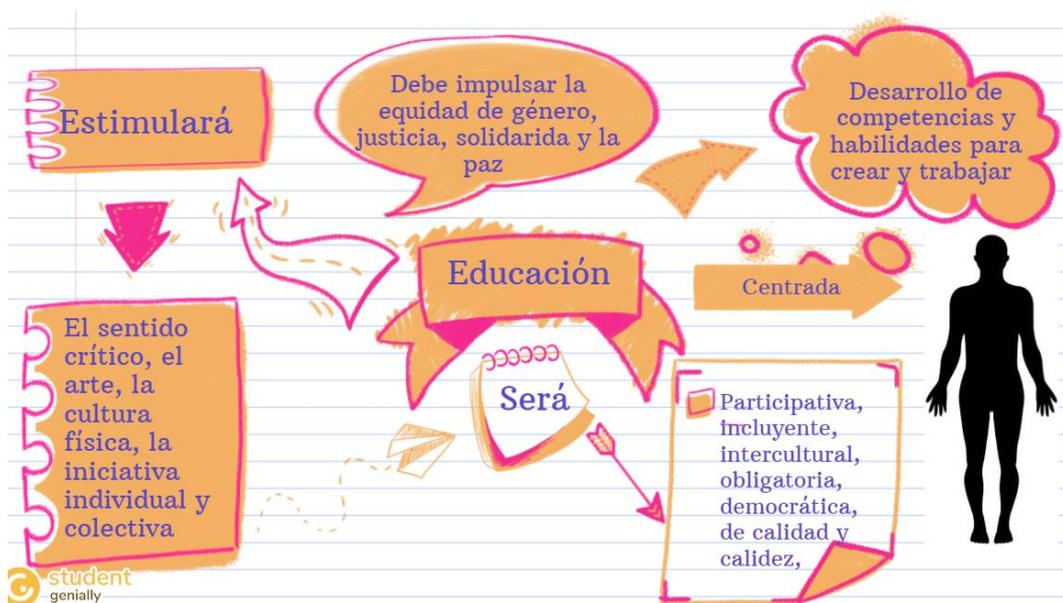


Gráfico N° 2 La Educación en el Ecuador

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: (Constitución de la República del Ecuador, 2008) (Pág.16)

Por lo tanto, la educación es un elemento fundamental para el desarrollo del ser humano en todas sus dimensiones. (Constitución de la República del Ecuador, 2008) (p.16).

El currículo actual ecuatoriano fue elaborado en el año 2016, con el objetivo de reemplazar el Currículo 2010, puesto que se considera que este currículo es más flexible. En la asignatura de Estudios Sociales se proponen bloques de aprendizaje que son estudiados dependiendo del subnivel. En cuanto al subnivel de Básica Superior encontramos que:

Los aprendizajes que corresponden a este subnivel de la Educación General Básica buscan, en primer lugar, introducir a los estudiantes en el estudio de la Historia Universal y de América Latina.

En segundo lugar, de modo interrelacionado, los aprendizajes de este subnivel se proponen incentivar a los estudiantes para que se ubiquen en la dimensión planetaria, continental, regional y nacional, a partir del estudio de una perspectiva geográfica que articula lo mundial (la Tierra) con lo regional (Latinoamérica) y lo nacional (el Ecuador).

En tercer lugar, este subnivel busca promover en los estudiantes la valoración de la ciudadanía, la democracia y los derechos y deberes cívicos, el respeto a la diversidad cultural, la comprensión de la comunicación como factor de incidencia política y social, y el análisis de la estructura del Estado (Currículo, 2016, p. 816).

Esto marca una extensa gama de conocimientos, los cuales deben ser abordados de una manera que se puedan desarrollar a profundidad, para que los estudiantes puedan fundamentar sus conocimientos para años posteriores de acuerdo a la distribución de cada año escolar.

El Plan Nacional de Educación (2017) menciona en su Objetivo 1 (Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas):

Para el caso de la educación se señala que el acceso a los diferentes niveles (inicial, básica, bachillerato y superior) debe garantizarse de manera inclusiva, participativa y pertinente, con disponibilidad para la población en su propio territorio.

Se debe implementar modalidades alternativas de educación para la construcción de una sociedad educadora en los niveles que mayor atención requieren: el bachillerato y la educación superior. (Senplades, 2017).

De la misma manera, las cifras del Instituto Nacional de Evaluación Educativa en su Informe de resultados de Evaluación Costa 2019-2020 en la sección que se refiere a Resultados Generales del Examen de Grado, muestra que los estudiantes alcanzaron un promedio de 7,62. Por áreas de aprendizaje se observa que alcanzan un promedio de 7,68 en Matemáticas; 7,44 en Lengua y Literatura; 7,69 en Ciencias Naturales y 7,65 en Ciencias Sociales. (Instituto Nacional de Evaluación Educativa, 2020) (Pág.61).

Esto se puede interpretar como un rango aceptable dentro de las evaluaciones, sin embargo, es mejor que nuestro promedio sea superior para próximas valoraciones, ya que todas las materias son importantes para la consecución del perfil de salida del bachiller ecuatoriano.

La educación es interactiva, dinámica e innovadora. La tecnología en educación apoya el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, debe ser tomada en cuenta para desarrollar el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Actualmente nuestras actividades diarias se apoyan en la tecnología, plataformas para video, redes sociales, cursos de cocina, ejercicios y hasta consejos para sentirnos mejor.

Esta tecnología también ha sido aplicada en el aspecto educativo donde ha adquirido una amplia importancia sobre todo desde el inicio de la pandemia. En este contexto de la educación virtual que, si bien es cierto, ha representado un desafío tanto para docentes como para estudiantes; su uso se ha tornado imprescindible y gracias a esto, se han desarrollado muchas habilidades significativas que han permitido de una u otra forma cumplir los objetivos propuestos en el currículo nacional durante el último año lectivo.

Después de un proceso de observación no sistematizada a los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón” de la ciudad de Riobamba, en la clase de Estudios Sociales, que reciben durante cuatro horas a la semana en modalidad presencial y una hora a la semana en la actual modalidad virtual; se observa desde el punto de vista

educativo las siguientes dificultades: Poco interés en asuntos de la realidad nacional, regional y mundial actual; confusión en la identificación de los principales eventos que fueron el inicio de las grandes guerras en el mundo; insuficiencia en la caracterización de las diferentes culturas del mundo, idioma y religiones existentes y reconocidas como oficiales y también poco conocimiento de los eventos producidos en América Latina en el siglo XIX y XX como consecuencia de las guerras de Independencia.

Planteamiento del problema:

Los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón” de la ciudad de Riobamba, presentan un deficiente dominio de conocimientos de la asignatura de Estudios Sociales, provocado por la extensión de los contenidos; se puede decir que la asignatura en cierto modo, requiere de la memorización de ciertos datos como fechas, eventos históricos, nombres de personajes y demás datos que convierten a esta asignatura en tediosa para los estudiantes.

Se puede mencionar además el poco interés y compromiso de los estudiantes para aprender; sus ocupaciones después de la jornada educativa, sumado al poco apoyo, supervisión y responsabilidad de los padres de familia, provocan la poca existencia de hábitos determinados de estudio. Los estudiantes también muestran poca confianza en sí mismos; no expresan sus ideas o lo que conocen de los temas por miedo al juicio, tanto de docentes como de sus compañeros de clase, muestran miedo a equivocarse; de esta manera, se hace evidente un problema en la participación del estudiante en su formación académica.

También se puede referir el papel fundamental que cumplen los docentes en el proceso educativo, pero que, por sus múltiples funciones administrativas y el tiempo destinado a la preparación de cada clase, presentan una innegable resistencia para aplicar metodologías activas. Unos conocen este tipo de estrategias, pero las utilizan muy poco, puesto que consideran que no es necesario acudir a su uso únicamente para una hora de clase virtual a la semana. Existe así mismo una indiscutible resistencia o miedo a estas herramientas y metodologías e involucrarse en algo que desconocen; de esta manera optan por seguir con la

metodología tradicional y las típicas clases magistrales donde el docente actúa como transmisor de conocimientos frenando la necesaria participación estudiantil en la clase. Así, los estudiantes se cansan fácilmente de estas clases y se dedican a hacer otra cosa, perdiendo la concentración.

La modalidad virtual de la educación que vivimos actualmente, sumado a los deficientes hábitos de estudio de los estudiantes; además del poco compromiso de su parte y el insuficiente control de los padres, ha generado el desinterés en las diferentes asignaturas y el consecuente bajo rendimiento, en relación a las destrezas y conocimientos que según el año lectivo deben alcanzar para su desarrollo en los siguientes años lectivos, he aquí la importancia de la Educación básica, justamente porque es la base para los demás años lectivos.



Gráfico N° 3 Bajo nivel de conocimientos en Estudios Sociales

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Crear o mejorar hábitos de estudio, así como desarrollar el pensamiento crítico de su realidad es importante ya que las responsabilidades se incrementan en cada año lectivo y es necesario que tengan los conocimientos básicos para poder adquirir los nuevos contenidos en los años posteriores. Si esto lo podemos hacer con la utilización de la tecnología, será posible alcanzar un mejor rendimiento en el área de la Ciencias Sociales.

Con este análisis se puede plantear la siguiente interrogante: ¿Cómo mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de 10mo Año de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón”?

Hipótesis Investigativa

La propuesta didáctica de gamificación planteada para el desarrollo de los contenidos de Estudios Sociales en el 10mo Año durante el proceso educativo, alcanzaría un mejor nivel de rendimiento y desarrollo de los mismos en los estudiantes de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón.”

Destinatarios del proyecto

La presente investigación, está dirigida a beneficiar el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 10mo Año de Educación General Básica en la asignatura de Estudios Sociales que actualmente se encuentran estudiando en una modalidad virtual; así como brindar un apoyo a los docentes de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón” de la ciudad de Riobamba.

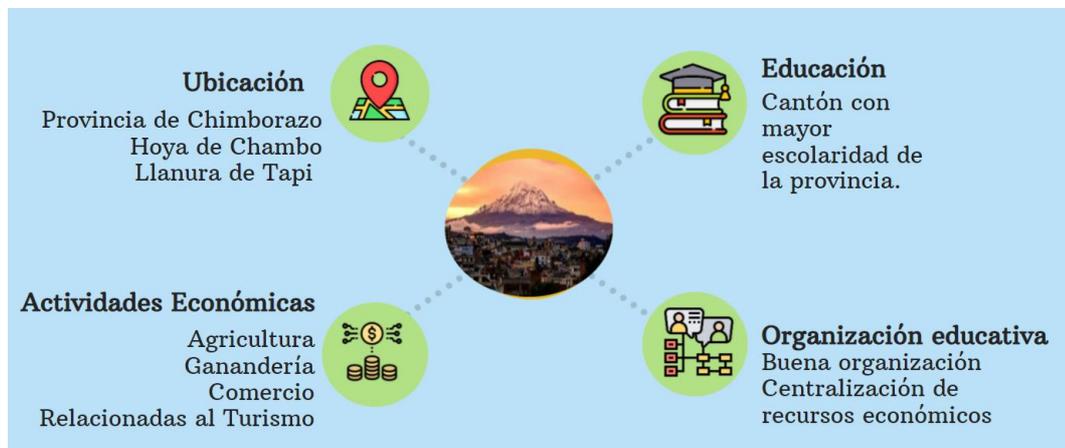


Gráfico N° 4 Riobamba- Generalidades
Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022
Fuente: (Plan estratégico cantonal Riobamba, 2017) (p. 2,4 -5)

Los estudiantes de Décimo año de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón” se caracterizan por su diversidad; son estudiantes que se encuentran entre los 14 y 16 años de edad, su condición social también es diversa ya que si bien muchos de ellos tiene acceso a facilidades económicas y tecnológicas, otros no las tienen; la mayoría de estudiantes viven con sus familias en la ciudad, mientras que

hay otros que viven en el campo; sus familias obtienen sus recursos económicos principalmente del comercio y otros de la agricultura; su entorno y estas características son también muy importantes a la hora de analizar el rendimiento económico porque estos estudiantes se dedican a ayudar a trabajar a sus padres para conseguir el sustento diario.

Objetivo General:

Diseñar una propuesta didáctica por medio de la gamificación que favorezca la comprensión de Estudios Sociales en los estudiantes de Décimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón”

Objetivos Específicos:

- Fundamentar teóricamente la enseñanza de Estudios Sociales por medio de gamificación.
- Determinar las estrategias de gamificación que se pueden utilizar para el aprendizaje de los Estudios Sociales en Décimo Año de Educación Básica.
- Definir las mecánicas, dinámicas y componentes que constituirán la propuesta de gamificación en el área de Estudios Sociales.
- Valorar la propuesta didáctica de gamificación con el apoyo de especialistas vinculados al entorno educativo y pedagógico innovador.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Se establece como el objeto de estudio la gamificación y el campo de investigación la asignatura de Estudios Sociales en Décimo Año EGB, en este contexto se han ubicado algunos trabajos de investigación que se pueden considerar de relevante importancia como antecedentes de la presente. Se ha considerado de una manera especial la temática de la gamificación en la asignatura de Estudios Sociales en secundaria a nivel mundial, regional y nacional.

Antecedentes de la Investigación (Estado del Arte)

Realizada la revisión bibliográfica de artículos científicos en bases de datos y tesis de repositorios se puede seleccionar los siguientes trabajos:

La investigación de Carrión (2018) tiene como objetivo demostrar la utilidad de las TICS y gamificación en la enseñanza de las Ciencias Sociales, incrementando la motivación de los estudiantes a través de actividades interactivas que aporten al desarrollo de esta asignatura. Utilizando los datos de las actividades evaluativas verifica y corrobora que el uso de los recursos tecnológicos y la gamificación en la enseñanza de las Ciencias Sociales ha mejorado la adquisición de conocimientos y desarrollo de las competencias del currículo; las habilidades comunicativas, así como ha favorecido el análisis y juicio crítico incrementando la motivación de los estudiantes por su aprendizaje.

Las ciencias Sociales han dependido mucho de la metodología tradicionalista en cuanto a la memorización de datos exactos. Sin embargo, un cambio en la metodología implica una mayor motivación para el estudio de las Ciencias Sociales y con la investigación realizada se comprueba que la gamificación en esta área aporta significativamente a las competencias requeridas.

Analizando este documento se considera que la elaboración de una propuesta didáctica basada en gamificación en el área de Estudios Sociales apoyará la consecución de los objetivos planteados en el Currículo Nacional, estableciendo en los estudiantes, los conocimientos básicos necesarios para el desarrollo de las Ciencias Sociales en el subnivel de Bachillerato.

Por su parte Infante (2019) en su investigación busca obtener datos de las opiniones de los estudiantes y docentes en torno a la utilización de la gamificación en la evaluación y calificación en las Ciencias Sociales. Encontrando que los estudiantes tienen una buena opinión y aceptación de la gamificación dentro del desarrollo del aprendizaje porque consideran que aprenden mucho más jugando. Sin embargo, se debe tener un buen criterio de selección de actividades en cuanto a la evaluación para calificación, ya que por su carácter lúdico tiende a ser infravalorado. Por su parte los docentes ven útiles las estrategias de gamificación y consideran que benefician el aprendizaje verdadero y profundo; pero no se debe abusar de su utilización como única o principal metodología. (Onrubia, 2008).

Es importante considerar que la opinión de los estudiantes con relación a la metodología es muy positiva para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje, no obstante, se debe reflexionar que no es necesario tener a la gamificación como recurso insuperable o permanente en las Ciencias Sociales y que al ser considerada en actividades evaluativas se la debe proponer como actividad formal. (Gómez, 2011).

Con este antecedente, se concibe que la propuesta que será diseñada deberá contar con las herramientas, mecanismos y procesos escogidos de una manera consciente y cuidadosa que apoye significativamente la adquisición de conocimientos en el área de Estudios Sociales, convirtiendo estas actividades en una forma de evaluación que permita al estudiante prepararse y tener conciencia de la importancia de las mismas para su aprendizaje.

Merino (2019) en su investigación pretende estructurar juegos para el aprendizaje de la geografía de los continentes para los estudiantes de 8vo EGB, enfocándose en el Bloque 2 del currículo de Estudios Sociales llamado “Los seres humanos en el espacio”. La autora crea dos juegos de mesa que se utilizan para clases presenciales de una forma dinámica llamados el gusano y el reloj, que son fáciles de manejar y según sus hallazgos, estos juegos aportan un aprendizaje significativo en el dominio de este bloque curricular. La correcta utilización de recursos es muy importante ya que cada juego debe cumplir consideraciones de temática y factibilidad para el desarrollo del conocimiento.

La gamificación en las Ciencias Sociales; específicamente en la geografía puede ser utilizada de forma digital o física, la utilidad de los juegos depende de la predisposición del maestro para explicar y de los estudiantes para aprender, de cualquier modo, el aporte de la gamificación en las Ciencias Sociales ha resultado muy significativo. (Pérez, 2012).

Analizado este documento se llega a la conclusión de que las actividades gamificadas, no solamente se pueden establecer en el entorno virtual sino también en el presencial. Esto es muy importante porque teniendo en cuenta la realidad del Sistema Educativo Fiscal Ecuatoriano y que en un eventual regreso a la presencialidad también se deberían contar con estrategias de gamificación para esta modalidad de estudio.

Desarrollo teórico sobre el aprendizaje de Estudios Sociales con la utilización de la gamificación.

La innovación

(Orozco, 2016) Menciona la innovación en las Ciencias Sociales y destaca que la educación actual requiere de orientaciones metodológicas enfocadas a la enseñanza de las diferentes disciplinas y mucho más en cuanto a Estudios Sociales, los estudiantes se ven rodeados de información proveniente de diferentes fuentes, como televisión (las mismas noticias que vemos a diario), el internet y las redes sociales, se requiere que desde el cuerpo docente, se desarrollen estrategias acordes a la realidad vivida por los estudiantes en la actualidad, una especie de medición de fuerzas entre la información que lo rodea y estrategias para que la

pueda asimilar de una manera positiva para estar acorde en esta “Sociedad del conocimiento”. (p.65).

El juego

La RAE define al juego como: Acción y efecto de jugar por entretenimiento.

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. (Gallardo, 2018, 2.El concepto de Juego, párr. 1).

Así el juego tiene un objetivo de diversión, gusto, chiste, etc; que influye en cada etapa de la vida de una persona y desarrolla en ella varias capacidades y destrezas necesarias a lo largo de su vida, esto se puede relacionar con la convivencia, reglas, armonía, e incluso valores como la solidaridad, el apego, el liderazgo, entre otras. (Martínez, 2010).

La gamificación:

La Gamificación es una estrategia que se ha implementado en el aspecto educativo en los últimos años; permite introducir aspectos del juego en un entorno NO lúdico (en este caso el educativo) para conseguir metas que queremos alcanzar como es el desarrollo de destrezas y competencias de nuestros estudiantes en las distintas disciplinas. Enmarcando la importancia de la gamificación dentro del aula se puede mencionar que las actividades lúdicas no deben limitarse únicamente a la infancia, sino alcanzar incluso entornos de educación superior. Así podemos utilizar esta estrategia para alcanzar los objetivos propuestos en el Currículo Nacional. (Pozo, 2006).

Los autores definen a la Gamificación de la siguiente manera:

La gamificación (procedente del neologismo en inglés gamification) es un concepto relacionado con el marketing, la motivación y la fidelización de los usuarios (Cortizo et ál., 2011). Básicamente, consiste en introducir elementos y vivencias propias de los juegos en contextos no lúdicos, como es, en este caso, el ámbito educativo.

A diferencia de los «juegos educativos» o los serious games, la gamificación puede dirigirse a objetivos más concretos, como son motivar al alumnado, mejorar su implicación, su productividad o su nivel de satisfacción. (Almonte y Bravo, 2016, p. 53)

Los elementos del juego en la gamificación:

La gamificación utiliza elementos del juego y para hacerlo realidad se deben tener en cuenta los elementos que se hallan presentes.

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022



Gráfico N° 5 Elementos de la Gamificación

Fuente: (Díaz Cruzado & Troyano Rodríguez, 2013)

Tipos de jugadores

Dependiendo del papel que desempeñan y las motivaciones que tienen dentro de la estrategia de gamificación existen varias clasificaciones de jugadores; en esta ocasión nos referiremos a la realizada por Andrzej Marczewski (2013) que sirvió para proponer su sistema de gamificación RAMP basado en los ejes (Relación, Autonomía, Maestría y Propósito); en esto describe seis tipos de jugadores:



Gráfico N° 6 Tipos de jugadores en gamificación

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: (Conoce Los Tipos de Jugadores de Gamificación y Cómo Cautivarlos, Sección: La clasificación de 6 tipos de jugadores párr.1-2)

Diseño de una propuesta didáctica de gamificación

Una propuesta didáctica de gamificación debe cumplir con varios elementos que componen su esencia, entre estos elementos tenemos:

- **Objetivo:** Es la parte esencial de la estrategia de gamificación, se debe definir muy claro el fin que queremos conseguir con su implementación, se debe descubrir a lo que se desea llegar; ya sea a desarrollar una destreza, una competencia, un logro, o simplemente una forma de distraerse aprendiendo (Ortíz, 2018).
- **Narrativa:** Cumple un papel de motivación, porque se va a sembrar en los estudiantes la curiosidad por el juego y lo vamos a hacer sentir importante para su desarrollo; la forma en que presentamos el juego o los involucramos en él, incrementará su curiosidad, sin necesidad de enfocarse en que debe o va a aprender algo. Viene de la estrategia que utilizan las grandes marcas que producen y venden películas de super héroes donde acuden al mundo ordinario en busca de personas extraordinarias para llegar incluso a salvar su vida, el planeta, los recursos, entre otros. (Gil & Prieto, 2020).

- **Elementos:** Para gamificar en el entorno educativo ahora contamos con varias plataformas de paga o gratuitas que ayudan a desarrollar varios objetos dentro del mundo de la gamificación; desde el diseño de un avatar hasta llegar a un viaje de misiones para conseguir una clave y desbloquear niveles o encontrar un tesoro. Encontramos una diversidad, entre ellas podemos mencionar Genially, Educaplay, Edpuzzle, Bitmoji, Quizziz, Worwall, Brainscape, Flipquizz, y más. (Lozada & Betancourt, 2017).
- **Mecánicas:** Vienen a ser las reglas del juego, como se debe jugar, que se va a conseguir, las recompensas, los niveles, lo que pueden alcanzar si hacen algo. Hay que también tener presente que no siempre van a ganar algo, o se les va a premiar por todo lo que hagan, dentro de las mecánicas también debe haber un sistema de sanciones que les permitan perder algo de lo que han ganado o ponerse al nivel de los jugadores avanzados, de esta manera se evita que pierdan el interés porque ganan mucho o porque pierden mucho, es muy importante que la motivación siempre esté presente durante todo el proceso.
- **Dinámicas:** Son las tareas que deben ir desarrollando para cumplir los objetivos del juego o lograr alcanzar el nivel, por ejemplo, leer las páginas del texto, ver un video, contestar preguntas, etc. Aquí figuran también las estrategias de retroalimentación, ver que han aprendido y hacer una autoevaluación de lo que sabían antes y ahora saben. (Ciganda, 2018).

Cumpliendo estos pasos se logrará que el estudiante alcance las destrezas que figuran en el currículo nacional, que en sí es el fin que queremos lograr al implementar las estrategias gamificadas. (UNIR, 2019).

Definición de Estudios Sociales



Gráfico N° 7 Definición Estudios Sociales

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: (Bembibre, 2011, Definición ABC)

Enseñanza – aprendizaje de Estudios Sociales

Parafraseando al historiador francés Bloch, Marc (2001), los hombres se parecen más a su tiempo que a sus padres, porque -tanto los unos como los otros son literalmente concebidos en unas circunstancias históricas no elegidas por ellos, pero sobre las cuales, a la vez, ejercen acciones y crean productos materiales, simbólicos y culturales, en una palabra, preñados necesariamente de los “signos de los tiempos” que les ha tocado vivir, ya sea para reproducir el statu quo dominante, ya sea para subvertirlo, en el marco de la dialéctica de un mutuo e inacabable proceso de enseñanza y aprendizaje.

En esa perspectiva, las Ciencias Sociales, como toda construcción intelectual, pero quizá sobre todo ellas, dada su intrínseca naturaleza social y humana, responden a las expectativas y los desafíos de su tiempo. Y, desde luego, también a sus limitaciones, lo que redundará indefectiblemente en la potencia y el alcance de sus propuestas y utopías.

Diseñado como una estructura coherente y lógicamente cohesionada, el currículo de Ciencias Sociales se implementa por medio del tratamiento de las

asignaturas de Estudios Sociales (en la Educación General Básica) y de Historia, Educación para la Ciudadanía y Filosofía (en el Bachillerato General Unificado), hermanando las categorías de tiempo, espacio, sociedad y pensamiento, sus mutuas relaciones e implicaciones, signadas a su vez por otras tan esenciales como trabajo, cultura, identidad, diversidad, interculturalidad, ética, estética, política, etc., y apuntando a los valores de justicia, innovación y solidaridad, como horizontes teleológicos del quehacer educativo.

Organizado en sí mismo como una estructura histórica viva en la medida en que es abierto, flexible y por subniveles, el proceso de enseñanza – aprendizaje de Ciencias Sociales se propone, al igual que el de todas las áreas, como una opción de ejercicio auténtico de democracia social en el proceso educativo, que busca devolver a profesores y estudiantes la confianza en sus capacidades para aplicarlo, adaptarlo y reconfigurarlo de acuerdo a las condiciones concretas de su entorno local, nacional, regional y global, en las que la iniciativa, la creatividad y, cómo no, la imaginación, sean las mejores estrategias para transformarlo “de ser en potencia a ser en acto” (Aristóteles, s.f.).

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

A continuación, se muestra el diseño metodológico de la investigación definiendo el paradigma, enfoque, tipo de investigación; determinación de la población y la muestra con la que se trabajará, además de la operacionalización de variables como base para la concepción de los instrumentos de recolección de información y por último la presentación y análisis de los resultados obtenidos en el proceso investigativo.

Enfoque y diseño de la Investigación.

La presente investigación se enmarca dentro del paradigma Positivista, puesto que estudiará el nivel de eficacia de la utilización de la gamificación como estrategia metodológica para mejorar el nivel de conocimientos adquiridos de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de 10mo Año de EGB en la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón”; preparándolos de esta manera para el desarrollo de su pensamiento crítico, su desenvolvimiento en los años posteriores y sus conocimientos de cultura general.

Se establece el uso de este paradigma porque es el que tradicionalmente han seguido las investigaciones sociales; además tiene el propósito de establecer leyes y explicaciones generales por las que se rigen los fenómenos y también porque considera el experimento como el método modelo del conocimiento científico y es

justamente lo que se va a realizar en esta investigación. (Rodríguez Sosa, 2003, pp. 24-25).

La investigación presentada se encuentra dentro del enfoque cuantitativo; estudia el nivel de avance de conocimientos mediante actividades de gamificación en los contenidos de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón y la incidencia de esta estrategia metodológica.

Para el desarrollo del Marco Teórico y la determinación de las estrategias de gamificación, se utilizará el Método Teórico de Análisis Bibliográfico. Se utilizará también el Método empírico para la adaptación de contenidos a la estrategia de gamificación y para la experimentación con los estudiantes. Finalmente se utilizará el Método empírico de observación para determinar los efectos de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes.

En cuanto al tipo y diseño de la investigación se encuentra al tipo Cuasiexperimental, puesto que se va a contar con dos grupos de estudiantes, un grupo servirá para la observación y el otro para la experimentación.

De este modo y utilizando el método cuantitativo se realizará la sistematización de experiencias.

Las sistematizaciones de las experiencias: Las Sistematizaciones son reflexiones sobre experiencias de diversa naturaleza. Interpretan críticamente una experiencia y, a partir de su reordenamiento y su reconstrucción descubren o explicitan la lógica del proceso vivido, los factores que han intervenido en dicho proceso, el cómo se ha relacionado entre sí y por qué lo han hecho de ese modo.

La finalidad de las sistematizaciones es observar una o más experiencias para comprenderlas, extraer de ellas enseñanzas con potencial de replicabilidad y comunicarlas. Constituyen, asimismo, un espacio privilegiado para el uso integrado de técnicas e instrumentos cualitativos y cuantitativos. (Rodríguez Sosa, 2003, p. 38).

Descripción de la muestra y el contexto de la Investigación.

En esta investigación se tomará a la población conformada por los estudiantes de 10mo Año de EGB Superior de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón” que conforman 309 estudiantes distribuidos en 10 paralelos con 31 estudiantes regulares en cada grupo y las 3 docentes de la asignatura de Estudios Sociales.

Muestra

La población determinada para la presente investigación, son los estudiantes de Décimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón” de la ciudad de Riobamba; así encontramos una población de aproximadamente 300 estudiantes, distribuidos en 10 paralelos con un promedio de 30 estudiantes por aula. Además de 3 docentes que imparten sus conocimientos en dicha Institución y en dicho Subnivel.

Para esta investigación se utilizará el muestreo aleatorio ya que todos los grupos de Décimo Año cumplen características similares. Para esto, se tendrá en cuenta un grupo de experimentación y otro grupo de observación. Así el 10mo Año paralelo H será el grupo de experimentación y el paralelo I será el de observación.

Cuadro N° 1: Sector Poblacional a Investigar

SECTOR	POBLACIÓN
DOCENTES	3
ESTUDIANTES	58
TOTAL	61

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022



Gráfico N° 8 Selección de la Muestra

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: (Bembibre, 2011, Definición ABC)

Proceso de recolección de datos

La recolección de la información para la presente investigación se la realizará mediante la metodología prevista, empleando como instrumento la encuesta a los estudiantes y una entrevista para los docentes.

En el caso de los estudiantes se hace un diagnóstico de la percepción de la asignatura de estudios sociales y la motivación que tienen por aprender, así como la predisposición para realizar actividades de gamificación.

Para los docentes se establece la percepción frente a estrategias de gamificación y su aplicación.

En ambos casos, la aplicación de la encuesta se hace de forma virtual; para aquellos estudiantes que no contaban con conectividad, se la realizó como anexo en una ficha pedagógica que es enviada semanalmente por cada docente tutor, pero esto únicamente se aplicó para 3 personas.

Para la validación de los instrumentos mencionados, se utilizó la técnica de la valoración mediante juicios de valor de expertos, para lo cual se utilizó el documento establecido por la Universidad Tecnológica Indoamérica para este tipo de valoración; estos documentos se los encontrarán en la sección de anexos.

Actividades interactivas con sentido de aprendizaje	como juegos (Ejemplo: Minecraft y los grupos étnicos) en lugar de que su maestro se lo cuente todo. ¿Cree que aprendería más? ¿Utiliza Ud. la gamificación como herramienta de evaluación? (Ya sea formativa o sumativa)
Planeación	Si las tareas o evaluaciones fueran reemplazadas por juegos ¿Cree que lo resolvería más fácilmente? ¿Cree que este tipo de estrategia pedagógica le representa a Ud. un mayor esfuerzo y tiempo de preparación? ¿Considera que su maestro prepara cada clase con todos los recursos necesarios para lograr que Ud desarrolle su aprendizaje?

Cuadro N° 3. Variable Dependiente: ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Es un proceso que busca devolver a profesores y estudiantes la confianza en sus capacidades para aplicarlo, adaptarlo y reconfigurarlo de acuerdo a las condiciones concretas de su entorno local, nacional, regional y global, en las que la iniciativa, la creatividad y, cómo no, la imaginación, sean las mejores estrategias para transformarlo “de ser en potencia a ser en acto”.	Entorno local Creatividad Transformación	Historia Geografía Aprendizaje significativo De lo tradicional a lo actual	– ¿Utiliza gamificación en la enseñanza de Estudios Sociales y con qué frecuencia lo hace? ¿Con qué frecuencia realiza actividades interactivas en la clase de Estudios Sociales? ¿Cree que los estudiantes prestarían mayor atención con el uso de la gamificación en las clases de Estudios sociales? ¿Si la clase tendría como reto pasar un nivel de un juego prestaría más atención a las indicaciones así como lo necesario para superarlo? ¿Considera que la gamificación	Encuesta Entrevista	Cuestionario

sería una buena herramienta para la evaluación a los estudiantes en el proceso de Estudios Sociales?

Si el examen parcial sería reemplazado por un juego. ¿Piensa que tendrías que estudiar para asegurar un buen puntaje?

Elaborado por: Silva Uvidía Nancy Patricia/ 2022

Análisis de los resultados

Se realiza la investigación de campo realizando la aplicación de las encuestas a los grupos escogidos (Estudiantes y docentes), los datos serán tabulados y graficados utilizando el programa Excel; así se logrará visualizarlos de mejor manera para realizar su respectivo análisis e interpretación de las variables de estudio, las cuales serán el soporte para la propuesta.

Análisis de los resultados – Encuesta dirigida a estudiantes.

1. ¿Con qué frecuencia realiza actividades interactivas en la clase de Estudios Sociales?

Cuadro N° 4. P1 Encuesta estudiantes: Frecuencia Actividades

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	2	3
Casi siempre	4	7
A veces	16	27
Casi nunca	33	56
Nunca	4	7
Total	59	100

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/ 2022

Fuente: Encuestas

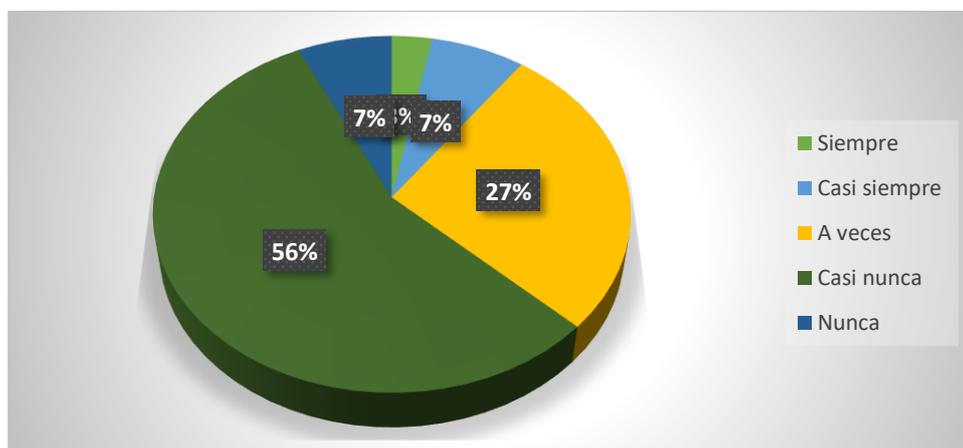


Gráfico N° 9 P1 Encuesta estudiantes: Frecuencia Actividades

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia /2022

Fuente: Encuestas

Análisis e interpretación: En la interrogante planteada para saber la frecuencia con la que los estudiantes realizan actividades gamificadas en sus clases,

obtenemos que el 56% de estudiantes declara que casi nunca realizan estas actividades, el 27% manifiesta que lo hace a veces; el 7% expresa que casi siempre lo hace, así como el 7% manifiesta que nunca y por último tenemos un 5% que declara que lo hace siempre. La gamificación aún no se inserta en la totalidad de las Instituciones ni niveles educativos, es un aspecto que requiere de capacitación de parte de los docentes, para posteriormente insertarlos en el tratamiento de las Asignaturas. Infante (2019) Señala que un alto porcentaje de docentes no se involucra en la gamificación por el desconocimiento de las bondades que la modalidad representa para llevar a cabo un eficiente proceso educativo.

2. ¿Considera que su docente prepara cada clase con todos los recursos necesarios para lograr que Ud desarrolle su aprendizaje?

Cuadro N° 5. P2 Encuesta estudiantes: Percepción preparación clase

Alternativas	Número	Porcentaje
Muy de acuerdo	39	66
De acuerdo	12	20
En desacuerdo	6	10
Muy en desacuerdo	2	4
Total	59	100

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/ 2022

Fuente: Encuestas

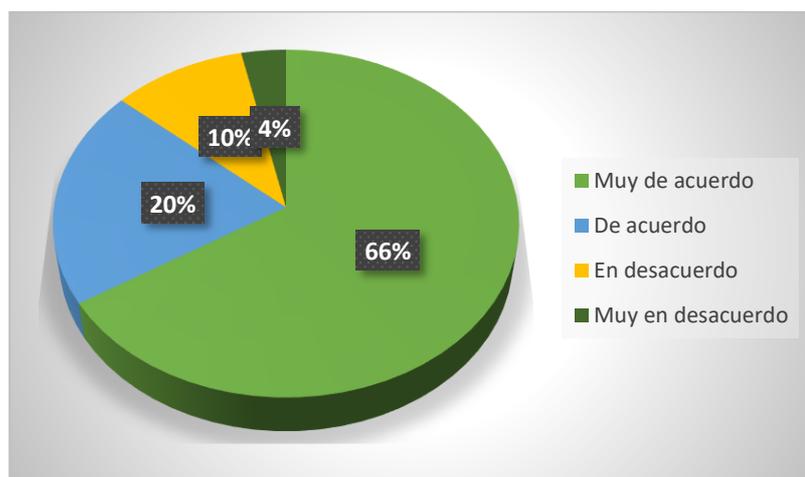


Gráfico N° 10 P2 Encuesta estudiantes: Percepción preparación clase

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia /2022

Fuente: Encuestas

Análisis e interpretación: Se puede observar que el 66% de los estudiantes manifiestan estar muy de acuerdo en que su docente prepara las clases con los recursos necesarios para que puedan llegar a desarrollar su aprendizaje, el 20 % está de acuerdo en este aspecto; de la misma forma, el 10% no está de acuerdo en que los recursos empleados por su docente lo ayuden a alcanzar su aprendizaje; por último encontramos un 4% que definitivamente está muy en desacuerdo en que los recursos empleados colaboren en este aspecto. En general se percibe una opinión muy positiva en los estudiantes sobre la preparación de la clase por parte del docente. Esto se puede tomar muy en cuenta, ya que es importante la imagen que tienen los estudiantes de la preparación del docente en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

3. ¿Estima que su docente estimula o motiva el interés por los contenidos de la asignatura de Estudios Sociales?

Cuadro N° 6. P3 Encuesta estudiantes: Motivación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	10	17
De acuerdo	17	29
En desacuerdo	32	54
Muy en desacuerdo	0	0
Total	59	100

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/ 2022

Fuente: Encuestas

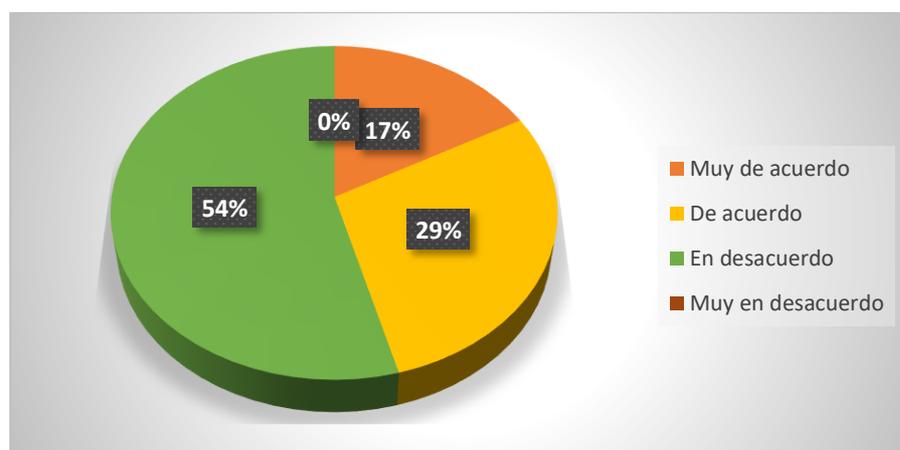


Gráfico N° 11 P3 Encuesta estudiantes: Motivación

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia /2022

Fuente: Encuestas

Análisis e interpretación: En la interrogante planteada se busca percibir el nivel de motivación que inspira el docente en las clases de Estudios Sociales; así se observa que el 54% manifiesta que se encuentra en desacuerdo; seguido del 29% que si encuentra motivación en dichas clases; por último, encontramos un 17% que está muy de acuerdo con la idea planteada en la interrogante. Como se puede apreciar, esta es justamente una parte del problema que fue detectado al inicio de esta investigación; porque el docente se limita a explicar su clase olvidándose de la motivación que es fundamental para el aprendizaje de la asignatura.

4. Si su clase de Estudios Sociales tuviera elementos interactivos como juegos (Ejemplo: Minecraft y los grupos étnicos) en lugar de que su maestro se lo cuente todo. ¿Cree que aprendería más?

Cuadro N° 7. P4 Encuesta Estudiantes: Juegos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	50	85
De acuerdo	6	10
En desacuerdo	3	5
Muy en desacuerdo	0	0
Total	59	100

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/ 2022

Fuente: Encuestas

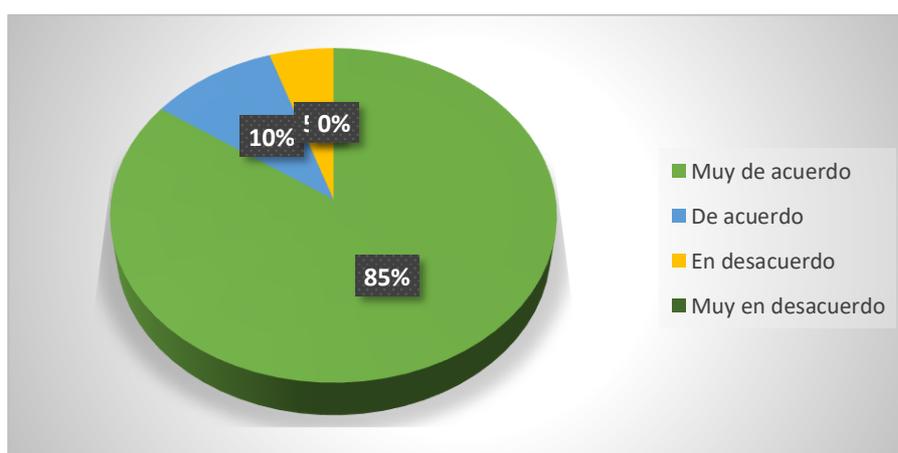


Gráfico N° 12 P4 Encuesta Estudiantes: Juegos

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia /2022

Fuente: Encuestas

Análisis e interpretación: Los resultados muestran que el 85% de los estudiantes está muy de acuerdo en que aprenderían más con unas clases más dinámicas donde se empleen juegos; también se encuentra el 10% que está de acuerdo en el planteamiento de la pregunta. Por último, encontramos el 5% quienes piensan no se lograría aprendizaje de esta forma. Posiblemente las opiniones contrarias a la implementación de clases dinámicas, es porque no identifican el contexto ni mecanismos a emplearse; en tal virtud, como afirma (Orozco, 2016) la innovación en Estudios Sociales es posible, por medio de la gamificación que permite planificar de manera adecuada e ir controlando el avance que conlleva a la consecución de los objetivos planteados previamente por el docente.

5. Si las tareas o evaluaciones fueran reemplazadas por juegos ¿Cree que las resolvería más fácilmente?

Cuadro N° 8. P5 Encuesta estudiantes: Juegos por tareas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	52	88
De acuerdo	7	12
En desacuerdo	0	0
Muy en desacuerdo	0	0
Total	59	100

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/ 2022

Fuente: Encuestas

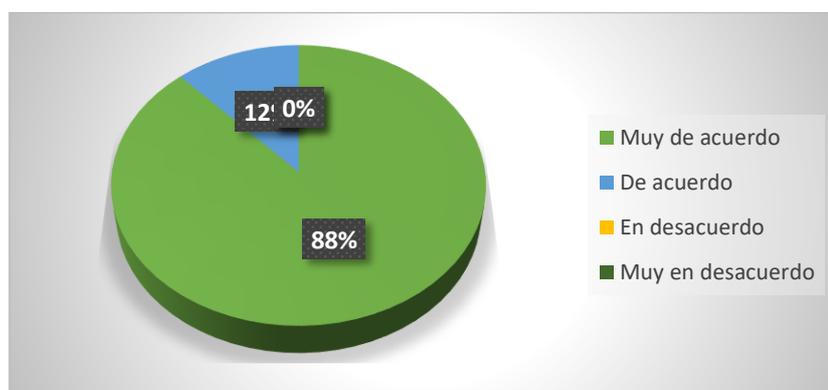


Gráfico N° 13 P5 Encuesta estudiantes: Juegos por tareas

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia /2022

Fuente: Encuestas

Análisis e interpretación: En la pregunta planteada se busca obtener información de la opinión de los estudiantes sobre el aprendizaje que tendrían si se reemplazarían las tareas y evaluaciones tradicionales por juegos; a lo que los estudiantes en un porcentaje del 88% está muy de acuerdo en que las resolverían de forma mucho más fácil. Por otro lado, el 12% de los encuestados solamente está de acuerdo con esta idea. Los términos como gamificación, técnicas, recursos educativos, virtualidad requieren ser socializados y aplicados en todos los niveles de educación; esa falta de conocimiento de los términos hace que no haya aceptación o se tengan dudas de la aplicación. (Orozco, 2016).

6. Si la clase tendría como reto pasar un nivel de un juego ¿Prestaría más atención a las indicaciones, así como lo necesario para superarlo?

Cuadro N° 9. P6 Encuesta Estudiantes: Atención

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	20	34
De acuerdo	30	51
En desacuerdo	9	15
Muy en desacuerdo	0	0
Total	59	100

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/ 2022

Fuente: Encuestas

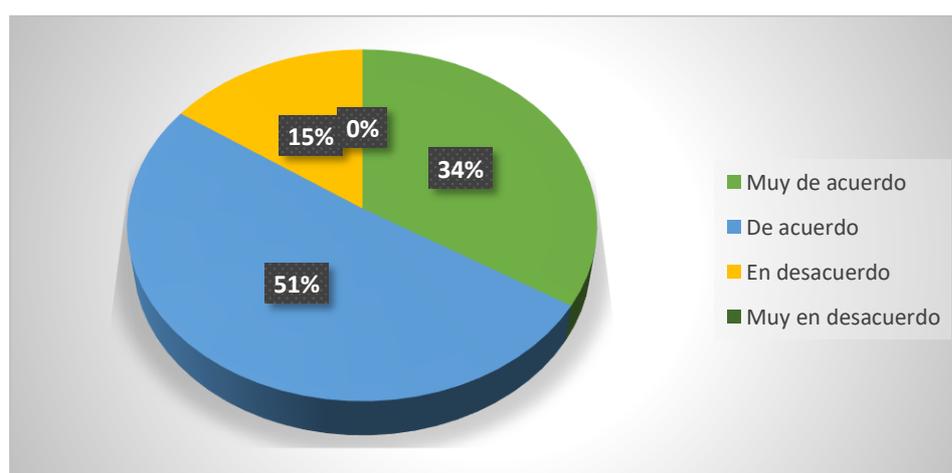


Gráfico N° 14 P6 Encuesta Estudiantes: Atención

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia /2022

Fuente: Encuestas

Análisis e interpretación: Se observa que en un 51%, los estudiantes están de acuerdo que con un reto al final de la clase, pondrían más atención a los contenidos, indicaciones e instrucciones revelados en la clase. El 34% está muy de acuerdo en el planteamiento de la interrogante; mientras que el 15% de ellos encuestados opinan que, aunque hayan retos al final de la clase, no pondrían atención. Se puede concluir que implementando la gamificación con estrategias que retengan a los estudiantes a aprobar un nivel o actividades similares ellos pondrían mayor atención al desarrollo de la clase, eso nos conduce a la consecución de los objetivos de aprendizaje en este subnivel.

7. Si el examen parcial sería reemplazado por un juego. ¿Piensa que tendría que estudiar para asegurar un buen puntaje?

Cuadro N° 10. P7 Encuesta Estudiantes: Estudiar para examen

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	0	0
De acuerdo	42	71
En desacuerdo	17	29
Muy en desacuerdo	0	0
Total	59	100

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/ 2022

Fuente: Encuestas

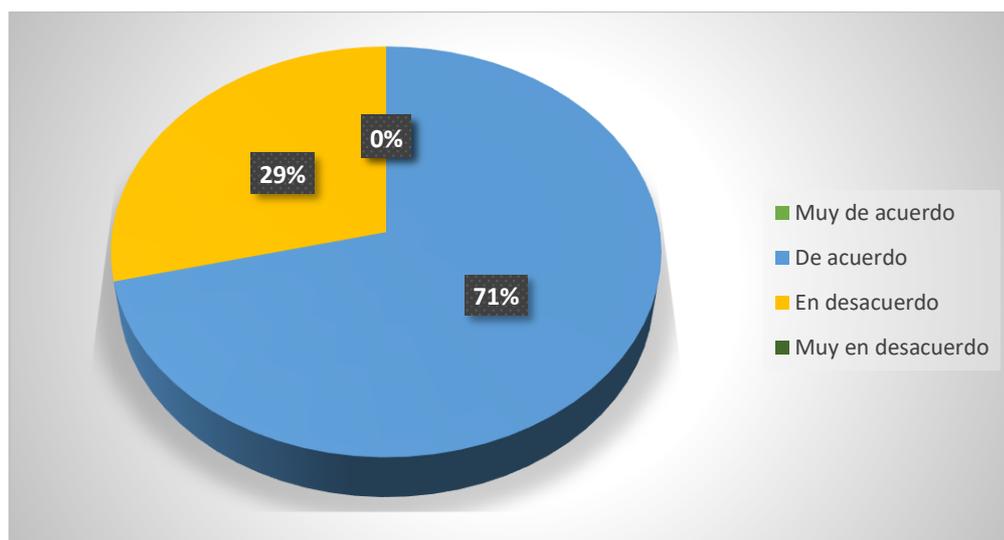


Gráfico N° 15 Encuesta Estudiantes: Estudiar para examen

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia /2022

Fuente: Encuestas

Análisis e interpretación: Se puede observar que, en la interrogante planteada para medir el grado de responsabilidad en el estudio para una evaluación parcial, la percepción de los estudiantes en un 71% es que, aunque un juego reemplace la evaluación de todos modos tendrían que estudiar, mientras que el 29% piensa que no lo debería hacer. Sobre gamificación existen diversas concepciones, y, de acuerdo a la finalidad con la que se apliquen las actividades interactivas en el proceso, estas pueden o no ser evaluadas, lo que se propende es a que los estudiantes se sientan cómodos, no presionados y asimilen de manera adecuada lo que se ha previsto como propósito por parte de los Docentes. Carrión (2018).

Análisis de los resultados – Entrevistas a docentes.

1. ¿Utiliza gamificación en la enseñanza de Estudios Sociales y con qué frecuencia lo hace?

Cuadro N° 11. P1 Entrevista docentes: Utilización Gamificación

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	1	33
A veces	2	67
Casi nunca	0	0
Nunca	0	0
Total	3	100

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/ 2022

Fuente: Entrevistas

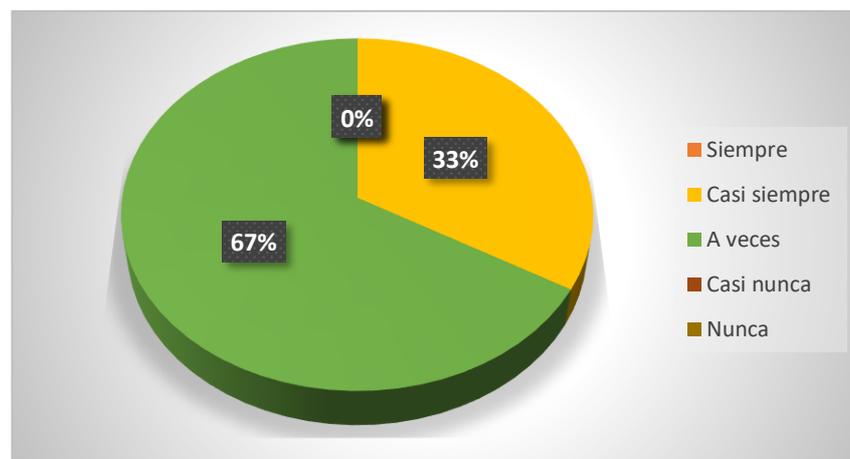


Gráfico N° 16 P1 Entrevista docentes: Utilización Gamificación

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia /2022

Fuente: Entrevistas

Análisis e Interpretación: En la primera interrogante se preguntó si el docente utiliza la estrategia de gamificación en las clases de Estudios Sociales y la frecuencia en la que lo hacen obteniendo que el 67% de docentes lo hace a veces y el 33% manifiesta que lo hace casi siempre. Se puede concluir que los docentes conocen algo de gamificación y tiene la predisposición para hacerlo. Aquí se evidencia el papel fundamental que cumple el docente en el proceso educativo y la motivación para que el estudiante se interese en los temas tratados.

2. ¿Utiliza Ud. la gamificación como herramienta de evaluación? (Ya sea formativa o sumativa)

Cuadro N° 12. P2 Entrevista docentes: Gamificación como evaluación

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	0	0
A veces	0	0
Casi nunca	0	0
Nunca	3	100
Total	3	100

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/ 2022

Fuente: Entrevistas

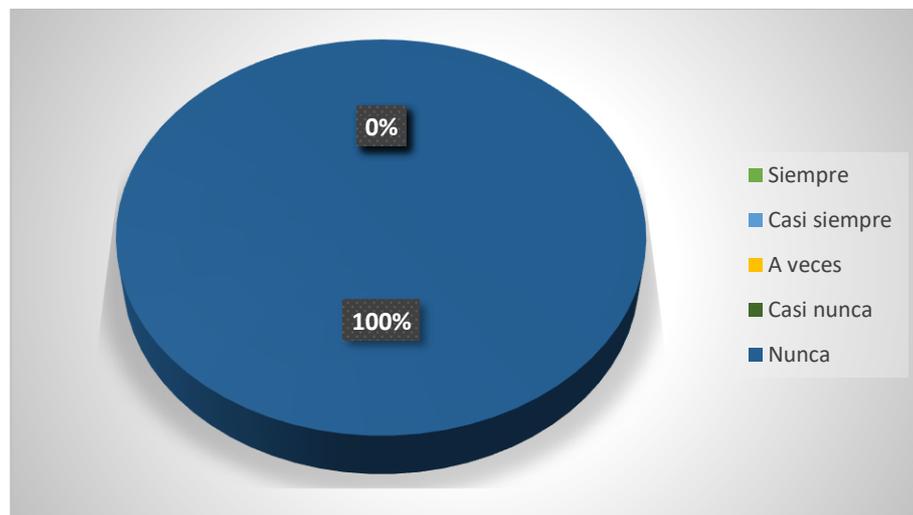


Gráfico N° 17 P2 Entrevista docentes: Gamificación como evaluación

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia /2022

Fuente: Entrevistas

Análisis e Interpretación: La interrogante número dos intenta recabar información sobre la utilización de la gamificación para actividades evaluativas, a lo que el 100% de docentes comunican que utilizan otros medios para evaluar, pero nunca han utilizado esta estrategia para actividades evaluativas. Se puede mencionar que hay diversos medios de evaluación; no solo recurrir al cuestionario, para esto los docentes podrían investigar en algunas plataformas de gamificación algunas que se puedan utilizar para de esta forma también utilizar la gamificación como estrategia evaluativa.

3. ¿Considera Ud. que la implementación de la gamificación aumentaría el nivel de motivación en los estudiantes?

Cuadro N° 13. P3 Entrevista docentes: Motivación Estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	2	67
De acuerdo	1	33
En desacuerdo	0	0
Muy en desacuerdo	0	0
Total	3	100

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/ 2022

Fuente: Entrevistas

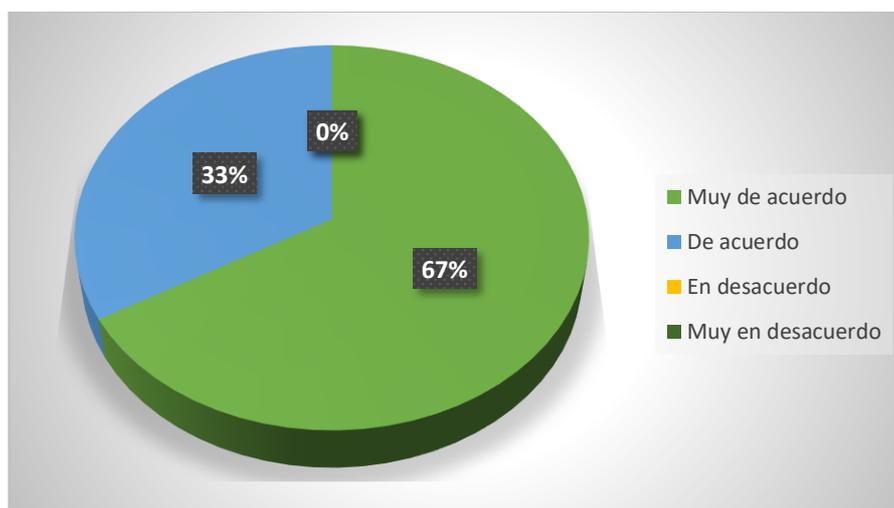


Gráfico N° 18 P3 Entrevista docentes: Motivación Estudiantes

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia /2022

Fuente: Encuestas

Análisis e Interpretación: El objetivo de la pregunta N°3 es averiguar si a los docentes les parece un buen recurso el uso de la gamificación en el campo motivacional, a lo que el 67% manifiesta que está muy de acuerdo con la idea planteada, mientras que el 33% manifiesta que si está de acuerdo en su utilización para motivar a los estudiantes y poder apoyar la adquisición de conocimientos. Por lo tanto, es importante mencionar que el objetivo de la motivación en esta asignatura es decisivo, sobre todo porque el recordar fechas, eventos, nombres, y otros aspectos de la especialidad les parece algo muy aburrido y eso es lo que estamos prestos a cambiar.

4. ¿Cree que con el uso de la gamificación los estudiantes lograrán adquirir las destrezas clave para un aprendizaje profundo?

Cuadro N° 14. P4 Entrevista docentes: Logro del Aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	1	33
De acuerdo	2	67
En desacuerdo	0	0
Muy en desacuerdo	0	0
Total	3	100

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/ 2022

Fuente: Entrevistas

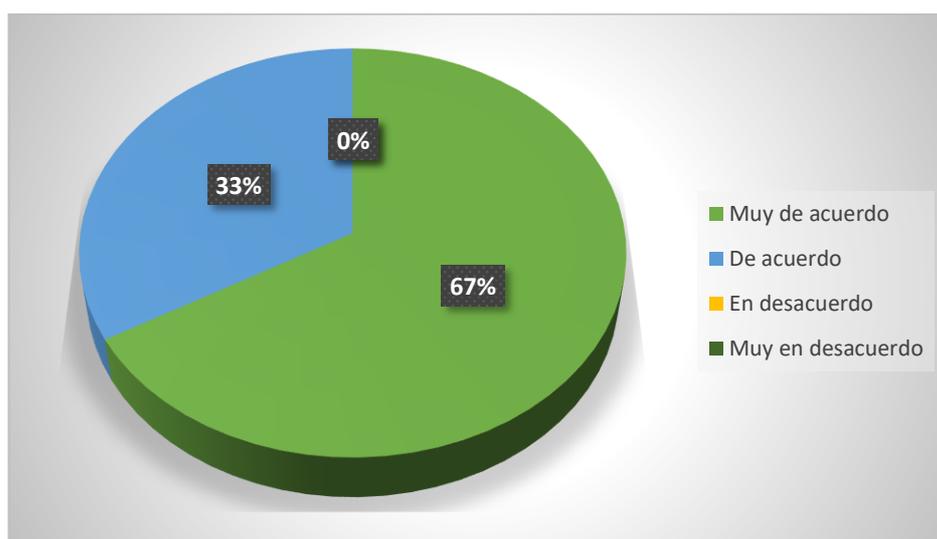


Gráfico N° 19 P4 Entrevista docentes: Logro del Aprendizaje

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia /2022

Fuente: Entrevistas

Análisis e Interpretación: La pregunta N° 4 busca averiguar si para los docentes la gamificación contribuye de una manera positiva a la adquisición de los conocimientos y aprendizaje profundo de los estudiantes, a lo cual los docentes se muestran en un 67% muy de acuerdo con la idea y en un 33% se muestra de acuerdo. Se puede concluir que es importante que los docentes encuentren en esta estrategia los puntos positivos para desarrollar el aprendizaje de los estudiantes porque se hace sumamente necesario llegar a un nivel alto de adquisición de conocimientos, así como el logro de destrezas y competencias que le permitan desarrollar un criterio propio de la importancia de los Estudios Sociales en su desarrollo personal.

5. ¿Cree que este tipo de estrategia pedagógica le representa a Ud. un mayor esfuerzo y tiempo de preparación?

Cuadro N° 15. P5 Entrevista docentes: Preparación de gamificación

Alternativas	Número	Porcentaje
Muy de acuerdo	3	100
De acuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Muy en desacuerdo	0	0
Total	3	100

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/ 2022

Fuente: Entrevistas

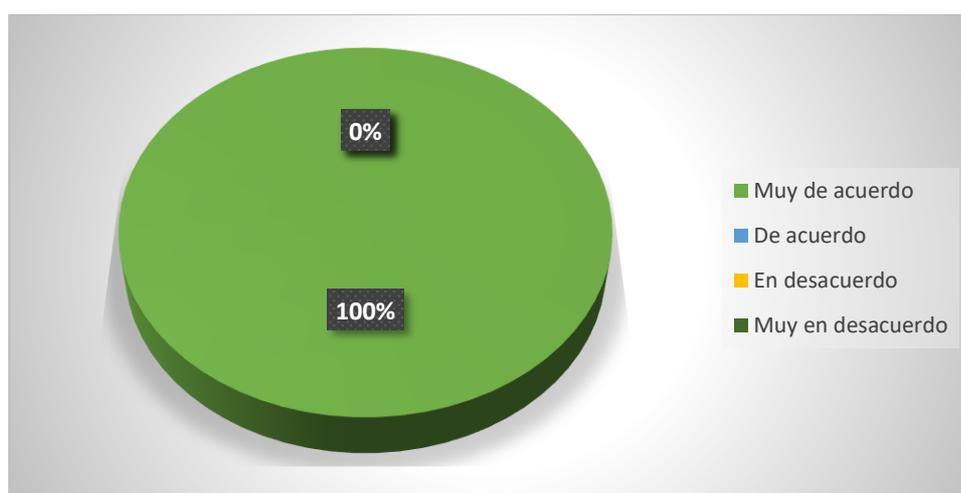


Gráfico N° 20 P5 Entrevista docentes: Preparación de gamificación

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia /2022

Fuente: Entrevistas

Análisis e Interpretación: La quinta pregunta de la entrevista dirigida a docentes pretende indagar sobre el esfuerzo que realizan los docentes en cuanto a actividades de gamificación, a lo cual el 100% considera que gamificar los contenidos es algo complejo y se debe realizar de una manera muy planificada, por lo que exige un mayor esfuerzo al tradicional, se deben diseñar o buscar muy conscientemente las actividades o juegos adecuados de acuerdo a la destreza que se busca desarrollar, expresando su acuerdo en esta pregunta. Una de las docentes considera que no es necesario un mayor esfuerzo para gamificar los contenidos.

6. ¿Cree que los estudiantes prestarían mayor atención con el uso de la gamificación en las clases de Estudios sociales?

Cuadro N° 16. P6. Entrevista docentes: Atención de estudiantes

Alternativas	Número	Porcentaje
Muy de acuerdo	3	100
De acuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Muy en desacuerdo	0	0
Total	3	100

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/ 2022

Fuente: Entrevistas

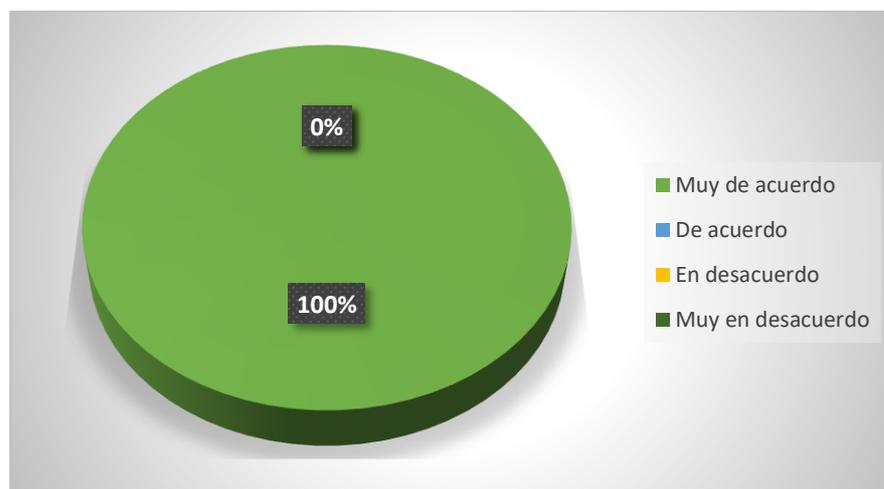


Gráfico N° 21 P6. Entrevista docentes: Atención de estudiantes

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia /2022

Fuente: Entrevistas

Análisis e Interpretación: La pregunta N° 6 de la entrevista requiere información sobre la opinión de los docentes con respecto a que si con la gamificación los estudiantes prestarían más atención a lo que el 100% manifiesta que al ser una estrategia diferente y que exige la concentración, así como otorga premios o paso de niveles por hacerlo, los estudiantes definitivamente se concentrarían más en las clases de Estudios Sociales y por ende la atención sería precisa. Esto mantendría en ellos la necesidad de recordar, saber, relacionar o desarrollar los conocimientos necesarios para aprobar.

7. ¿Considera que la gamificación sería una buena herramienta para la evaluación a los estudiantes en el proceso de Estudios Sociales?

Cuadro N° 17. P7 Entrevista docentes: Percepción utilidad en evaluación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	0	0
De acuerdo	2	67
En desacuerdo	1	33
Muy en desacuerdo	0	0
Total	3	100

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/ 2022

Fuente: Entrevistas

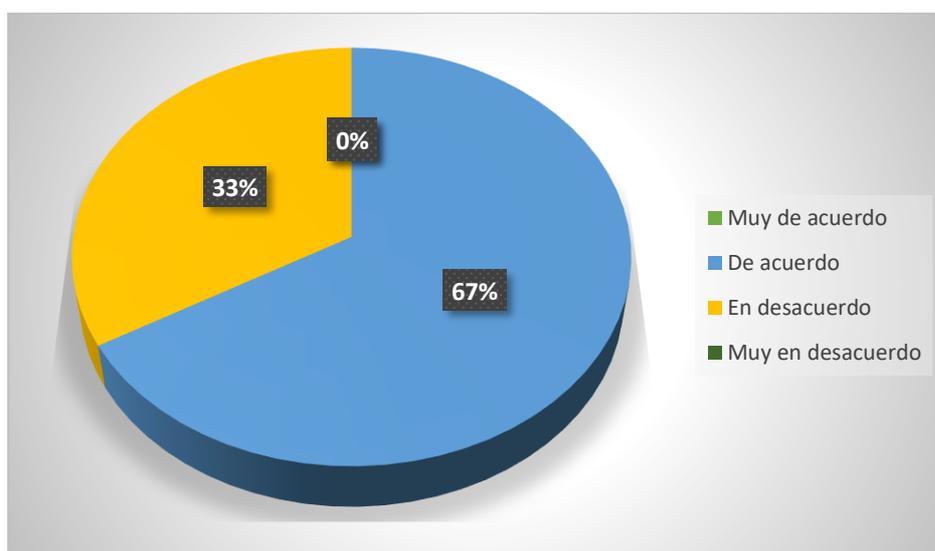


Gráfico N° 22 P7 Entrevista docentes: Percepción utilidad en evaluación

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia /2022

Fuente: Entrevistas

Análisis e Interpretación: La séptima pregunta de la entrevista pretende recopilar la información respecto a la evaluación de los contenidos por medio de la gamificación a lo cual los docentes manifiestan en un 67% que se podría utilizar la gamificación para evaluar los contenidos de Estudios Sociales, mientras que el 33% se muestra en desacuerdo puesto que consideran que para la evaluación se pueden utilizar otros recursos. Esto evidencia el elevado nivel de profesionalismo de los docentes ya que no se concentran en un solo tipo de evaluación, sino que tienen la predisposición para desarrollar diversos tipos de estrategias para alcanzar los objetivos propuestos en el currículo.

Analizando los resultados de la entrevista dirigida a docentes, se encuentra una gran apertura a la estrategia de la gamificación para la asignatura de Estudios Sociales en 10mo Año de la “Unidad Educativa Miguel Ángel León”; así mismo, se nota el compromiso docente en cuanto a la elección adecuada de los juegos y actividades y como siempre el compromiso para educar, propio de la labor docente. Esta predisposición se verá reflejada en la socialización a los estudiantes y, sobre todo, en la implementación de estrategias de gamificación con las que, sin alejarse del currículo de la Asignatura de Estudios Sociales, se apliquen innovaciones con herramientas didácticas digitales que propicien una interacción y mejores resultados en el aprendizaje.

Al realizar una triangulación del análisis de los resultados se encuentra que los estudiantes, están predispuestos a participar en un proceso dinámico que incluya actividades de gamificación; en el caso de las Docentes, muestran interés en la propuesta de incluir la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje y manifiestan que es necesario realizar acciones de auto capacitación para innovar la práctica que conlleva a un mejor rendimiento; con esto se puede colegir que la investigación aborda una temática interesante, actual y la propuesta es pertinente porque los involucrados la aceptan.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Los contenidos de Estudios Sociales muchas veces resultan ser tediosos para los estudiantes, requiriendo de su parte mucha concentración y en algunos casos la memorización de ciertos datos que resultan ser muy complicados de recordar si los docentes emplean como principal metodología la tradicionalista.

Se busca darle un rumbo innovador al proceso de enseñanza- aprendizaje de los Estudios Sociales en el 10mo año de EGB que permita que los estudiantes desarrollen el análisis, el juicio crítico, además de las habilidades comunicativas requeridas en el currículo, y que se hacen necesarias para la adquisición de los conocimientos en el bachillerato.

Elementos de la propuesta:

Datos Informativos:

Nombre de la institución: Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón”

Provincia: Chimborazo

Cantón: Riobamba

Parroquia: Velasco

Sostenimiento: Fiscal

Beneficiarios: Estudiantes del 10mo Año EGB

Teléfono: 032961-377/ 032949-793

Correo electrónico: uemalp@outlook.es

Código AMIE: 06H00166

Responsable: Nancy Patricia Silva Uvidia.

Nombre de la Propuesta:

Propuesta didáctica de gamificación en Estudios Sociales para 10mo Año de EGB de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón”.

Definición del tipo de producto:

Se presenta una propuesta didáctica basada en la gamificación para los contenidos del Bloque: Los Seres Humanos en el espacio "La población del mundo" (Unidad temática 1) y Bloque: Historia e Identidad "América Latina y el mundo en el siglo XIX" (Unidad temática 2) de la asignatura de Estudios Sociales en 10mo año de EGB, los mismos que permitirán desarrollar un aprendizaje significativo de los bloques antes mencionados, permitiendo que los estudiantes realicen actividades innovadoras y diferentes a las tradicionalmente utilizadas en esta asignatura, alcanzando la adquisición de las destrezas establecidas en el currículo de esta asignatura.

Para conformar la propuesta didáctica de gamificación se han preparado los temas divididos por semanas y teniendo recursos como presentaciones, infografías, videos y enlaces de diferentes juegos en varias herramientas (Power Point, Genially, Educaplay y Edpuzzle), para lograr que los objetivos de aprendizaje del currículo sean adquiridos por los estudiantes de este subnivel.

Objetivos:**General:**

Estructurar la propuesta didáctica basada en juegos mediante la utilización de herramientas virtuales y diseño de recursos para la comprensión de los contenidos de Estudios Sociales.

Específicos:

- Determinar los componentes y contenidos de estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza- aprendizaje
- Establecer el orden de actividades dentro de las estrategias de
- gamificación de los Estudios Sociales.

- Diseñar juegos que cumplan la estructura y contengan los elementos requeridos de la gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en 10mo Año de EGB.

Estructura de la propuesta:

A continuación, se detallará la estructura de la propuesta:

Contenidos

Asignatura: Estudios Sociales

Nivel: 10mo Año Educación General Básica

Temporización: 8 semanas – 16 sesiones

Cuadro N° 18. Contenidos para Gamificación

BLOQUES	TEMAS	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Los seres humanos en el espacio. Unidad Temática 1	Semana 1: La población del mundo El cambio social	CS.4.2.26. Describir y apreciar la diversidad cultural de la población mundial y el respeto que se merece frente a cualquier forma de discriminación.	I.CS.4.9.2. Diferencia la población mundial en función de su sexo, edad y distribución en los continentes, reconociendo los procesos de integración internacional que se dan en el mundo. (I.1., I.2.) I.CS.4.10.2. Discute la relación entre democracia y libertad de expresión, medios de comunicación, valores democráticos (libertad, equidad y solidaridad) y gobierno del pueblo, reconociendo el papel de la Constitución como garante de los derechos ciudadanos y la lucha por los derechos humanos. (J.1., J.2., J.3.)
	Semana 2: La cultura Evolución y cambios culturales	CS.4.2.27. Definir los rasgos, antecedentes y valores esenciales de la diversidad humana que posibilitan la convivencia armónica y solidaria.	
	Semana 3: Áreas Culturales del mundo La diversidad cultural	CS.4.3.9. Discutir la democracia como gobierno del pueblo, cuya vigencia se fundamenta en la libertad y la justicia social.	
	Semana 4: Democracia y participación	CS.4.3.10. Reconocer la vinculación de los ciudadanos con el país a través del	

		Estado y el ejercicio de la ciudadanía.	
Historia e Identidad Unidad Temática 2	Semana 5: América Latina y el mundo en el Siglo XIX La esclavitud en América	CS.4.3.17. Discutir el significado de participación ciudadana y los canales y formas en que se la ejerce en una sociedad democrática.	I.CS.4.11.1. Relaciona el ejercicio de la ciudadanía ecuatoriana con el Estado, la Constitución, la participación ciudadana (canales y formas) y los procesos de integración (regional e internacional), en un contexto de interculturalidad, unidad nacional y globalización. (J.1., J.3., I.1.)
	Semana 6: La economía latinoamericana y su vinculación con el mercado mundial.	CS.4.2.32. Describir el papel que han cumplido las migraciones en el pasado y presente de la humanidad. CS.4.1.42. Exponer las características de los Estados nacionales latinoamericanos luego de la Independencia y su influencia en la construcción de la identidad de los países en el presente.	I.CS.4.5.3. Compara la trayectoria de América Latina en los siglos XIX y XX, considerando su incorporación en el mercado mundial, expansión de la industria, sistemas constitucionales, conflictos por la definición de fronteras, cambios socioeconómicos e inicios del desarrollismo, implantación e influencia en la situación económica y social bajo el neoliberalismo y desafíos
	Semana 7: Los Estados latinoamericanos y sus proyectos nacionales – delimitación de fronteras	CS.4.1.43. Examinar las condiciones en las que las economías latinoamericanas se incorporaron al mercado mundial en el siglo XIX.	
	Semana 8: La población mundial – Indicadores demográficos.	CS.4.1.44. Discutir los procesos y	

conflictos que se dieron por la definición de las fronteras en América Latina.

CS.4.1.49. Explicar la trayectoria de Latinoamérica en la primera mitad del siglo XX, con sus cambios socioeconómicos e inicios del desarrollismo.

en cuanto al manejo de información y medios de comunicación. (I.2.)

I.CS.4.5.1. Analiza la Ilustración europea y latinoamericana como antecedente de los procesos de independencia, destacando sus causas, limitaciones, el papel de los afrodescendientes, y las características y limitaciones de los Estados nacionales latinoamericanos. (J.1., J.2., J.3.)

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/ 2022

Fuente: Currículo Nacional 2016.

Cuadro N° 19. Juegos (Generalidades)

INDICACIONES DE LOS JUEGOS	REGLAS DE LOS JUEGOS	SISTEMA DE EVALUACIÓN Y RECOMPENSAS
<ul style="list-style-type: none"> • Las herramientas se las utilizarán en una de las jornadas semanales. • El contenido de cada unidad temática será abordado previamente, mediante la ponencia de la docente, lectura de documentos o del texto, además de videos que aborden la temática. • Durante la implementación de las estrategias de gamificación, la docente solicitará la argumentación de las respuestas por parte de los estudiantes con el objetivo de desarrollar el pensamiento crítico. En el caso de 	<ul style="list-style-type: none"> • Se formarán grupos de 5 personas. En este caso serían 6 grupos, que trabajarán como grupo estable durante el tiempo de aplicación. Los equipos serán establecidos por la docente atendiendo a criterios de diversidad y heterogeneidad. • Un integrante de cada grupo tendrá la denominación de “LÍDER” con las responsabilidades que esto conlleva. • A los grupos se les dará la oportunidad de diseñar un avatar que los represente, así como un nombre de equipo. • Toda respuesta acertada debe ser 	<ul style="list-style-type: none"> • La docente explicará y respaldará las indicaciones y reglas por escrito para una ayuda – memoria. • Los grupos tendrán que superar cada nivel del juego para que recopilen las claves necesarias para desbloquear las recompensas. • Cada juego tiene distintos niveles de complejidad y de recompensas según la plataforma utilizada. • Se puede establecer tiempo de resolución. • El sistema de penalización se realizará según el juego y plataforma utilizada.

que las respuestas no sean correctas se ofrecerá la retroalimentación oportuna.

argumentada correctamente por los estudiantes.

- Es importante la participación activa de todos los integrantes del grupo.
- Es importante vivir el juego con deportividad.

- Quien no respete a sus compañeros será penalizado con turnos o puntos perdidos.

- Los grupos que completen sus metas y de acuerdo al tiempo de resolución podrán acceder a la mitad de la evaluación parcial.

Cuadro N° 20. Descripción de Actividades y Recursos

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	RECURSOS
<p><u>SEMANA 1: La población del mundo / El cambio social</u></p>	<p>Organizador Gráfico Semana 1: (La población del mundo)</p>
<p><u>Sesión 1 (40 minutos)</u></p>	<p>https://view.genial.ly/62085c8c4dcc0e001922f47f/interactiv-e-content-lista-pizarra</p>
<ul style="list-style-type: none">• Ponencia docente mediante un organizador gráfico.• Observación de video: Vínculos Humanos- Facundo Manes y Organizaciones Sociales• Tarea para casa: Resolución de una sopa de letras. Con los contenidos de las páginas 35-37	
<ul style="list-style-type: none">• <u>Sesión 2 (20 minutos)</u>• Cuestionario interactivo grupal (Juego del calamar)	<p>Gráfico N° 23 Organizador “La población del Mundo” Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022 Fuente: www.genially.com</p>
	<p><u>Video:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• https://www.youtube.com/watch?v=U1NLSjmp51E

Recursos materiales

- Texto integrado de 10mo EGB
- Cuaderno de trabajo para anotaciones importantes
- Útiles escolares.

SEMANA 2: La cultura - Evolución y cambios culturales

Sesión 3 (40 minutos)

- Exposición docente mediante diapositivas.
- Observación del video: Elementos de la cultura
- <https://www.youtube.com/watch?v=qXPrZGPg4dk>
- Tarea para casa: Realizar un collage de la cultura y los elementos de la cultura

Sesión 4 (20 minutos)

- Ruleta interactiva sobre la cultura y sus elementos.

Presentación:

Semana 2: (La cultura)

<https://view.genial.ly/60418202a7c62a0da1219ff7/presentati-on-la-cultura-ecuatoriana>



Gráfico N° 24 Presentación “La cultura”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.genially.com

Video:

- https://www.youtube.com/watch?v=RpngVL4_jFY

Recursos materiales

- Texto integrado de 10mo EGB
- Cuaderno de trabajo para anotaciones importantes
- Útiles escolares.

SEMANA 3: Áreas Culturales de mundo - La diversidad Cultural

Sesión 5 (40 minutos)

- Exposición docente mediante organizador gráfico.
- Visionado de video:
- Áreas culturales del mundo
- <https://www.youtube.com/watch?v=TxSrj07JvR4&t=11s>
- Tarea para casa: Infografía que describa los elementos culturales del Ecuador (Diversidad de productos) reflejados en un menú de desayuno ecuatoriano.

Semana 3: (Áreas culturales- Diversidad)

<https://view.genial.ly/61d3b2b5cb55a10d591c8ab5/presentation-semana-18-areas-culturales>



Gráfico N° 25 Presentación “Regiones culturales”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.genially.com

Sesión 6 (20 minutos)

Juego Interactivo de froggy jumps. Deben llevar a la ranita de un extremo a otro a salvo respondiendo las preguntas planteadas.

Video:

- <https://www.youtube.com/watch?v=VLk4cqlmri8>

Recursos materiales

- Texto integrado de 10mo EGB
- Cuaderno de trabajo para anotaciones importantes
- Útiles escolares.

SEMANA 4: Democracia y participación

Sesión 7 (40 minutos)

Ponencia por parte de la docente en diapositivas

Observación del video: Qué es democracia, tipos de democracia.

Tarea para la casa: Resolución de un cuestionario reflexivo sobre el tema de las páginas 43-45

Semana 4: (Democracia y participación)

<https://view.genial.ly/6209705fe92a0a0018d10381/interactivo-content-mapa-mental-educacion>



Sesión 8 (20 minutos)

Video quiz realizado en la plataforma edpuzzle con 13 preguntas sobre la democracia y sus tipos. Dispondrán

Gráfico N° 26 Organizador “Democracia y Participación”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.genially.com

de 20 minutos para la resolución y en cada pregunta donde la respuesta no sea correcta pueden volver y retroalimentar.

Video:

- <https://www.youtube.com/watch?v=S05dlQv6T4&t=4s>

Recursos materiales

- Texto integrado de 10mo EGB
- Cuaderno de trabajo para anotaciones importantes
- Útiles escolares.

SEMANA 5: América Latina en el siglo XIX

Sesión 9 (40 minutos)

Ponencia por parte de la docente en diapositivas

Observación del video: América Latina siglo XIX.

Tarea para la casa: Resolución de un cuestionario reflexivo sobre el tema de las páginas 52-56

Sesión 10 (20 minutos)

Misión 1: Break out (Prehistoria) realizado en la

Semana 5: (América Latina en el siglo XIX)

<https://view.genial.ly/620994f7f01ec40013a0cfb1/horizontal-infographic-diagrams-piramide-de-maslow>



Gráfico N° 27 Presentación “América Latina S.XIX”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.genially.com

plataforma genially donde deberán identificar las clases sociales existentes en aquella época.

Video:

- <https://www.youtube.com/watch?v=I8wVHeSupx8&t=16s>

Recursos materiales

- Texto integrado de 10mo EGB
- Cuaderno de trabajo para anotaciones importantes
- Útiles escolares.

SEMANA 6: La economía latinoamericana en el siglo XIX.

Sesión 11 (40 minutos)

Ponencia por parte de la docente en diapositivas

Observación del video: Situación socioeconómica y política de América a mediados del siglo XIX.

Tarea para la casa: Escribir una noticia sobre la situación de América Latina en el siglo XIX.

Sesión 12 (20 minutos)

Misión 2: Break out (Edad Antigua) realizado en la

Semana 6: (Economía Latinoamericana en el siglo XIX)

<https://view.genial.ly/603c206233effb0dbd38df5e/presentati-on-economia-de-latinoamerica>



Gráfico N° 28 Presentación “La economía Latinoamericana”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.genially.com

plataforma genially donde deberán responder acertadamente las interrogantes sobre el tema de la división internacional del trabajo.

Videos:

- <https://www.youtube.com/watch?v=pl-ijECEXUU&t=55s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=3Oi8SQh2Uo4>

Recursos materiales

- Texto integrado de 10mo EGB
- Cuaderno de trabajo para anotaciones importantes
- Útiles escolares.

SEMANA 7: (Estados Latinoamericanos – Delimitación de fronteras):

Sesión 13: Ponencia por parte de la docente en un organizador gráfico

Observación de los videos: La guerra del pacífico.

La guerra de la triple alianza

La guerra México- estadounidense.

Tarea para la casa: Resolución de un crucigrama con los temas de la clase.

Semana 7: (Estados Latinoamericanos – Delimitación de fronteras)

<https://view.genial.ly/6209db93e92a0a0018d10a26/interacti-ve-content-mapa-mental-hand-drawn>

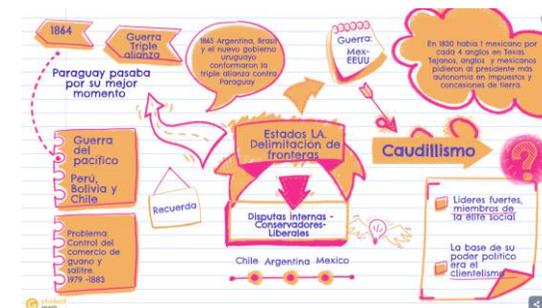


Gráfico N° 29 Organizador “Estados Latinoamericanos”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.genially.com

Sesión 14 (20 minutos)

Misión 3 y 4: Break out (Edad Media- Edad Moderna) realizado en la plataforma genially donde deberán responder acertadamente las interrogantes sobre el tema de la división internacional del trabajo.

Videos:

- <https://www.youtube.com/watch?v=w8mroJZKDos>
- <https://www.youtube.com/watch?v=dtTnWayxPOY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=1fpNfDzJxGk>

Recursos materiales

- Texto integrado de 10mo EGB
- Cuaderno de trabajo para anotaciones importantes
- Útiles escolares.

SEMANA 8: (La población mundial - Demografía):

Sesión 15: Ponencia por parte de la docente en un organizador gráfico

Observación de los videos:

Indicadores demográficos

Tarea para la casa: Resolución de un cuestionario.

Sesión 16 (20 minutos)

Misión 5: Break out (Edad Contemporánea –

Semana 8 (La población Mundial)

<https://view.genial.ly/620a022fa23df400183203bc/interactiv-e-content-mapa-conceptual-oscuro>



Gráfico N° 30 Organizador “La población Mundial”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.genially.com

Desbloqueo del futuro) realizado en la plataforma genially donde deberán observar el video, responder preguntas y obtener el último número que desbloquea el futuro.

Video:

- https://www.youtube.com/watch?v=3G08Rq_1XR8&t=253s

Recursos materiales

- Texto integrado de 10mo EGB
- Cuaderno de trabajo para anotaciones importantes
- Útiles escolares.

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/ 2022

Cuadro N° 21 Actividades de Gamificación

DESCRIPCIÓN	ENLACES – APARIENCIA	EVALUACIÓN
<p>Semana 1:</p> <p>Se utilizará una plantilla desarrollada en Power Point, con la temática de “El Juego del Calamar”. Esta herramienta fue sugerida de la página de YouTube “El profe Víctor”, en esta página se puede encontrar plantillas editables que se pueden adaptar a varios temas.</p> <p>Además, propone dentro de la misma plantilla juegos de distensión para poder realizar las conocidas “Pausas Activas”</p>	<p>Enlace Google Drive presentación en Microsoft PowerPoint</p> <p>https://docs.google.com/presentation/d/11SgV1CpQj8R2q3Shf8UZNTzefKWqAuy9/edit?usp=sharing&ouid=112424982932843375028&rtpof=true&sd=true</p> 	<p>Esta unidad será evaluada sobre 10 puntos, que harán promedio con la evaluación de las restantes unidades temáticas.</p> <p>Estos 10 puntos se establecen del siguiente modo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Puntuación Gamificación: Hasta 5 puntos.• Actividad colaborativa: Hasta 3 puntos.• Tareas en casa: Hasta 2 puntos. <p>Al finalizar la Segunda</p>

Gráfico N° 31 Ppt “Juego del Calamar1”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.youtube.com/c/elprofevictor

Semana 2:

Se utilizará la herramienta genially, con una ruleta de cuestionamientos, que abarcará la temática de la semana.

Al final de la ruleta se encuentran las recompensas en las que los grupos podrán elegir entre una mascota, un viaje o una caja misteriosa.

Enlace genially

<https://view.genial.ly/61ad333fcec5b10d5140cf27/interactive-content-ruleta-la-cultura>



Gráfico N° 34 Juego “La ruleta1”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.genially.com



Gráfico N° 35 Juego “La ruleta2”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.genially.com



Gráfico N° 36 Juego “La ruleta3”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.genially.com

Semana 3:

En esta semana se utilizará la plataforma Educaplay con el juego FROGGY JUMPS que está diseñado con 14 preguntas que cuando se cree el reto solo aparecerán 10 preguntas en forma aleatoria. Cada pregunta tiene diferentes tipos de aciertos. Está diseñado para que se tengan cinco vidas y el tiempo para responderlas preguntas es de 99 segundos, siendo el máximo tiempo.

Enlace Educaplay

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11135011-areas_culturales_y_diversidad_cultural.html



Gráfico N° 37 Juego “Froggy1”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.educaplay.com



Gráfico N° 38 Juego “Froggy2”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.educaplay.com



Gráfico N° 39 Juego “Froggy3”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.educapalay.com

Semana 4:

El recurso de gamificación elegido para esta semana es la plataforma Edpuzzle. En esta plataforma se subió un video que describe la democracia, sus particularidades y tipos de democracia. Los estudiantes deberán observar detenidamente el video y contestarán 13 preguntas de opción múltiple. En el caso

Enlace edpuzzle

<https://edpuzzle.com/media/62082814ae503142dfec0a73>



Gráfico N° 40 Juego “Edpuzzle1”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.edpuzzle.com

de que necesiten más tiempo pueden retroceder para volver a ver y comprender el contenido.

El video tiene una duración de 12 minutos. Los estudiantes dispondrán de 20 minutos para terminar la actividad. Así se definirán los equipos ganadores.



Gráfico N° 41 Juego “Edpuzzle 2”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.edpuzzle.com



Gráfico N° 42 Juego “Edpuzzle 3”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.edpuzzle.com

Semanas 5, 6 7 y 8

El recurso elegido para estas semanas es la plataforma Genially, se elabora un Break- out con la temática de las edades de la historia. Este Break out contiene cinco misiones.

Misión 1 (Prehistoria): Identificar las clases sociales existentes en América Latina en el siglo XIX.

Misión 2 (Edad Antigua): Responderán una serie de preguntas referentes a los Estados Latinoamericanos nacientes, irán recogiendo piezas arqueológicas y para desbloquear el número correspondiente a esta edad deberán resolver la secuencia.

Misión 3 (Edad media): Los estudiantes se encontrarán presos en mazmorras

Enlace break out genially

<https://view.genial.ly/6203741ddfd2eb001cc4b4ee/interactive-content-breakout-america-latina-siglo-xix>



Gráfico N° 43 Juego “Break out Intro”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.genially.com



Gráfico N° 44 Juego “Break out Misiones”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.genially.com

oscuras, se les plantea varias preguntas sobre el caudillismo y deberán buscar la respuesta con la antorcha para poder salir.

Misión 4 (Edad Moderna): Los estudiantes se encontrarán en un barco que debe navegar, irán respondiendo preguntas sobre las guerras y conflictos que se dieron en América Latina en el siglo XIX.

Misión 5 (Edad contemporánea): En esta misión los estudiantes tendrán que observar un video sobre la población y los indicadores demográficos, esto les ayudará a responder preguntas sobre el tema y recoger el último número que desbloquea la misión.

Al final de cada misión los estudiantes



Gráfico N° 45 Juego “Break out Mision 1”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.genially.com



Gráfico N° 46 Juego “Break out Mision 3”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.genially.com

accederán a un número, el cual deben colocar en la misión que describe el futuro para desbloquearlo y salvar el planeta.

(Futuro): Será desbloqueado al ingresar los 5 dígitos que encontraron al superar las misiones. Teniendo como recompensa el futuro del planeta.



Gráfico N° 47 Juego “Break out Mision 4”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.genially.com



Gráfico N° 48 Juego “Break out Ingreso clave”

Elaborado por: Silva Uvidia Nancy Patricia/2022

Fuente: www.genially.com

Valoración de la propuesta:

La propuesta fue valorada por dos docentes del Área de Ciencias Sociales de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón” que imparten sus clases en 10mo Año de Educación general Básica.

Para esto se adjuntan las matrices:

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS (1)

Título de la Propuesta:

ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE GAMIFICACIÓN EN ESTUDIOS SOCIALES PARA 10MO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MIGUEL ÁNGEL LEÓN PONTÓN”.

1. Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: Rosa del Socorro Cabezas Rodríguez

Grado académico (área):

Mgs. En Informática Educativa

Dra. En pedagogía y Gerencia Educativa

Lic. En Ciencias de la Educación con especialización en Ciencias Sociales.

Experiencia en el área (años): 22

2. Autovaloración del especialista

Marcar con una “x”

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de	X		

cada trabajo)			
TOTAL	4		
Observaciones:			

3. Valoración de la propuesta

Marcar con una “x”

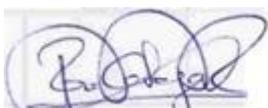
Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (Lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta.	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados del contenido de la propuesta	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista (Metodología)	X				
Observaciones: En general la propuesta es muy interesante, se podría ampliar la gama de herramientas y escoger una que permita al estudiante rectificar los errores. Además de darle la oportunidad de revisar el puntaje individual. En el Break out se podría cambiar de música puesto que la que tiene, incita al estudiante a responder rápido sin realizar un análisis.					

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

A quien corresponda:

Yo, Rosa del Socorro Cabezas Rodríguez, en mi calidad de Docente del Área de Ciencias Sociales de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón”, doy constancia de que la propuesta presentada por la Ingeniera Nancy Patricia Silva Uvidia, como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,



FIRMA

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS (2)

Título de la Propuesta:

ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE GAMIFICACIÓN EN ESTUDIOS SOCIALES PARA 10MO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MIGUEL ÁNGEL LEÓN PONTÓN”.

1. Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: María del Rosario Arévalo Méndez

Grado académico (área):

Mgs. En Desarrollo de la Inteligencia y Educación

Lic. En Ciencias de la Educación con especialización en Ciencias Sociales.

Experiencia en el área (años): 26

2. Autovaloración del especialista

Marcar con una “x”

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)		X	
TOTAL	3	1	
Observaciones:			

3. Valoración de la propuesta

Marcar con una “x”

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (Lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta.	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados del contenido de la propuesta	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista (Metodología)	X				
<p>Observaciones: La propuesta presentada es muy aceptable. Se recomienda que en la segunda pregunta de la ruleta, donde se habla del derecho a la propia cultura se cambie la opción de “La Constitución”, ya que en la Carta Magna también se hace referencia a este derecho y puede haber confusión en los estudiantes.</p>					

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

A quien corresponda:

Yo, María del Rosario Arévalo Méndez, en mi calidad de Docente y Coordinadora del Área de Ciencias Sociales de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón”, doy constancia de que la propuesta presentada por la Ingeniera Nancy Patricia Silva Uvidia, como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,



FIRMA

Conclusiones

- El estudio se basó en la fundamentación teórica de la enseñanza de Estudios Sociales por medio de gamificación. Para ello, se analizaron diversas fuentes que presentan los beneficios de las técnicas motivadoras, interactivas y que competen a la gamificación; con ello se asegura que, después de una adecuada planificación curricular, en la ejecución del proceso se tengan excelentes resultados.
- Con el desarrollo de la investigación fue posible efectuar el diseño de una propuesta didáctica por medio de la gamificación, para la comprensión de Estudios Sociales en Décimo Año de Educación General Básica. Se partió del análisis actual de la situación de empleo de la gamificación, su utilidad y se concretaron actividades que posibilitan el tratamiento de la asignatura de una forma divertida pero provechosa.
- La investigación permitió, asimismo, realizar la determinación de las estrategias de gamificación que se pueden utilizar para el aprendizaje de los Estudios Sociales en Décimo Año de Educación Básica. Esto, mediante un análisis del currículo nacional y, con énfasis en herramientas que llamen la atención a los estudiantes y propendan a involucrarlos en el proceso, su ejecución y resultados deseados.
- Con los elementos teóricos y, conociendo la realidad de la Institución objeto de estudio, fue posible realizar el diseño de estrategias didácticas por medio de gamificación, para el aprendizaje de Estudios Sociales para los estudiantes de Décimo Año de Educación General Básica.
- La investigación es pertinente porque se ocupa también de la evaluación de los conocimientos de Estudios Sociales en el grupo de estudio posterior a la aplicación de la propuesta previamente enunciada, socializada y aplicada. Se tiene como resultado que con herramientas de gamificación los estudiantes se muestran más interesados y los resultados mejoran ostensiblemente en lo cuantitativo y cualitativo.

Recomendaciones

- Se recomienda enfatizar en la innovación de técnicas, estrategias, recursos educativos que produzcan aprendizajes significativos en los estudiantes. La gamificación, por ejemplo, constituye un conjunto de elementos que, con adecuada planificación, puede generar resultados positivos en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- La Institución Educativa objeto de estudio, debe acoger la propuesta presentada como una herramienta que le permita hacer uso de la gamificación en todos los cursos y con todas las asignaturas, esto permitirá que los estudiantes se involucren en el proceso como entes centrales del mismo y quienes se vean directamente beneficiados.
- Los docentes, objeto de estudio tienen un reto muy importante, por ello, se les recomienda auto formarse en gamificación, buscar ayuda de expertos para manejar de manera adecuada herramientas que innoven sus prácticas, si a ello se suma la experiencia, profesionalismo que ya los poseen, los resultados se verán reflejados en los aprendizajes de los estudiantes.
- La comunidad educativa debe ser el escenario en el que se pongan de manifiesto las innovaciones, por ello, es importante que los padres de familia y/o representantes también se involucren en el proceso, sean partícipes de las innovaciones y brinden las facilidades a los estudiantes para que accedan a un nuevo sistema de educación mucho más moderno y provechoso.

Bibliografía

- Almonte & Bravo. (2016). La gamificación como herramienta educativa en las Ciencias Sociales. México. KAPELUZ
- Andrzej Marczewski (2013) sistema de gamificación RAMP basado en los ejes (Relación, Autonomía, Maestría y Propósito). México. PAIDOS.
- Bembibre, J. (2011). Definición Ciencias Sociales. www.definicionde.com
- Bloch, Marc. (2001). Historia contemporánea de la educación. Buenos Aires. SANTILLANA
- Carrión, J (2018) Utilidad de las TICS y gamificación en la enseñanza de las Ciencias Sociales. Quito. DIMERINO.
- Casas Méndez, Balbina; García jurado, Ignacio; González Díaz, Julio; Fiestras Janeiro, María Gloria. (2010). Introducción a la teoría de juegos. Compostela. UC.
- Ciganda, Ion. (2018). Gamificación en educación infantil. Valladolid. UVA
- Constitución de la República del Ecuador (2018). Quito
- Cortizo, J., Carrero, F., Monsalve, B., Velasco, A., & Luis Díaz, J. P. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los videojuegos.
- Csikszentmihalyi (2012) En BBVA Innovation Edge. México.
- Echeverría, Joel (2014) Internet, educación, comunicación. Una propuesta de redes escolares. Madrid. Cambridge.

- Espinoza, Rodrigo (2018) Experiencias de gamificación en aulas. Madrid. UAB
- Fernández, Marisol (2014) Principios básicos del portafolios educativo – función pedagógica del portafolios. Madrid. Akal
- Freire (2002). Educación e innovación; una visión holística de la realidad educativa. México. KAPELUZ.
- Gallardo, G. (2018). El concepto de Juego. Una visión totalizadora, desde la perspectiva de la enseñanza – aprendizaje. Buenos Aires. PAIDOS.
- Gil-Quintana, Javier, & Prieto Jurado, Elizabeth. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123. Epub 09 de marzo de 2021. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Gómez, Leonel (2011). La escuela pública comunitaria en tiempos de tecnología. Barcelona. Laia.
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2020). Quito. INEVAL
- Infante, C. (2019) Utilización de la gamificación en la evaluación y calificación en las Ciencias Sociales. Loja. UNIVERSITARIA.
- Kapp (2012) Citado en Díaz Cruzado & Troyano Rodríguez. (2013). Elementos del juego en la gamificación. Madrid. McGrawHill.
- Lozada-Ávila, Carolina y Betancur-Gómez, Simón. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16 (31), 97-124. <https://doi.org/10.22395/rium.v16n31a5>

- Martínez, José. (2010) Renovación pedagógica y emancipación profesional. Valencia. Universidad de Valencia.
- Merino, D. (2019) Estructura de juegos para el aprendizaje de la geografía de los continentes para los estudiantes de 8vo EGB. Quito. Repositorio UTI.
- MINEDUC. (2017) Currículo del Área de Ciencias Sociales. Ministerio de Educación Ecuador. Quito. MINEDUC.
- Montenegro, Carlos. (2011). Ciencias Sociales en el ámbito educativo de la era digital. México. Graó.
- Moreno, Pablo (2012). Pedagogía de las Ciencias Sociales en educación secundaria. Bogotá. KAPELUZ.
- Moya, J. (2018) Las competencias básicas en el diseño y desarrollo del currículo. Buenos Aires. Morata.
- Onrubia, Julián (2008). Ayudar a aprender en contextos educativos: el ejercicio de la influencia educativa. Revista de Educación. México. pp. 33 – 70.
- Orozco, M. (2016) Técnicas y estrategias de innovación en el proceso de inter aprendizaje de Ciencias Sociales. México. KAPELUZ.
- Ortíz, Ana. (2018) Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Sao Paulo. Scielo. <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Padilla, Halley & Chantler (2011). Improving Product Browsing Whilst Engaging Users. México. McGrawHill
- Pérez, Ángel. (2012) Educarse en la era digital. Madrid. Morata

Pozo, Mercedes (2006) Nuevas formas de pensar la enseñanza y el aprendizaje. Barcelona. Graó.

RAE. (2017) Diccionario de la Real Academia Española. Madrid.

Rodríguez, Carmen; Ramos, Magdalena; Santos, María. El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva ISSN-e 2605-1931, [Nº. 3, 2019](#), pp. 40-59

Rodríguez Sosa, Bernardo (2003) Paradigma positivista en el ámbito educativo. Revista de Propuestas educativas. Lima. pp. 24-25

SENPLADES. (2017). Plan Nacional de Educación. Quito. SENPLADES.

Sousa, D. (2010) Educación crítica en una época interactiva. Barcelona. Graó.

Torres, María (2010) “La enseñanza tradicional de las ciencias versus las nuevas tendencias educativas”. Quito. VISTAZO.

Zapata, J. (2012). Educación con visión modernizadora. Gamificación. México. KAPELUZ.

www.tecnologia-ciencia-educacion.com

UNIR (29 de mayo de 2019). La gamificación en el aula [GAMIFICACION] [Archivo de video]. YouTube. <https://youtu.be/88ZGFIUHxYk>

Anexos:

Validación de Instrumentos de investigación (Estudiantes)



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
 MAESTRÍA EN EDUCACIÓN,
 ENFOQUE EN FORMACIÓN MEDIADA-PEDAGOGÍA
 CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES

FICHA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Par revisor

INDICADORES	OBSERVACIONES: Colocar SI o NO y el argumento de verificación que permita la mejora.
1. ¿El instrumento tiene encabezado?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Se presenta los datos de la institución Superior a la que pertenece y enfoca a quienes está dirigido
2. ¿El instrumento solicita datos informativos?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Para conocer y determinar al sujeto para posible personalización de estudio.
3. ¿El instrumento tiene escrito el objetivo que persigue?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Determina el fin de la investigación.
4. ¿El instrumento determina la o las variables a las que responderá?	Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Detalla variables opcionales para el encuestado
5. ¿El instrumento tiene las instrucciones claras para su aplicación?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Especifica el destino de la investigación.
6. ¿El formato de preguntas es correcto en su orden, numeración...?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Las temáticas son secuenciales y novedosas.
7. ¿Las preguntas están formuladas con lenguaje sencillo?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Determinadas al nivel de desarrollo del encuestado.
8. ¿Las preguntas formuladas son?	Comprensibles <input checked="" type="checkbox"/> Medianamente comprensibles <input type="checkbox"/> Confusas <input type="checkbox"/> Incomprensibles <input type="checkbox"/> Argumento: Aptas para estudiantes del nivel de estudio.
9. ¿El tipo de preguntas (cerradas, abiertas o mixtas) permitirán las respuestas a la variable determinada?	Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Permiten obtener información detallada, cualitativa y descriptiva
10. ¿El número de preguntas planteadas son suficientes?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Permite conocer de manera general los conocimientos adquiridos durante el tiempo de estudio.
11. ¿Las preguntas planteadas se relacionan con marco teórico previo?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Impulsan la investigación para dirigirse al objetivo propuesto.

12. ¿El tiempo establecido para la aplicación del instrumento es suficiente?	Si <input type="checkbox"/> No <input checked="" type="checkbox"/> Argumento: No se encuentra determinado el tiempo pero son fáciles y comprensibles para la aplicación
13. ¿El o los informantes seleccionados son los adecuados para el instrumento que se pretende aplicar?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Porque los sujetos a investigar pertenecen al grupo y nivel de escolaridad.
14. La formulación del instrumento en qué medida se relaciona con la matriz de operacionalización de variables.	Totalmente <input checked="" type="checkbox"/> Medianamente <input type="checkbox"/> No se relacionan <input type="checkbox"/> Argumento: Está vinculada a la técnica utilizada para la recolección de datos.
15. ¿El instrumento está listo para ser aplicado?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Cumple con los aspectos a investigar.
16. Señale los aspectos positivos del instrumento	
Permite conocer opiniones de los encuetados en la forma que desean el ritmo de su aprendizaje.	
17. Emita las recomendaciones necesarias para mejorar el instrumento.	
En el aspecto de conocimiento eliminar 2 interrogantes. (10)	

¹REVISOR



Nombres y Apellidos: MARIA DEL ROSARIO AREVALO MENDEZ
Título de Tercer Nivel: Lic. En ciencias de la educación especialización Ciencias Sociales
Título de Cuarto Nivel: MAGISTER EN DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA Y EDUCACION
Cédula: 0602685158

Validación de Instrumentos de investigación (Docentes)



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN,
ENFOQUE EN FORMACIÓN MEDIADA-PEDAGOGÍA
CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES

FICHA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Par revisor

INDICADORES	OBSERVACIONES: Colocar SI o NO y el argumento de verificación que permita la mejora.
1. ¿El instrumento tiene encabezado?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Se presenta los datos de la institución Superior a la que pertenece.
2. ¿El instrumento solicita datos informativos?	Si <input type="checkbox"/> No <input checked="" type="checkbox"/> Argumento: No solicita datos de las personas a ser encuestadas.
3. ¿El instrumento tiene escrito el objetivo que persigue?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Determina el fin de la investigación.
4. ¿El instrumento determina la o las variables a las que responderá?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Detalla variables opcionales para el encuetado.
5. ¿El instrumento tiene las instrucciones claras para su aplicación?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: La instrucción es clara y precisa.
6. ¿El formato de preguntas es correcto en su orden, numeración...?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Contempla los aspectos.
7. ¿Las preguntas están formuladas con lenguaje sencillo?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Sencillo para una mejor comprensión.
8. ¿Las preguntas formuladas son?	Comprensibles <input checked="" type="checkbox"/> Medianamente comprensibles <input type="checkbox"/> Confusas <input type="checkbox"/> Incomprensibles <input type="checkbox"/> Argumento: Agilita la rapidez en la aplicación del instrumento.
9. ¿El tipo de preguntas (cerradas, abiertas o mixtas) permitirán las respuestas a la variable determinada?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Permiten obtener información detallada, cualitativa y descriptiva
10. ¿El número de preguntas planteadas son suficientes?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Para una mayor y mejor información que se desea conocer.
11. ¿Las preguntas planteadas se relacionan con marco teórico previo?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Impulsan la investigación para dirigirse al objetivo propuesto.
12. ¿El tiempo establecido para la aplicación del instrumento es suficiente?	Si <input type="checkbox"/> No <input checked="" type="checkbox"/> Argumento: No se determina tiempo pero son fáciles y comprensibles para la aplicación.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN,
ENFOQUE EN FORMACIÓN MEDIADA-PEDAGOGÍA
CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES

13. ¿El o los informantes seleccionados son los adecuados para el instrumento que se pretende aplicar?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Esta destinada a profesionales del área en estudio.
14. La formulación del instrumento en qué medida se relaciona con la matriz de operacionalización de variables.	Totalmente <input checked="" type="checkbox"/> Medianamente <input type="checkbox"/> No se relacionan <input type="checkbox"/> Argumento: Está vinculada a la técnica utilizada para la recolección de datos.
15. ¿El instrumento está listo para ser aplicado?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Existe coherencia entre y conexión lógica en los aspectos de investigación.
16. Señale los aspectos positivos del instrumento	1.- Se obtiene resultados rápidos. 2.- Anonimato del usuario 3.- No hay presión (no determina tiempo)
17. Emita las recomendaciones necesarias para mejorar el instrumento.	

REVISOR

Nombres y Apellidos: MARIA DEL ROSARIO AREVALO MENDEZ
Título de Tercer Nivel: Lic. En ciencias de la educación especialización Ciencias Sociales
Título de Cuarto Nivel: MAGISTER EN DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA Y EDUCACION
Cédula: 0602685158

Encuesta dirigida a Estudiantes



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
ENFOQUE EN FORMACIÓN MEDIADA-PEDAGOGÍA
CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES

Percepción de la Gamificación- Estudios Sociales 10mo Año de EGB

Objetivo: La presente encuesta busca recopilar información sobre la apertura a la realización de actividades interactivas de los estudiantes de 10mo Año de EGB en la asignatura de Estudios Sociales.

Variable Independiente de la investigación: Gamificación

Tiempo estimado para llenar la encuesta: 10 minutos.

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



*Obligatorio

INSTRUCCIONES:

Escoja la opción que más describa sus conocimientos y su forma de pensar. La encuesta tiene carácter investigativo (no tiene calificación); por lo que se solicita total sinceridad en sus respuestas.

1. ¿Con qué frecuencia realiza actividades interactivas en la clase de Estudios Sociales? * 1 punto

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

2. ¿Considera que su docente prepara cada clase con todos los recursos necesarios para lograr que Ud desarrolle su aprendizaje? * 1 punto

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

3. ¿Estima que su docente estimula o motiva el interés por los contenidos de la asignatura de Estudios Sociales? * 1 punto

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

4. Si su clase de Estudios Sociales tuviera elementos interactivos como juegos (Ejemplo: Minecraft y los grupos étnicos) en lugar de que su maestro se lo cuente todo. ¿Cree que aprendería más? * 1 punto

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

5. Si las tareas o evaluaciones fueran reemplazadas por juegos ¿Cree que las resolvería más fácilmente? * 1 punto

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

6. Si la clase tendría como reto pasar un nivel de un juego ¿Prestaría más atención a las indicaciones así como lo necesario para superarlo? * 1 punto

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

7. Si el examen parcial sería reemplazado por un juego. ¿Piensa que tendría que estudiar para asegurar un buen puntaje? * 1 punto

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Enviar

Borrar formulario

Encuesta dirigida a Docentes



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
ENFOQUE EN FORMACIÓN MEDIADA-PEDAGOGÍA
CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES

LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA

Objetivo: La presente encuesta procura recopilar información sobre la utilización de la gamificación en las clases de Estudios Sociales para Décimo Año de Educación General Básica. Su fin es netamente investigativo.
Variable de la investigación: Proceso de enseñanza - aprendizaje.
Tiempo estimado para llenar la encuesta: 10 minutos.

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

***Obligatorio**

1. ¿Utiliza gamificación en la enseñanza de Estudios Sociales y con qué frecuencia lo hace?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

2. ¿Utiliza Ud. la gamificación como herramienta de evaluación? (Ya sea formativa o sumativa) *

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

3. ¿Considera Ud. que la implementación de la gamificación aumentaría el nivel de motivación en los estudiantes? *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

4. ¿Cree que con el uso de la gamificación los estudiantes lograrán adquirir las destrezas clave para un aprendizaje profundo? *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

5. ¿Cree que este tipo de estrategia pedagógica le representa a Ud. un mayor esfuerzo y tiempo de preparación? *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

6. ¿Cree que los estudiantes prestarían mayor atención con el uso de la gamificación en las clases de Estudios sociales?

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

7. ¿Considera que la gamificación sería una buena herramienta para la evaluación a los estudiantes en el proceso de Estudios Sociales? *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Enviar

Borrar formulario