



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de Magíster en
Pedagogía de la Historia y Ciencias Sociales

**DISEÑO DE UNA PROPUESTA METODOLÓGICA DESDE EL ENFOQUE DE
LA GAMIFICACIÓN EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES.**

Autor: Dávila Amari Mariela Alexandra

Director - Tutor: Dra. Morales Hidalgo Paulina de los Ángeles

QUITO, MAYO 2025

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **MARIELA ALEXANDRA DÁVILA AMARI**, con C.I. 1716431695 autor del trabajo de graduación titulado **DISEÑO DE UNA PROPUESTA METODOLÓGICA DESDE EL ENFOQUE DE LA GAMIFICACIÓN EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES.**, previa a la obtención del grado académico de **Grado de MAGÍSTER EN PEDAGOGIA DE LA HISTORIA Y CIENCIAS SOCIALES** en la **Facultad de Ciencias de la Educación.**

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

Quito, abril de 2025.



MARIELA ALEXANDRA DÁVILA AMARI
CI: 1716431695

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director (a) – Tutor (a) del Trabajo de Posgrado Titulado: “**DISEÑO DE UNA PROPUESTA METODOLÓGICA DESDE EL ENFOQUE DE LA GAMIFICACIÓN EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES..**”, presentado por la maestrante **MARIELA ALEXANDRA DÁVILA AMARI**, titular de la Cédula de Identidad N° 1716431695 para optar al **GRADO DE MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y CIENCIAS SOCIALES**, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Aprendizaje, Lenguas y Comunicación

En la ciudad de Quito, a los 02 días de mayo de 2025



PAULINA DE LOS ANGELES MORALES HIDALGO
C.I. 1707278329
PMORALES_048@puce.edu.ec
NRO TELEFONO:0958880212

NOTA:

Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: ... % índice de similitud con otras fuentes.



**Pontificia Universidad
Católica del Ecuador**

Seréis mis testigos

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, maestrante **MARIELA ALEXANDRA DÁVILA AMARI**, titular de la Cédula de Identidad N° 1716431695, declaro que los resultados obtenidos en la investigación: **“DISEÑO DE UNA PROPUESTA METODOLÓGICA DESDE EL ENFOQUE DE LA GAMIFICACIÓN EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES.”**, como requisito previo para la obtención del Grado de **MAGÍSTER EN PEDAGOGIA DE LA HISTORIA Y CIENCIAS SOCIALES**, son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos, que se desprenden del trabajo de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, abril de 2025.

MARIELA ALEXANDRA DÁVILA AMARI
CI: 1716431695

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN	xiii
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Formulación del problema.....	1
1.2. Objetivos de la Investigación.....	4
1.2.1. Objetivo General.....	4
1.2.2. Objetivos Específicos	4
1.3. Justificación de la Investigación	4
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	7
2.1. Antecedentes de la Investigación.....	7
2.2. Bases Teóricas.....	11
2.2.1. El constructivismo	12
2.2.2. Las Ciencias Sociales	14
2.2.3. Enseñanza – aprendizaje de las Ciencias Sociales	15
2.2.4. Prácticas educativas en la enseñanza de las Ciencias Sociales.....	16
2.2.5. Estrategias didácticas.....	18
2.2.5.1 Clase magistral	20
2.2.5.2 Método de proyectos.....	20
2.2.5.3 El método de problemas	21
2.2.5.4 Metodo de indagacion.....	21
2.2.5.5 Método de estudio de caso	22
2.2.6. Técnicas didácticas	22
2.2.6.1 Lluvia de ideas.....	23
2.2.6.2 Juego de Roles	23
2.2.6.3 Foro	24

2.2.6.4 Mapas conceptuales	24
2.2.6.5 Exposición	25
2.2.7. La gamificación	25
2.2.7.1 Antecedentes	25
2.2.7.2 ¿Qué es la gamificación?	26
2.2.7.3 La motivación en el aprendizaje	27
2.2.7.4 Elementos de la gamificación	29
2.2.7.5 Pasos para gamificar	30
2.2.7.6 Beneficios e inconvenientes en la gamificación.....	32
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	34
3.1. Tipo de Investigación	34
3.2. Diseño de Investigación.....	34
3.3. Unidades de Estudio	35
3.3.1. Población	35
3.3.2. Muestra.....	35
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
3.4.1. Prueba piloto.....	38
3.5. Técnica de Análisis de Datos.....	38
3.6. Operacionalización de Variables	39
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	41
CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA	71
5.1. Nombre de la propuesta	71
5.2. Definición.....	71
5.3. Justificación.....	71
5.4. Objetivos de la propuesta	72
5.4.1 Objetivo general	72
5.4.2 Objetivos específicos	73
5.5. Descripción.....	73
5.6. Factibilidad de la propuesta	73
5.6.1. Administrativa	73
5.6.2. Legal.....	74
5.6.3. Económica	75
5.6.4. Social.....	75
5.7. Funcionamiento	75
5.7.1. Requerimientos previos	75
5.8. Plataformas tecnológicas	76

5.8.1 Quizizz	76
5.8.2. Kahoot!.....	78
5.8.3. Educaplay	80
5.8.4. Mentimeter	82
5.9. Limitaciones de estas plataformas	85
5.10. Planificación de actividades	85
5.10.1 Alineación currículo nacional – propuesta gamificada.....	88
5.11. La evaluación	91
5.12. ¿Que no es la gamificación?	94
CONCLUSIONES	96
RECOMENDACIONES	96
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	97
ANEXOS	109

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de variables	39
Tabla 2. Nivel de interés en Estudios Sociales	42
Tabla 3. Métodos de enseñanza activos.....	43
Tabla 4. Uso de tecnologías educativas	44
Tabla 5. Adaptación de metodologías de enseñanza.....	46
Tabla 6. Desempeño de los estudiantes	47
Tabla 7. Participación de los estudiantes	48
Tabla 8. Implementación de la gamificación en la enseñanza	49
Tabla 9. Efectividad de la gamificación en la motivación estudiantil.....	51
Tabla 10. Preparación docente para implementar la gamificación.....	52
Tabla 11. Actitud hacia la innovación pedagógica	53
Tabla 12. Herramientas tecnológicas para la enseñanza dinámica.....	54
Tabla 13. Motivación estudiantil	56
Tabla 14. Utilidad de las actividades	57
Tabla 15. Uso de tecnologías	58
Tabla 16. Tabla 16. Claridad de la enseñanza	60
Tabla 17. Satisfacción con la metodología	61
Tabla 18. Preferencia por dinámicas interactivas	62
Tabla 19. Participación activa	63
Tabla 20. Interés mediante actividades interactivas.....	64
Tabla 21. Incorporación de retos y recompensas	66
Tabla 22. Juegos y Dinámicas en el aula.....	67
Tabla 23. Plataformas interactivas.....	68
Tabla 24. Actividades primera semana.....	85
Tabla 25. Actividades segunda semana	87
Tabla 26. Actividades tercera semana	88
Tabla 27. Alineación Currículo Nacional – Propuesta gamificada	90
Tabla 28. Rúbrica de evaluación	92

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1 Plataformas interactivas	7
Figura 2. Nivel de interés de los estudiantes	42
Figura 3. Métodos de enseñanza activos	43
Figura 4. Uso de tecnologías educativas	45
Figura 5. Adaptación de metodologías de enseñanza.....	46
Figura 6. Desempeño de los estudiantes.....	47
Figura 7. Participación de los estudiantes	48
Figura 8. Implementación de la gamificación en la enseñanza	50
Figura 9. Efectividad de la gamificación en la motivación estudiantil	51
Figura 10. Preparación docente para implementar gamificación	52
Figura 11. Actitud frente a la innovación pedagógica.....	53
Figura 12. Herramientas tecnológicas para la enseñanza dinámica	55
Figura 13. Motivación estudiantil.....	56
Figura 14. Utilidad de las actividades	57
Figura 15. Uso de tecnologías	59
Figura 16. Claridad en la enseñanza.....	60
Figura 17. Satisfacción con la metodología.....	61
Figura 18. Preferencia por dinámicas interactivas.....	62
Figura 19. Participación activa	63
Figura 20. Interés mediante actividades interactivas.....	65
Figura 21. Incorporación de retos y recompensas	66
Figura 22. Juegos y dinámicas en el aula	67
Figura 23. Plataformas interactivas	69
Figura 24. Quizizz como estrategia de enseñanza.....	76
Figura 25. Funcionalidades de Quizizz	77
Figura 26. Kahoot! como estrategia de enseñanza	78
Figura 27. Funcionalidades de Kahoot!.....	79
Figura 28. Educaplay como estrategia de enseñanza	80
Figura 29. Funcionalidades de Educaplay	81
Figura 30. Mentimeter como estrategia de enseñanza.....	82
Figura 31. Funcionalidades de Mentimeter	83

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN PEDAGOGIA DE LA HISTORIA Y CIENCIAS SOCIALES

DISEÑO DE UNA PROPUESTA METODOLÓGICA DESDE EL ENFOQUE DE LA GAMIFICACIÓN EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES

Autora:

Mariela Alexandra Dávila Amari

Director -Tutor:

Dra. Morales Hidalgo Paulina de los Ángeles

Fecha:

Abril, 2021

RESUMEN

El presente trabajo investigativo sobre el enfoque de la gamificación aplicado en la asignatura de estudios sociales y dirigido a los estudiantes de 9no año de EGB de la Unidad Educativa Mejía D7, tuvo como objetivo diseñar una propuesta didáctica que sirva de ayuda a los docentes del área de Ciencias Sociales sobre la aplicación y uso de la gamificación, con la intención de que los estudiantes asimilen de mejor manera el conocimiento y mejoren su rendimiento académico. De aquí se desprendieron las siguientes preguntas de investigación: Cómo estaría diseñada la propuesta didáctica desde el enfoque de la gamificación, Cómo es la situación actual de los procesos de aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales y Cuáles son las características de las metodologías que utilizan los docentes para la enseñanza de esta asignatura. La metodología que se aplicó en este trabajo investigativo es de tipo proyectiva, con un diseño de campo ya que se busca recopilar los datos directamente del entorno natural donde ocurre el fenómeno estudiado. Se usó la técnica de la encuesta, la cual se aplicó tanto a docentes como a estudiantes, para conocer la información de las dos partes involucradas y tener una visión más amplia sobre el fenómeno. El análisis de los resultados se los realizó utilizando la estadística descriptiva, posteriormente se realizó la tabulación de datos y se los representó mediante gráficos estadísticos con el fin de facilitar el análisis de los mismos. En base a los resultados obtenidos se planteó una propuesta para el uso de la gamificación y por último se determinó las conclusiones y recomendaciones.

Palabras clave: Ciencias sociales, Gamificación, Metodología de enseñanza, Propuesta didáctica, Rendimiento académico.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN PEDAGOGIA DE LA HISTORIA Y CIENCIAS SOCIALES

**DESIGN OF A METHODOLOGICAL PROPOSAL FROM THE APPROACH
OF GAMIFICATION IN THE SUBJECT OF SOCIAL SCIENCES**

Autora:

Mariela Alexandra Dávila Amari

Director -Tutor:

Dra. Morales Hidalgo Paulina de los Ángeles

Fecha:

Abril, 2021

ABSTRACT

The present research work on the gamification approach applied to the subject of social studies and aimed at 9th year EGB students of the Mejía D7 Educational Unit, had the objective of designing a didactic proposal that serves as an aid to teachers of the Social Sciences area on the application and use of gamification, with the intention that students better assimilate knowledge and improve their academic performance. From here the following research questions were derived: How would the didactic proposal be designed from the gamification approach, What is the current situation of the learning processes of the subject of Social Studies and What are the characteristics of the methodologies used by teachers to teach this subject. The methodology applied in this research work is projective, with a field design since the aim is to collect data directly from the natural environment where the studied phenomenon occurs. A survey technique was used, which was administered to both teachers and students, to gather information from both parties involved and gain a broader view of the phenomenon. The results were analyzed using descriptive statistics, then tabulated and represented using statistical graphs to facilitate analysis. Based on the results obtained, a proposal for the use of gamification was proposed, and finally, conclusions and recommendations were drawn.

Keywords: Social sciences, Educational methodology, Academic performance, Gamification, Didactic proposal.

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia de la humanidad, el cambio social ha sido un fenómeno frecuente. La sociedad actual es el resultado de transformaciones profundas y complejas, impulsadas por varios factores como la globalización, el avance tecnológico, la diversidad cultural y la perspectiva de género, entre otros. Los agentes del cambio social han desempeñado un papel importante, cuestionando y modificando paradigmas previamente establecidos en la sociedad. Estas transformaciones han generado un impacto significativo en la sociedad, afectando diversos aspectos de la vida.

El ámbito educativo no ha permanecido ajeno a estos cambios sociales, por el contrario, se ha visto en la necesidad de entender la educación de una manera distinta, a esto se suma el hecho de que los estudiantes de hoy pertenecen a una generación diferente, con necesidades, intereses y formas de aprender que difieren de las generaciones anteriores. En este contexto, se hace imprescindible revisar y hacer una reflexión sobre las prácticas docentes actuales, caracterizarlas y definir las para ver si responden a las necesidades de una sociedad dinámica y a las recientes reformas educativas orientadas principalmente por una perspectiva humanista e inclusiva. (Meléndez et al., 2024). Por ello, resulta fundamental proponer estrategias que permitan a los estudiantes ser actores activos y constructores de su propio conocimiento.

Frente a este panorama, el propósito central de este trabajo investigativo tiene como finalidad apoyar la labor docente y fortalecer su desempeño profesional, a través de una guía práctica sobre el uso y aplicación de la gamificación en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales. Esta propuesta está dirigida a los estudiantes de 9no año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Mejía D7, centrándose particularmente en el bloque de historia, área en la que los estudiantes presentan mayores dificultades. Al mismo tiempo se busca beneficiar directamente a los alumnos, facilitando la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades que les permitan mejorar su rendimiento académico.

El presente trabajo investigativo se estructura en cinco capítulos, organizados de la siguiente manera:

Capítulo I: Este capítulo presenta información sobre el planteamiento del problema, así como las interrogantes que guían la investigación. Además, se presenta el objetivo general, los objetivos específicos y la justificación del estudio, destacando su relevancia académica y práctica.

Capítulo II: Corresponde al marco teórico. Inicia con los antecedentes de la investigación, y continúa con el desarrollo de las bases teóricas que sustentan científicamente la problemática abordada, haciendo énfasis en la fundamentación de las variables de estudio.

Capítulo III: Se observa un detalle de la metodología utilizada en la investigación, incluyendo el enfoque y diseño de la investigación, el tipo de estudio, las técnicas e instrumentos de recolección de información, las unidades de estudio y la matriz de operacionalización de variables.

Capítulo IV: Consta de los resultados obtenidos en la investigación, junto con un análisis y la interpretación de la información obtenida, la cual está organizada en tablas y gráficos estadísticos que permiten visualizar y corroboran la validez y la pertinencia de la propuesta planteada.

Capítulo V: Se desarrolla una propuesta basada en los hallazgos de la investigación, centrada en el uso y aplicación de la gamificación en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales. Esta propuesta está dirigida a los estudiantes de 9no año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Mejía D7, durante el año lectivo 2024 – 2025.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Formulación del problema

En la actualidad, las personas viven en un mundo en constante evolución que demanda adaptarse a los cambios en todos los ámbitos, ya sean sociales, culturales, económicos, políticos. Este dinamismo es especialmente evidente en el ámbito educativo, donde la revolución digital ha abarcado cada uno de estos espacios provocando transformaciones significativas a nivel global. Así surge la necesidad imperante de adaptarse a las nuevas exigencias del mundo contemporáneo. La enseñanza de las Ciencias Sociales enfrenta desafíos que comprometen su efectividad y relevancia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, a pesar de los avances en la implantación de nuevas prácticas educativas, estas mejoras se ven obstaculizadas por diversos factores que afectan el aprendizaje en el aula, como lo señalan Gallo et al., (2021)

De Norte a Sur se debaten diversas facetas éticas de la tecnología, al paso que se critican aquí, allá y acullá el papel de las compañías de tecnología, los cambios suscitados por los avances de la inteligencia artificial, los riesgos del big data, la intromisión de los algoritmos en la democracia, las redes sociales y su relación con la salud mental de los jóvenes o el monopolio de las grandes empresas de tecnología como Amazon, Google, Facebook o Microsoft. De modo que estamos ante un problema global que afecta las esferas pública y privada.

Estos desafíos no solo afectan a una región específica, sino que tienen implicaciones globales en todas las esferas de la sociedad.

En este contexto la asignatura de Estudios Sociales en la Unidad Educativa Mejía D7, enfrenta dificultades debido a la persistencia de metodologías tradicionales y actividades desfasadas que convierten las clases en experiencias monótonas y poco participativas. En esta Institución Educativa existe la percepción errónea de que las Ciencias Sociales son disciplinas exclusivamente teóricas, lo que ha llevado a que las clases se limiten a exposiciones y descripciones, omitiendo la explicación profunda y convirtiendo a la asignatura en algo poco atractivo o irrelevante para los estudiantes, esta situación se ve agravada por la falta de capacitación de los docentes y autoridades, lo que ha llevado a que los estudiantes se enfoquen únicamente en la memorización mecánica sin desarrollar las destrezas necesarias para la vida. Además, el uso de la tecnología por parte de los docentes se ha limitado a tareas administrativas dejando de lado su potencial

didáctico.

Las Instituciones Educativas se enfrentarán al desafío de capacitar a las nuevas generaciones de maestros para incorporar en sus clases las nuevas herramientas de enseñanza-aprendizaje, de forma tal que los MV en 3D sean herramientas didácticas bien orientadas y manejadas por los maestros para que tengan un impacto esencialmente pedagógico más que administrativo o meramente tecnológico. Esta tarea supone la adquisición de nuevos recursos y habilidades para la planificación -entre otras- de la enseñanza, así como el desarrollo de actividades docentes para implementar una didáctica propia y adecuada al trabajo cotidiano de los maestros con y en los MV. (Ángel et al., 2017, p. 151)

Es necesario que las Instituciones Educativas asuman el reto de capacitar a las nuevas generaciones de maestros, para que integren eficazmente nuevas herramientas tecnológicas como parte del desarrollo de actividades áulicas. La educación en la actualidad tiene como misión esencial la formación de profesionales altamente capacitados que actúen como ciudadanos responsables, competentes y comprometidos con el desarrollo social, ello implica que el proceso de formación de los docentes de cualquier nivel educativo estén llenos de conocimientos y habilidades integrales que permita cumplir con las funciones que requiere su profesión, por este motivo la capacitación no es una herramienta más para cumplir con las necesidades estudiantiles es una obligación que debe ser practicada en cualquier institución educativa. (Rodríguez, 2017)

En la Unidad Educativa Mejía D7 se ha relegado el uso de nuevas metodologías activas que involucren al estudiante en su propio proceso de aprendizaje, limitando así el desarrollo de habilidades, la comprensión de conceptos y la aplicación de lo aprendido en contextos de la vida cotidiana, esto es especialmente problemático en la enseñanza de las Ciencias Sociales, donde la falta de conocimiento y actualización de los docentes impide la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras. Las planificaciones docentes siguen siendo tradicionales y con uso mínimo de recursos didácticos y tecnológicos, lo que desmotiva a los estudiantes. Además, las autoridades de la Institución mantienen un estándar rígido de metodologías dificultando la introducción de cambios significativos en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes, como lo menciona Córca (2020) “La falta de confianza, las tendencias conservadoras relacionadas con la edad, las diferentes percepciones de los peligros externos o el desacuerdo respecto de las estrategias propuestas para su materialización, son factores que también contribuyen a la

resistencia docente”

Por último, se ha identificado una deficiencia en la elaboración de instrumentos de evaluación por parte de los docentes del área, quienes limitan las evaluaciones a la revisión de cuadernos y pruebas convencionales, olvidando otras formas más integrales de evaluar el aprendizaje. Las autoridades tampoco facilitan la implementación de cambios que podrían mejorar la enseñanza y, en consecuencia, el aprendizaje de los estudiantes, perpetuando una superficialidad en la enseñanza que obstaculiza la creación de nuevos espacios de aprendizaje y evaluación. Según Leymonié (2008, p. 24) “La evaluación es concebida, desde nuevos enfoques, como una estrategia de enseñanza propuesta por el profesor para favorecer el aprendizaje del estudiante” lo cual permitirá crear ambientes más estimulantes y enriquecedores que fomenten la exploración activa de los temas sociales de actualidad.

Cabe mencionar que esta Institución Educativa cuenta con siete docentes que conforman el área de Ciencias Sociales, y con 80 estudiantes del noveno año de EGB en la jornada matutina. Estos estudiantes presentan limitadas habilidades cognitivas, críticas y analíticas en el ámbito social, lo que se traduce en un bajo rendimiento académico y una capacidad deficiente para comprender y participar activamente en la sociedad.

Esta investigación se fundamenta en preguntas claves que abordan aspectos esenciales, los cuales justifican plenamente la realización de este estudio.

Pregunta 1. ¿Cómo estaría diseñada una propuesta didáctica desde el enfoque de la gamificación en la enseñanza de la asignatura de Ciencias Sociales, dirigido a los estudiantes de 9no año de EGB, de la Unidad Educativa Mejía D7, en la ciudad de Quito en el año lectivo 2023 - 2024?

Pregunta 2. ¿Cómo es la situación actual referida a los procesos de aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales que demuestran los estudiantes de 9no año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Mejía D7 en la ciudad de Quito, en el año lectivo 2023 – 2024?

Pregunta 3. ¿Cuáles son las características de las metodologías que utilizan los docentes para la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales, dirigida a los estudiantes de 9no año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Mejía D7, en la ciudad de

Quito, en el año lectivo 2023 – 2024?

1.2. Objetivos de la Investigación

1.2.1. Objetivo General

Diseñar una propuesta didáctica desde el enfoque de la gamificación en la enseñanza de la asignatura de Ciencias Sociales, dirigido a los estudiantes de 9no año de EGB, de la Unidad Educativa Mejía D7, en la ciudad de Quito en el año lectivo 2023 – 2024.

1.2.2. Objetivos Específicos

Diagnosticar la situación actual referida a los procesos de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales, que demuestran los estudiantes de 9no año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Mejía D7 en la ciudad de Quito, en el año lectivo 2023 – 2024

Describir las características de las metodologías que utilizan los docentes para la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales, dirigida a los estudiantes de 9no año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Mejía D7, en la ciudad de Quito, en el año lectivo 2023 – 2024

Configurar una propuesta didáctica desde el enfoque de la gamificación en la asignatura de Ciencias Sociales, dirigido a los estudiantes de 9no año de EGB, de la Unidad Educativa Mejía D7, en la ciudad de Quito, en el año lectivo 2023 – 2024

1.3. Justificación de la Investigación

Esta investigación tiene como objetivo transformar el enfoque tradicional de enseñanza que actualmente predomina en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Mejía D7, sustituyéndolo por un modelo de aula más activo y alineado con las necesidades del mundo contemporáneo. Para lograrlo, es necesario abandonar las prácticas educativas obsoletas, que a menudo se basan únicamente en la experiencia del profesorado y en directrices impuestas por las autoridades de la Institución, de hecho “El conocimiento implícito sobre educación ha generado estereotipos, basados en el recuerdo de experiencias escolares de la infancia y en el supuesto "sentido común" que gozan de amplio respaldo social” (López, 2012), tanto docentes como las autoridades se han

acostumbrado a una rutina de enseñanza que no favorece un cambio de mentalidad ni el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes, convirtiendo la asignatura en algo monótono, poco interesante y desconectado de la realidad de los alumnos.

Las Ciencias Sociales al ser percibidas como materias históricas, teóricas y complejas, pueden resultar aburridas y monótonas para los estudiantes, lo que limita el desarrollo de competencias clave como el pensamiento crítico, la capacidad de análisis, la resolución de problemas y la creatividad. Sin embargo, esta situación puede revertirse mediante la implementación de metodologías activas que involucren a los estudiantes de manera dinámica en el proceso de enseñanza, una de estas metodologías es la gamificación, que según la Universidad Politécnica de Madrid (2020) Hace uso de ciertas características o elementos concretos de juegos para ponerlos en práctica en un entorno educativo, con el objetivo de lograr una mayor implicación en la consecución de objetivos, permitiendo la diversión y la equivocación, a la vez que se motiva el cambio de los estudiantes (actitudinal, conceptual, desarrollo de nuevas habilidades, etc.). (p. 4)

En este sentido, la gamificación favorece la enseñanza al involucrar a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, ofreciéndoles experiencias enriquecedoras a través del juego, lo que les permite construir su propio conocimiento. Esta metodología tiene el potencial de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de 9no año de EGB, sin que el aprendizaje se conciba como una obligación o imposición.

Además, esta investigación busca proporcionar a los docentes del área de Ciencias Sociales una guía en el uso y el manejo adecuado de esta técnica, dado que la Institución no ofrece capacitación en el uso de metodologías activas para el aprendizaje. Como resultado, los docentes se ven obligados a recurrir a prácticas educativas tradicionales o a improvisar con nuevas metodologías basados en su propia experiencia y el limitado conocimiento. Es crucial desarrollar una propuesta innovadora que incluya estrategias activas capaces de captar el interés del estudiantado, permitiéndoles ser protagonistas de su propio aprendizaje y facilitando la comprensión de las Ciencias Sociales Como menciona (Franco, 2023, p. 845) La gamificación es importante en el proceso de

enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, en los diferentes niveles educativos, porque mejoran su capacidad social, su motivación y emociones, además les proporciona mayor grado de aprendizaje por los descubrimientos que van desarrollando en el transcurso de las actividades de juego debido a la gestión educativa que se realiza.

En conclusión, la implementación de la gamificación beneficiará a los estudiantes de 9no año en la adquisición de nuevos conocimientos y promoverá el desarrollo de habilidades académicas, sociales y emocionales, contribuyendo a una educación más significativa y acorde a las demandas del siglo XXI.

CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de la Investigación

Con el paso del tiempo se han creado nuevas metodologías para la enseñanza del estudiantado y estas han tomado protagonismo cada vez más en el mundo actual, (Espinoza, 2023) en su trabajo titulado “Estrategia Didáctica Mediada por TIC Para Facilitar el Aprendizaje Intercultural de Ciencias Sociales Desde la Gamificación Dirigida a Estudiantes de Noveno Año de EGB de la U.E. “Andes College”, Año Lectivo 2021-2022”. Da a conocer que el objetivo de su trabajo de titulación es: Diseñar una estrategia didáctica mediada por TIC desde la Gamificación para facilitar el aprendizaje intercultural de Ciencias Sociales, dirigida a estudiantes del 9no. año de Educación General Básica en la U. E. “Andes College”, período lectivo 2021-2022. El presente estudio muestra una investigación proyectiva realizada con el enfoque cuantitativo, tiene un diseño de investigación de campo, la población para el presente trabajo investigativo se resume de la siguiente manera: 25 estudiantes de noveno año de EGB de la Unidad Educativa “Andes College”, 16 docentes del área de Ciencias Sociales y 3 autoridades que dirigen la U. E. “Andes College”.

Para el presente estudio se utilizó la técnica de la encuesta y el instrumento fue el cuestionario. En esta investigación se concluyó que los alumnos emplean algunas estrategias que les favorecen el logro de aprendizajes significativos, pero, en general, son practicantes del aprendizaje memorístico. En este contexto, debe atenderse el empleo de recursos digitales diversos en actividades lúdicas y fomentar la aplicación de la innovación didáctica propuesta para el desarrollo del pensamiento reflexivo en forma divertida y entretenida. Además, se concluyó que los docentes emplean diversos recursos digitales en la creación de actividades lúdicas para motivar el aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales, pero empleando la técnica tradicional de clases expositivas todavía arraigada en la práctica docente. En este contexto, la estrategia didáctica propuesta de la gamificación encuentra apoyo firme de los docentes para su aplicación. Por último, se concluye que la innovación didáctica propuesta podría contribuir a generar un ambiente educativo influenciado por las TIC y la Gamificación, suponiendo un desafío académico de los docentes para impulsar a los alumnos como protagonistas activos en sus procesos

del aprendizaje intercultural en Ciencias Sociales.

De igual manera (Yáñez, 2022) en su proyecto titulado “Gamificación para la enseñanza – aprendizaje de estudios sociales en décimo año de la unidad educativa Picaihua” Da a conocer que el objetivo de su investigación es: Proponer una estrategia de gamificación para el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes del décimo Año de la Unidad Educativa Picaihua; Para este proyecto se utiliza un enfoque mixto, para el diseño de la investigación se decidió adoptar la metodología mixta secuencial, ya que este incluye dos etapas de recolección de los datos, para una etapa se utilizó la técnica de entrevistas de tipo estructurada y para la otra parte se utilizó la encuesta. La unidad de muestreo se denomina estudiantes que pertenecen a la Unidad Educativa Picaihua en el año lectivo 2021 – 2022, de los cuales se puede delimitar una población de 70 estudiantes de décimo año. Además, en este trabajo investigativo se concluye que la implementación de estrategias de gamificación de las ciencias sociales para estudiantes de décimo año de educación básica de la unidad educativa “Picaihua” es un proceso de aprender – haciendo, a los alumnos les encantan los juegos y, por esa razón, cualquier actividad que les parezca divertida aumenta su motivación. Es cierto que la motivación no tiene una influencia directa en el aprendizaje, pero estas herramientas aumentan su predisposición a aprender.

De igual manera que el proceso de enseñanza de las ciencias sociales en la Unidad Educativa “Picaihua” es deficiente. Por cuanto se puede implementar la gamificación en la educación ya que es una herramienta que consigue llevarse a cabo con o sin las nuevas tecnologías, pero existen grandes herramientas tecnológicas como la robótica educativa o el diseño y desarrollo de videojuegos que hace que los alumnos comiencen a utilizar las nuevas tecnologías y las integren dentro de su forma de aprender y de vivir. Además, frente a los inconvenientes presentados en el modelo de educación tradicional, como es la falta de retención de conocimientos y la monotonía de la enseñanza, la gamificación cambia la visión que el alumno tiene de la enseñanza ya que, por lo general, los estudiantes vinculan el aprendizaje con algo aburrido o una obligación y gracias a la gamificación como herramienta metodológica educativa, las clases se vuelven más atractivas y contextualizadas. Por último, La propuesta realizada en la Unidad Educativa

“Picaihua” de la implementación de estrategias de gamificación de las ciencias sociales para estudiantes de décimo año de educación básica fue validada y aceptada por los docentes y directivos de la institución y la misma será aplicada en los próximos años lectivos, procurando siempre adaptarla a la realidad de la institución.

Así mismo, (Ango, 2022) En su trabajo investigativo titulado “Gamificación como estrategia de aprendizaje en la materia de ciencias sociales” en el cual el objetivo es: Proponer la utilización de la gamificación como alternativa en el proceso de enseñanza de las Ciencias Sociales en estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “El Chaco” con respecto a la metodología este trabajo utilizó un enfoque cuantitativo, la modalidad de investigación de este proyecto es bibliográfico documental, esta investigación está ubicado en un paradigma positivista, puesto que hace uso de un sistema hipotético-deductivo. El universo está conformado por un determinado número de estudiantes y docentes, se utiliza un muestreo de tipo probabilístico. En cuanto a la técnica se utilizó la encuesta para los docentes y estudiantes y el instrumento utilizado fue el cuestionario.

En este trabajo se concluyó que en el área de Ciencias Sociales existe un aprendizaje eficiente, donde se evidencia que los docentes utilizan ramas gamificadas como alternativa en el proceso de enseñanza para complementar la educación tradicional obteniendo un conocimiento significativo y sostenible. También se analizó el proceso de enseñanza aprendizaje en la materia de Ciencias Sociales, los estudiantes consideran que el aprendizaje obtenido genera buenos hábitos académicos en el conocimiento. Además, los métodos de evaluación son óptimos en el proceso de aprendizaje evidenciando la eficiencia de las técnicas de evaluación utilizado por el docente. Igualmente, al determinar la factibilidad en el manejo de herramientas gamificadas como alternativa en el aprendizaje en la encuesta realizada a estudiantes se pudo observar que genera un nivel competitivo en el desarrollo de los conocimientos de las Ciencias Sociales en el alumnado. Por último, el diseño de la guía gamificada permite complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el desarrollo del aprendizaje en la materia de Ciencias Sociales en estudiantes de primero bachillerato, dando uso de un juego que permite la visualización de los hechos primordiales en la historia de la civilización humana

prehispanica.

De igual modo, (Ponce, 2022) quien realizó el trabajo de estudio titulado “La gamificación como estrategia de motivación en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales” en este trabajo el objetivo fue: Implementar la gamificación como estrategia de motivación y el desarrollo de habilidades en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Oswaldo Guayasamín Calero” la metodología que se empleo fue con un enfoque mixto, el diseño de investigación que se lleva a cabo es descriptivo, la población de esta investigación está integrada por 18 alumnos de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal “Oswaldo Guayasamín Calero”, las técnicas utilizadas fueron la entrevista y la encuesta y el instrumento que se utilizó es el cuestionario.

En este estudio se concluyó que Aplicar la técnica de la gamificación para generar un proceso de empoderamiento y motivación dentro de la enseñanza de Estudios Sociales es viable, ya que en la actualidad se cuenta con una gran cantidad de insumos o recursos que permiten captar de una manera más notable la atención e interés por parte de los estudiantes en cuanto al desarrollo de la clase. Además, la gamificación basada en el desarrollo de una planificación didáctica, como guía para favorecer de manera práctica la adquisición de los conocimientos de acorde a las necesidades, tiempos y edades garantizará objetivamente la obtención de resultados significativos, los cuales logren contribuir de manera satisfactoria al desarrollo cognitivo de los alumnos, y permitiéndoles a estos ser ampliamente activos durante el proceso de enseñanza. Por último, la capacitación permanente sobre el uso y desarrollo de esta técnica permitirá al docente que, a más de trasladar la mecánica de los juegos al proceso del aprendizaje y proporcionar entornos motivadores con los alumnos, se diferencie siempre que clase van a aprender y a trabajar, al usar una herramienta que es “jugar para aprender”.

Por último, (Carbache, 2020) en su estudio investigativo titulado “Uso de la gamificación como estrategia didáctica en los niños y niñas de 7° año de Educación Básica en el área de Estudios Sociales de la unidad educativa fiscal Juan Montalvo” da a conocer

que el objetivo de su estudio es: Diseñar una propuesta de gamificación que favorezca la motivación hacia el aprendizaje del área de Estudios Sociales en los niños y niñas de 7mo de educación básica en la Unidad Educativa Fiscal Juan Montalvo. La metodología de este trabajo está diseñada en el marco del paradigma cuantitativo y es de tipo descriptivo, se consideró para la muestra el 7mo año, paralelo “B” con un total 30 estudiantes. La técnica que se utilizó para el levantamiento de la información es la encuesta y el instrumento el test de Harter.

Dentro de las conclusiones menciona que en cuanto la revisión bibliográfica de las investigaciones en los últimos años en relación con la gamificación se demuestra que al aplicar esta metodología en los procesos de enseñanza aprendizaje contribuyen al desarrollo de la calidad de la educación puesto que los niños y niñas requieren una mayor atención en su desarrollo de las habilidades metacognitivas, lo cual interioriza los conocimientos de una forma más divertida generando una experiencia enriquecedora en el estudiante. También que en base a los referentes teóricos utilizados para la realización de esta investigación con la herramienta Kahoot en el área de estudios sociales permitió priorizar la motivación y la competitividad de los estudiantes en el desarrollo de su aprendizaje, a la vez otorgándoles otros beneficios como ejercitar la comprensión lectora, pensamientos críticos, mejora el ambiente de la clase, aprende del error y retroalimentación de los contenidos. Y finalmente, el diseño de la propuesta diseñada en el área de estudios sociales basada en el uso del Kahoot contribuirá a fortalecer el aprendizaje y la motivación de los estudiantes en su aprendizaje. Su aplicación es sencilla, se puede realizar tanto individualmente como en grupo, reforzando así el trabajo colaborativo y el desarrollo del pensamiento mediante la argumentación de las respuestas. El uso de esta herramienta permite al docente planificar, organizar y comprobar la evolución de los trabajos individuales y grupales de sus estudiantes.

2.2. Bases Teóricas.

La fundamentación teórica de esta investigación está basada en varios autores los cuales facilitarán el entendimiento de la enseñanza de las Ciencias Sociales y el enfoque de la gamificación.

2.2.1. El constructivismo

Este trabajo investigativo se basa en el modelo constructivista por tanto es necesario recordar algunos conceptos, al respecto Ortiz (2015) señala que el conocimiento es una construcción del ser humano: cada persona percibe la realidad, la organiza y le da sentido en forma de constructos, gracias a la actividad de su sistema nervioso central, lo que contribuye a la edificación de un todo coherente que da sentido y unicidad a la realidad. En este contexto se puede decir que la realidad es subjetiva, es decir que es relativa ya que depende de cada ser humano, es con la interacción del sujeto con el objeto con que cada persona construye su propio conocimiento, como lo menciona Macías y Barzaga (2019) el constructivismo es un modelo pedagógico que percibe el conocimiento como un proceso de construcción mental del ser humano, según este modelo la persona ya posee conocimiento previos y estos se representan a partir de sus experiencias adquirida en diversos entornos, el modelo destaca a nueva competencia o sea una habilidad aplicada que se ha generado a partir de una situación nueva por lo que se concentra en la persona ya que el conocimiento se produce cuando el sujeto tiene interacción con el objeto de conocimiento, cuando esto lo realiza en interacción con otros y cuando es significativo para el sujeto.

En este contexto es menester revisar los enfoques estrechamente apegados a los principios del constructivismo como el planteado por Jean Piaget el cual sostiene que el aprendizaje es un proceso interno que consiste en relacionar la nueva información con las representaciones preexistentes, lo que da lugar a la revisión, modificación, reorganización y diferenciación de esas representaciones (Serrano y Pons, 2011) se debe agregar que el conocimiento es el resultado de la interacción entre el sujeto y la realidad en la que se desenvuelve” (Araya et al., 2007) hay que mencionar además, que la capacidad cognitiva y la inteligencia se encuentran estrechamente ligadas al medio social y físico de una persona, en este marco los procesos fundamentales del desarrollo psicológico son la asimilación y la acomodación” (Garrido, 2015).

Para comprender mejor estos procesos Coloma y Tafur (1999) explican que desde el nacimiento los niños manifiestan conductas que permiten su adaptación a la vida independiente, a través de reflejos simples como el de succión, el palmar y el de

movimientos oculares, entre otros, que no son fijos ni duraderos, el infante es capaz de desarrollar conductas más complejas y elaboradas, ampliando esquemas mentales cada vez más sofisticados. Por ejemplo, el acto de succionar del pecho materno, repetirlo con otros objetos y distinguirlo entre ellos es evidencia de la puesta en práctica de la asimilación y la acomodación mostrando desde el primer día de nacido, la posibilidad de adaptación a partir de una capacidad previa, desarrollando nuevas estructuras mentales a partir de sus propias acciones. Dicho de otra manera, los reflejos del recién nacido inciden en el aprendizaje del niño desde su nacimiento a través de los cuales va adquiriendo conocimiento y adaptándose al mundo que le rodea.

Con respecto al constructivismo en el ámbito pedagógico, Coloma y Tafur (1999) señalan que el constructivismo pedagógico parte de la idea de que, para adquirir nuevos conocimientos, es necesario activar los saberes previos del estudiante. Este enfoque resalta la importancia de los saberes anteriores en el proceso de aprendizaje, lo cual es producto de la asimilación, la reflexión y la interiorización.

El constructivismo, por tanto, promueve una comprensión profunda y duradera del conocimiento, favoreciendo su retención a largo plazo y permitiendo su aplicación en la vida cotidiana. En línea con esto Ausubel señala que el aprendizaje sucede cuando el estudiante relaciona nuevas ideas con las que ya posee, generando un significado personal y único. Ortiz (2015) también menciona que este tipo de aprendizaje da lugar a la formación de nuevos conceptos interiorizados, nuevas estructuras, nuevas actitudes para analizar y solucionar problemas.

Por su parte, el constructivismo socio – cultural propuesto por Vygotsky plantea que el conocimiento se adquiere siguiendo la ley de doble formación, primero a nivel intermental y luego a nivel intrapsicológico, lo que significa que el factor social juega un papel determinante en la construcción del conocimiento, aunque este papel no es suficiente porque no refleja los mecanismos de internalización. (Serrano y Pons, 2011) de manera que el desarrollo intelectual, la habilidad para el pensamiento, se comprende a través de la relación entre la mente y las actividades humanas en sociedad

De manera que, existe una interacción entre la mente y las actividades que realizan las personas en sociedad, lo que contribuye significativamente al desarrollo del conocimiento. Para que el pensamiento se comunique se requiere un sistema mediador, siendo el lenguaje humano el principal ejemplo. Carrera y Mazzarella (2001) destacan que la unidad del pensamiento verbal se encuentra en el aspecto interno de la palabra, en su significado.

Vygotsky también considera que el entorno socio-cultural actúa como un andamiaje o soporte, que le permite al niño seguir adelante y construir nuevas habilidades (Mota y Villalobos, 2007). Así mismo hace referencia a las zonas de desarrollo próximo, que se refiere a aquellas funciones aún no se han desarrollado por completo, pero que se hallan en proceso de formación (Carrera y Mazzarella, 2001). Los dos conceptos señalan la importancia del contexto social y la interacción en el desarrollo cognitivo del niño. En términos generales, el constructivismo concibe el conocimiento como una construcción propia del sujeto que se va produciendo día con día resultado de la interacción de los factores cognitivos y sociales, este proceso se realiza de manera permanente y en cualquier entorno en los que el sujeto interactúa (Zambrano et al., 2016)

2.2.2. Las Ciencias Sociales

En primera instancia es necesario que se conozca el concepto de Ciencias Sociales, con respecto a esto Godoy (2010) dice que las Ciencias Sociales encierran un conjunto de disciplinas que estudian hechos relacionados con el ser humano, en tanto ser social. De igual manera el Ministerio de Educación (2016) indica que las Ciencias Sociales brindan un marco de referencia para entender la dinámica social y orientar la capacidad analítica hacia la comprensión, interpretación y transformación crítica e integral de los procesos sociales.

Actualmente, es innegable la importancia que las Ciencias Sociales tienen en el desarrollo y conocimiento de las sociedades contemporáneas. Su progresiva evolución y especialización han dado lugar a nuevas ramas, y la consolidación de las más antiguas, lo que ha facilitado la investigación de los nuevos fenómenos sociales emergentes desde el pasado siglo XX hasta nuestros días (Rosado, 2018)

Por esta razón, el estudio de esta asignatura permite una comprensión profunda del entorno en el que vivimos y de cómo el ser humano se relaciona, interactúa y modifica su realidad social. Por consiguiente, hoy en día el desarrollo social es tanto o más importante que el desarrollo productivo. (Díaz, 2014)

2.2.3. Enseñanza – aprendizaje de las Ciencias Sociales

Dado que las ciencias sociales ayudan a entender la complejidad del mundo que nos rodea, es primordial conocer que su cuerpo teórico se construye a partir del accionar del ser humano en la sociedad y no únicamente del conocimiento empírico. La Historia, como disciplina de las Ciencias Sociales, no se limita al análisis lineal de acontecimientos, sino que se enfoca en los sujetos históricos y momentos alternados. Las Ciencias Sociales ofrecen un marco de referencia para entender la dinámica social y orientar la capacidad analítica hacia la comprensión, interpretación y transformación crítica de los procesos sociales de manera integral (M E, 2016)

El aprendizaje de las ciencias sociales brinda la oportunidad de analizar y reflexionar sobre el contexto del mundo que nos rodea, conocer la realidad desde diferentes enfoques. En este sentido, la enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales ofrece un amplio campo para comprender y analizar la realidad histórica, enriquecida con las aportaciones de conocimientos, dudas y respuestas que involucran experiencias inacabadas, siempre en proceso de mutación, debido a los cambios permanentes de las ideas y las prácticas sociales. Examinar la esencia y alcances educativos de esta área, se convierte, además en un impulso para desarrollar nuevas herramientas didácticas que permitan abordar críticamente los problemas de su entorno, desde una mirada creativa, flexible y orientada a la integración cultural y convivencia disciplinar. (Aranguren, 2011).

Desde esta perspectiva, el aprendizaje de las Ciencias Sociales cambiará la mirada de los estudiantes con respecto a la realidad social. Ghione (2012) hace referencia a que enseñar Ciencias Sociales, responde a una necesidad fundamental de la sociedad: formar ciudadanos críticos, responsables y activos. Por ello la escuela tiene la responsabilidad de brindar herramientas para que los niños puedan involucrarse, dialogar y debatir,

habilidades necesarias para desenvolverse en un entorno cada vez más dinámico y complejo.

Dicho de otra manera, la educación no solo debe transmitir conocimientos sino desarrollar habilidades que le permitan al estudiante ser consciente del entorno social que le rodea e interactuar con él de forma reflexiva.

2.2.4. Prácticas educativas en la enseñanza de las Ciencias Sociales

Las prácticas educativas que se utilizan en la enseñanza de las Ciencias Sociales están orientadas a involucrar a los estudiantes en su propio conocimiento sobre la realidad social y del mundo, por tanto, estas prácticas deben asegurar que los estudiantes tengan acceso a otras perspectivas, esto se convierte en una estrategia fundamental que facilita el aprendizaje de esta asignatura (González, 1997) Por tanto, las prácticas educativas en el área de Ciencias Sociales deben evidenciar la capacidad del docente para promover un aprendizaje significativo, a través de propuestas que permitan la construcción de contextos que integren la dimensión social y cultural del conocimiento, a partir de situaciones didácticas que contengan los componentes declarativo, procedimental y actitudinal del conocimiento, utilizando diferentes recursos gráficos, visuales, tecnológicos y demás posibilidades que ayuden a ampliar las cosmovisiones de la realidad. En este marco destacan dos conceptos clave que están íntimamente relacionados: el conocimiento social y el pensamiento social (Gutiérrez, 2011).

A su vez, Vargas (2006) señala que el cambio conceptual consiste en saber aplicar las diferentes concepciones a los distintos contextos. La enseñanza se orienta a potenciar las capacidades de los sujetos para distinguir las distintas concepciones y la manera más adecuada de aplicarlas en contextos diversos. El objetivo entonces, es que el estudiante construya su propio conocimiento en un contexto social y cultural, lo que le permitirá convertirse en un agente activo de los procesos de cambio social. En esta línea, Velasco (2014) afirma que con la innovación y la renovación en el ámbito educativo se presentó la preocupación por las investigaciones de aula y las didácticas específicas o especiales, calificadas como un factor fundamental para alcanzar el éxito escolar y superar las prácticas tradicionales caracterizadas por tener y proyectar una visión lineal, aislada y

estática del conocimiento social, lo cual explicaba y justificaba el apego a los contenidos y los libros de texto, la preocupación por la memorización de información, las relaciones desiguales entre el docente y el poseedor del conocimiento y entre el estudiante y el receptáculo de la información, entre otros.

La renovación educativa busca impulsar prácticas pedagógicas más dinámicas y reflexivas en contraposición a una enseñanza tradicionalmente entendida como un ejercicio repetitivo, en donde los alumnos y profesores actúan siguiendo esquemas previamente establecidos, sea este un currículum determinado, unos materiales o incluso un tipo de formación (Merchan, 2009) este mismo autor menciona además que a la hora de interpretar la actuación de los docentes en el aula, sería insuficiente suponer que está guiada exclusiva o fundamentalmente por el propósito de la transmisión del conocimiento, pues, en la práctica, maestros y profesores deben abordar en el aula la solución de una serie de problemas y situaciones que en muchos casos nada o poco tienen que ver estrictamente con la enseñanza.

En este contexto Lebus (2003) identifica diversas falencias en las prácticas educativas actuales por:

- 1- La creencia de que las ciencias sociales son fáciles de aprender.
- 2- La confusión entre constructivismo con líneas de acción que son determinaciones positivistas de la enseñanza.
- 3- La idea de que el cambio educativo es sólo retórico, que no hay posibilidad alguna de un cambio real.
- 4- La reducción de la transformación curricular del área únicamente a las actividades escolares.
- 5- La desvalorización de las ciencias sociales por parte de docentes, directivos, padres y actores sociales diversos.
- 6- La escasa importancia atribuida a la reflexión y autocrítica para dismantelar viejos esquemas y someterlos a análisis.

Frente a este panorama, es necesario comprender que la labor docente no puede limitarse a una rutina tradicional de enseñanza, ya que esto imposibilita dar cabida a nuevas perspectivas e ideas que superen la repetición de métodos convencionales. Insistir

en enfoques cómodos y rígidos, impide considerar estrategias pedagógicas basadas en enfoques científicos, como el aprendizaje basado en problemas, por investigación, por proyectos, las cuales hagan significativamente evidente el desarrollo del pensamiento crítico y las competencias ciudadanas, porque la eficacia didáctica se garantiza cuando los estilos de trabajo como educador van acompañados de la erudición, es decir, del estudio y conocimiento profundo del área que se ofrece en la escuela. (Madrid, 2018)

Es necesario que el docente implemente estrategias pedagógicas innovadoras que permitan transformar la enseñanza en la educación secundaria ya que como lo menciona Díaz (2019) pese los significativos avances que se han dado en materia de innovación educativa, aún prevalece la implementación de estrategias didácticas tradicionales como el dictado, cuestionarios memoristas, trabajos grupales y sin retroalimentación, y preguntas aleatorias, las cuales carecen de elementos innovadores que permitan una nueva visión al proceso de aprendizaje. En el campo de las Ciencias Sociales en la Educación Secundaria, se considera pertinente que el profesorado asuma nuevos roles en los procesos de aprendizajes; que genere nuevos ambientes educativos que posibiliten un aprendizaje con sentido y útil para la vida, un aprendizaje que logre vincular las vivencias de la escuela con las realidades de la sociedad, y en donde el estudiantado pueda socializar sus aprendizajes adquiridos como una forma de evidenciar el aprendizaje como una experiencia colectiva.

Como se afirmó arriba, es preciso que el docente adquiera nuevos roles en los procesos de aprendizaje, generando nuevos ambientes de trabajo que fomenten un aprendizaje significativo, es necesario entonces, disminuir el carácter artificial de la enseñanza promoviendo actividades que estén estrechamente relacionadas con la problemática social, facilitando que el educando transfiera los conceptos a situaciones de la vida real. (Santiago, 2010)

2.2.5. Estrategias didácticas

La palabra estrategia hace referencia a las acciones o actitudes dirigidas a establecer una forma de hacer o pensar las cosas (Contreras, 2013) ya en el ámbito educativo la UNIR (2023) dice que las estrategias didácticas son todas las acciones y

actividades programadas por el docente para que sus estudiantes aprendan; estas dependerán de cada tema y nivel educativo, pero también de la ideología del centro. En esta misma línea Londoño y Calvache, (2010) de manera general, afirman que estrategia es toda actividad planeada de forma consiente con el propósito de alcanzar un fin o un objetivo, también puede entenderse como una sucesión de acciones coherentes realizadas por una organización, cuya aplicación va a depender, de varios factores como: la habilidad y actitud del maestro, el tipo de contenidos que se desea desarrollar, las características del grupo, el número de estudiantes en el aula, el diseño de la sala de clases, la filosofía educativa, el tiempo del cual se dispone para cubrir una temática, la intencionalidad prevista de aprendizaje, el clima organizacional y comunicacional generado en el aula, entre otros.

Así mismo, según Beltrán (2003) las estrategias de aprendizaje tienen una relación directa con la calidad del aprendizaje del estudiante, ya que permiten identificar y analizar las causas del bajo o alto rendimiento escolar. Por su parte la Universidad de la Frontera (2018) indica que las estrategias metodológicas enfocadas en el aprendizaje activo responden a un modelo de aprendizaje centrado en el estudiante, quien construye sus aprendizajes a partir de pautas, actividades o escenarios diseñados por el docente, es decir, centrar la actividad docente en los principios del aprendizaje activo. Como consecuencia de esto, las estrategias didácticas del docente deben estar orientadas a partir de sus planificaciones, a motivar a los alumnos con diversos rincones de aprendizaje y con eso, lograr resultados significativos. Mora et al., (2022)

Con el propósito de cumplir los objetivos de aprendizaje, los docentes hacen uso de diversas estrategias didácticas que contribuyen a desarrollar los contenidos de un programa y convertirlos en un aprendizaje significativo, a este proceso se le llama trasposición didáctica, porque es la herramienta que permite traspasar la información de manera didáctica (Orellana, 2017) teniendo en cuenta que las estrategias didácticas estimulan el aprendizaje porque también despiertan la inquietud por el nuevo conocimiento. (Reynosa et al., 2020)

Entre las estrategias didácticas sugeridas, a continuación se enumeran las siguientes:

2.2.5.1 Clase magistral

La clase magistral es una de las metodologías más tradicionales dentro del ámbito educativo, en este sentido Hernández et al., (2015) indican que se trata de una estrategia metodológica empleada para comunicar conocimientos y estimular procesos formativos. Esta consiste en una exposición ordenada y atractiva que resume los aspectos esenciales del contenido. La efectividad de esta modalidad depende de diversos factores didácticos como la adaptación a los estudiantes, organización de los contenidos, presentación de esquemas, secuenciar la exposición, elegir los medios para exponer, tener en cuenta los ritmos de atención y la retroalimentación de los estudiantes.

2.2.5.2 Método de proyectos

Actualmente el método de proyectos ha ganado popularidad en el ámbito educativo, según García et al., (2022) consiste en un trabajo desarrollado a través de varias sesiones donde el alumnado debe organizarse, normalmente en grupos, bajo la supervisión de un equipo docente para lograr crear el producto que responda a la situación o problema planteado. Se debe agregar que este enfoque se orienta a relacionar teoría y práctica en la solución de un problema de la realidad o a proponer soluciones en la comunidad en la que se desenvuelven los estudiantes. Los alumnos participan en la planificación de una investigación que tiene sentido para ellos y hacen uso de distintas técnicas para recolectar información e intervenir en la realidad. Esta experiencia les ayuda a desarrollar habilidades como la flexibilidad, la empatía y una mayor comprensión de las limitaciones del entorno social en el que viven. En este método, la responsabilidad del aprendizaje pasa de las manos del docente a las del alumno. (Bravo y Varguillas, 2015)

Dentro de este marco, el aprendizaje basado en proyectos (ABP) se presenta como una metodología activa que brinda soluciones a problemáticas reales de la comunidad desarrollando proyectos de aula. Además, permite al docente la oportunidad de renovar sus estrategias de enseñanza mediante actividades significativas teóricas-prácticas. Para lo cual, el profesor debe hacer un seguimiento continuo del avance de los estudiantes durante este proceso y con su apoyo, potenciar las habilidades que los educandos adquieren durante el transcurso del desarrollo de sus proyectos (Zambrano et al., 2022)

En resumen, el aprendizaje basado en proyectos no solo propone una forma distinta de enseñar, sino también de acompañar y guiar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

2.2.5.3 El método de problemas

Esta metodología trabaja en función a la resolución de problemas como lo indica Parra (2003) El método de problemas es un procedimiento didáctico activo, dado que coloca al alumno frente a una situación problemática, para la cual tiene que elaborar una o más propuestas de solución, de acuerdo a la naturaleza de la situación planteada. Es decir, se coloca al estudiante ante una situación conflictiva o dudosa y se le desafía a encontrar una solución viable para la misma. Esta metodología pone el foco en el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo privilegiando el trabajo con ideas, más que con elementos concretos.

Cada experiencia del aprendizaje basado en proyectos debe plantear de forma precisa los objetivos de aprendizaje del tema a tratar. El docente debe señalar a los alumnos con anticipación las reglas de trabajo y la descripción de los roles que cada miembro ejecutará. (Powell y García, 2006) al mismo tiempo, Guevara (2010) destaca que el ABP se centra en la discusión de un problema y el aprendizaje surge de la experiencia de trabajar sobre ese problema, convirtiéndose en un método que estimula el autoaprendizaje y permite la práctica del estudiante al enfrentarlo a situaciones reales y a identificar sus propias deficiencias en cuanto al conocimiento adquirido. .

2.2.5.4 Método de indagación

El método de indagación es un instrumento y procedimiento amoldable, que está encaminado a la obtención de una meta, que en este caso, es buscar rutas procedimentales que conlleven a los docentes y estudiantes a construir y deconstruir el propio aprendizaje. (Camacho et al., 2008) se debe agregar que la indagación crítica creativa es una estrategia que aunque conserva los principios fundamentales de la comunidad de indagación, se oriente más a procedimientos pedagógicos que permiten abordar en mejores condiciones el aprendizaje de las disciplinas, es decir se centra en los contenidos de aprendizaje de un

curso dado. (Parra, 2003)

Según el texto anterior, el método de indagación busca que el estudiante encuentre soluciones a problemas a través de un proceso de investigación.

2.2.5.5 Método de estudio de caso

El estudio de caso es utilizado en casi todas las disciplinas, en el contexto educativo es una estrategia didáctica y de investigación excelente para relacionar la teoría con la práctica, en donde el estudiante se involucra consciente y responsablemente, durante todo el proceso, con su propio aprendizaje (González, 2015) este enfoque se basa en el análisis profundo de una situación compleja; a través del entendimiento comprensivo de dicha situación, la cual se obtiene a través de la descripción y análisis de la situación dentro de su contexto. Además, esta metodología favorece el desarrollo de competencias transversales como la capacidad de observación de la realidad, el compromiso con el trabajo, la acción cooperativa, etc. El estudio de casos constituye una excelente estrategia para desarrollar la comprensión y el análisis crítico (Giné et al., 2011)

Esta metodología es de gran utilidad para el aprendizaje práctico de los estudiantes como lo señala Martínez (1999) de manera general, el estudio de caso puede definirse como una narración que ofrece información contextualizada sobre una persona, hecho o situación específica, que tiene como finalidad enfrentar e implicar a un sujeto y/o grupo de estudio de la situación presentada de manera que se llegue a la elaboración de una descripción – diagnóstico de la situación, a la identificación de los problemas y a la propuesta de métodos, estrategias o recursos para la solución de los mismos y finalmente de sistemas de evaluación para controlar los resultados. Por último, es fundamental que el caso despierte interés y motive la reflexión sobre algún aspecto teórico, lo que justifica su elección como “caso de estudio”

2.2.6. Técnicas didácticas

Las técnicas didácticas constituyen herramientas que facilitan la implementación del currículo oficial del curso; permitiendo que los contenidos temáticos pueden ser

presentados al alumno de manera tal que les sean de utilidad en la construcción del conocimiento (Powell y García, 2006) También puede definirse como un conjunto de procedimientos organizados y sistematizados, que contribuyen al logro de una parte del aprendizaje que se busca alcanzar con las estrategias. Por ello, es preciso señalar que el empleo de las técnicas didácticas ayuda a que se alcancen los propósitos que se buscan con las estrategias. (Garcés et al., 2022)

A continuación se examinarán brevemente las siguientes técnicas didácticas:

2.2.6.1 Lluvia de ideas

Esta técnica es considerablemente empleada en el aula debido a su capacidad para generar ideas creativas, en este sentido Delgado (2021) señala que el término *brainstorming* es en inglés traducido como “lluvia de ideas” considerado como una estrategia didáctica que potencia el pensamiento creativo y la innovación, aunque su origen se encuentra en el mundo empresarial, en la actualidad se aplica también al campo de la educación. Además, esta estrategia consiste en generar múltiples ideas y soluciones a diversas situaciones como lo afirman Hernández et al., (2015) se trata de una estrategia didáctica activa, que permite incrementar el potencial creativo de los estudiantes, recoger información y resolver problemas. Además, despierta interés por el tema de estudio, invita a los estudiantes a valorar y respetar los puntos de vista de los demás, crea actividades que retan la creatividad, estimula una sana competencia en la búsqueda de soluciones a los problemas o interrogantes. En definitiva, esta estrategia busca un aprendizaje más participativo y dinámico.

2.2.6.2 Juego de Roles

El juego de roles es una herramienta muy eficaz para promover un aprendizaje significativo, según López (2022) esta técnica consiste en una situación real simulada, con el propósito de identificar lo que los participantes piensan al respecto. Involucra a uno o más participantes que representan a los involucrados en el tema. De igual modo, La Universidad de la Frontera (2018) destaca que el juego de roles permite a los estudiante acceder al conocimiento de forma significativa, igualmente permite al docente incentivar la motivación de sus alumnos así como introducir conceptos, procedimientos y valores

que quizá desde otra perspectiva, aparecerían como no significativos para nuestros estudiantes. Durante el desarrollo del juego, los alumnos reciben y procesan gran cantidad de información y al estar comprometidos con el desarrollo de la situación simulada, logran asimilar los contenidos con mayor rapidez y efectividad que una clase convencional.

2.2.6.3 Foro

El foro es una presentación que consiste en una exposición breve de parte de un orador, que en este caso es un alumno, seguida por una ronda de preguntas, comentarios y recomendaciones, es necesario recalcar que el foro carece de la formalidad que caracterizan al debate y al simposio (Pimienta, 2012) Por su parte Herrán, (2011) explica que el foro puede integrarse con todas las técnicas. Generalmente un gran grupo dialoga a raíz de un estímulo previo: charla, debate, simposio, película, recital, bajo la conducción de un moderador. Éste puede presentar el tema y formular preguntas motivadoras. Un secretario puede anotar las palabras pedidas por orden. A su término, el moderador puede hacer una síntesis y agradecer la participación de todos. Por consiguiente, el foro propicia el debate, la concertación y el consenso de ideas ayudando al desarrollo del pensamiento crítico del estudiante.

2.2.6.4 Mapas conceptuales

Los mapas conceptuales constituyen una importante una herramienta imprescindible para ayudar a los alumnos a almacenar ideas e información, ya que tienen por objeto representar relaciones significativas, promueve el desarrollo del proceso de aprender a aprender representando los significados de conceptos científicos (Vargas M. G., 2020) según Herrán (2011) los mapas conceptuales son esquemas o diagramas que abordan un tema desde una perspectiva conceptual partiendo de una idea principal que suele ser general o específica, de la que se pueden desprender otras ideas secundarias, terciarias, etc. Su representación gráfica y deductiva puede resultar clarificadora sobre todo para quien la realiza, y quizá también para los demás. Pimienta (2012) resalta que estos mapas se construyen a partir de un concepto principal, del cual se derivan ramas que indican las relaciones entre los conceptos.

2.2.6.5 Exposición

La exposición oral entendida como un medio de evaluación significa para el educador una instancia de retroalimentación final en respuesta a la valoración de un producto académico solicitado (Benoit & Ortiz, 2020) esta técnica implica la estructura de transmisión de información a un grupo. Por lo general es el docente quien expone, sin embargo, en la actualidad los estudiantes se responsabilizan del desarrollo de esta técnica con propiedad, todo depende de la seguridad que el docente impregne a su intervención (Hernández et al., 2015) Por último, la exposición, dadas sus características de utilización en el aula, puede ser considerada tanto como una estrategia como una técnica o una actividad didáctica, esto dependerá del objetivo de aprendizaje que se persiga (Castro, 2017)

2.2.7. La gamificación

2.2.7.1 Antecedentes

La gamificación como concepto se desarrolló por la convergencia de diversas áreas como lo menciona Baeza (2022). Fue en 2003, cuando Nick Pelling introdujo por primera vez este término, el cual junto de los tipos de jugadores de Richard Bartle, publicada en 1996, y el desarrollo del *serious gaming*, comenzó a vincularse con sectores como la industrias de videojuegos, la capacitación, la salud, la educación y las políticas públicas, consolidándose así con el término que conocemos. No obstante fue hasta el año 2010 en que el término se extendió en conferencias, libros y estrategias de trabajo (Baeza, 2022).

En el ámbito educativo la gamificación ha existido durante mucho tiempo, con el paso de los años se ha incrementado nuevas técnicas y tecnologías como lo explican Contreras y Eguia, (2017) desde hace décadas los docentes han aplicado elementos lúdicos en el aula. Se han otorgado puntos positivos y negativos, se han establecido rankings de: lectura, notas, actividades, reciclaje, etc. Actualmente, simplemente se han adaptado a los nuevos modelos de gamificación que incluyen mecánicas no solo de juegos sino también de videojuegos.

El avance tecnológico ha sido un factor clave en la popularidad de la gamificación. Ruizalba et al., (2013) afirma que, aunque el juego ha estado presente mucho antes sin necesidad de la tecnología, esto ha facilitado el aumento en contextos actuales, marcados por una disminución de la participación. Las principales tecnologías que han permitido que la gamificación sea tendencia, junto con el contexto de crisis de participación que vivimos son las siguientes: redes sociales, nube y telefonía móvil.

Por consiguiente, el éxito reciente de la gamificación se debe a las redes sociales, la nube y los dispositivos electrónicos que hoy en día han transformado y dominado la vida cotidiana de las personas. En la actualidad, debido al auge que ha alcanzado Internet, se han vuelto tendencia los videojuegos en línea. Estos presentan grandes potencialidades con respecto a la enseñanza convencional, demostrando por qué se ha utilizado tanto la gamificación en la enseñanza, pues para su aplicación, utiliza recursos de diseño de los juegos, para hacer más interactivo y ameno el aprendizaje. (Cuba y Pérez, 2021)

En resumen, la gamificación es un concepto que está en constante transformación, adaptándose continuamente a los cambios surgidos de las épocas. (Baeza, 2022)

2.2.7.2 ¿Qué es la gamificación?

La gamificación es una técnica de aprendizaje que se traduce en una actividad que adopta las estrategias y mecánicas propias del juego, pero que se implementa en entornos formales, alejados del ámbito puramente lúdico (Pérez y Barrio, 2021) de manera similar la Universidad Politécnica de Madrid (2020) define la gamificación como la integración de ciertos elementos característicos de los juegos para ponerlos en práctica en un entorno educativo, con el objetivo de lograr un mayor compromiso de los estudiantes con los objetivos planteados, permitiendo la diversión y la equivocación como parte del aprendizaje, a la vez busca generar transformaciones en aspectos actitudinales, conceptuales y en el desarrollo de nuevas habilidades.

Según Zambrano et al., (2020). Se entiende por gamificación educativa toda acción didáctica en la que los docentes emplean mecánicas de juego en realidades virtuales, para fomentar la motivación y la participación de los estudiantes en los salones

de clases.

La gamificación juega un papel crucial en las dinámicas sociales y emocionales como lo señala Vlad (2021), la gamificación influye en los procesos cognitivos de los estudiantes, en sus emociones y en los elementos sociales generados a lo largo del proceso. Es importante fomentar la necesidad del estudiante de interactuar con otros compañeros, compartir logros, necesidades, estrategias, pedir ayuda, etc., esto permite analizar la manera en que el estudiante interactuará con el resto de los participantes, y la repercusión social del juego.

En este mismo sentido Solano et al., (2024) añade que gamificar permite de forma motivadora, trasladar la mecánica de los juegos al ámbito académico o profesional con el fin de conseguir mejores resultados, adquirir los conocimientos y habilidades, al recompensar las acciones realizadas de manera exitosa por el alumno.

En síntesis, Mora et al., (2023) señala que la finalidad de esta técnica es fomentar contenidos científicos con alto nivel de complejidad en un saber asequible, incorporado en el juego competitivo, que interese al alumnado y los implique de inicio a fin en cada situación de aprendizaje, respondiendo a sus necesidades e intereses propias de la era actual.

2.2.7.3 La motivación en el aprendizaje

Un aspecto importante a considerar en la gamificación es la motivación. De acuerdo con Aguilar et al., (2020), se refiere a la fuerza que impulsa, orienta y sostiene la activación y la intención de realizar alguna cosa. De igual manera para Calbacho, (2022) la motivación es un proceso mediante el cual una persona se moviliza, se plantea un objetivo, utiliza los recursos adecuados y mantiene una determinada conducta, con el propósito de lograr cumplir una meta. Según González y Mora (2016) las motivaciones pueden clasificarse en:

- **Intrínsecas:** inherente a la persona. Lo realiza por su propio bien o interés (por ejemplo: estatus, poder, acceso a ciertas aptitudes) o para contribuir a un bien común.

- Extrínsecas: exterior a la persona. Lo realiza por la recompensa o retroalimentación.

Ya en el contexto educativo, la motivación es un fenómeno complejo, ya que involucra los conocimientos y afirmaciones que el estudiante posee acerca de sí mismo (como su autoconcepto y autoestima) y de las acciones que realizará. Están presentes también varios factores como sus actitudes, intereses, expectativas y diversas representaciones mentales que forman parte de sus esquemas cognitivos, además del tipo de metas y logros que busca lograr en dicho entorno (Calbacho, 2022)

En este punto, cabe recalcar que la motivación integra factores internos del estudiante, que inciden directamente en su disposición para aprender y participar en el entorno académico. Según Pedersen et al. (2002), Citado por Ruizalba et al., (2013), los alumnos suelen mostrar una actitud negativa hacia el aprendizaje, pero cuando al sujeto se le indica que se trata de un juego en clase, su percepción se transforma positivamente. La experiencia docente en el aula ha evidenciado que ofrecer medio punto o hasta un punto en una evaluación por realizar una actividad, no resulta atractivo para los estudiantes, ya que psicológicamente el cerebro piensa en una cantidad pequeña que no ofrece ningún incentivo; aun cuando este punto sea ofrecido en la calificación final. (Zepeda et al., 2016)

En este sentido Cuba y Pérez (2021) señalan que el uso de técnicas de gamificación incentiva a los estudiantes a involucrarse de manera activa y consciente en el proceso de aprendizaje. Mejora su motivación, fomenta la búsqueda e investigación independiente de nuevos conocimientos, además les ayuda a resolver problemas, proporcionando una sensación de logro y dominio. De esta manera, la gamificación se posesiona como un elemento clave para la enseñanza de contenidos esenciales en el aula (Vlad, 2021)

Zepeda et al., (2016) destaca la importancia de repetir actividades bajo un contexto diferente y con diferentes factores e incentivos, ya que esto genera incertidumbre y emociones que permiten experiencias significativas y potencian los procesos cognitivos.

Por tanto, este enfoque eleva el nivel de entendimiento del alumno y permite un aprendizaje significativo. Desde este enfoque, la gamificación como estrategia pedagógica aporta a la práctica docente el valor de los juegos, la planificación a través de acciones predefinidas, el generar una mayor motivación y el involucramiento de los estudiantes. (Alarcón et al., 2020). Por último Vlad (2021) afirma que la verdadera esencia de la gamificación busca el poder motivacional de un diseño lúdico y cómo aplicarlo a problemas de la vida real, con esto contribuye a desarrollar experiencias significativas en el estudiante.

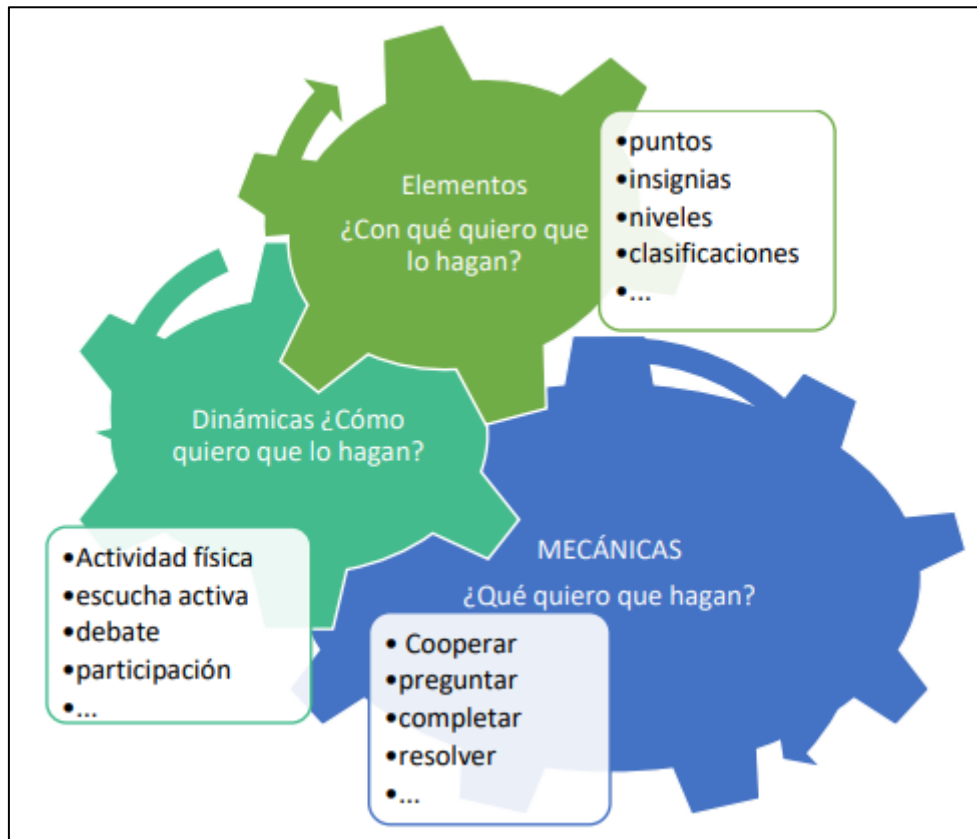
2.2.7.4 Elementos de la gamificación

La gamificación es un enfoque interdisciplinario que toma como referencia las técnicas y herramientas del diseño de juegos (Boillos, 2024) en este sentido se entiende como la incorporación de elementos lúdicos conocidos como mecánicas del juego, en contextos no lúdicos. Estas mecánicas pueden ser de forma individual como los puntos, insignias, niveles, restricciones, etc. O de carácter social como la competición, la colaboración, los rankings o el uso de objetos específicos, entre otros (González y Mora, (2016). En este marco Pérez y Barrio (2021) distinguen tres componentes clave en la estructura de la gamificación:

1. Las dinámicas constituyen la estructura implícita del juego.
2. Las mecánicas son los procesos que estimulan el desarrollo del juego.
3. Los componentes pueden definirse como implementaciones concretas de las dinámicas y las mecánicas, es decir, la implementación específica de estas últimas.

Cada uno de estos elementos es esencial para crear una experiencia gamificada, atractiva y significativa para los estudiantes. (Boillos, 2024) por ello, se vuelve imprescindible organizar, estructurar, sistematizar dichos elementos de la gamificación para facilitar el diseño pedagógico de actividades gamificadas dentro del ámbito educativo (Vázquez, 2021). Es decir que los elementos de la gamificación deben organizarse de manera clara y coherente. Por otra parte, Fernández, et al., (2020) explican los elementos de la gamificación de la siguiente manera:

Figura 1. Elementos para gamificar



Nota: elementos que podemos integrar en el aula para crear un ambiente eficaz

Las actividades de aprendizaje gamificadas pueden usarse en el aula para fomentar la interacción y participación de los estudiantes. (Buckley y Doyle, 2014)

2.2.7.5 Pasos para gamificar

Como primer paso a seguir, se debe desarrollar el planteamiento curricular, es decir, decidir, lo que se desea alcanzar como objetivos y criterios de evaluación. Posteriormente, escoger a través de qué contenidos, acciones motrices y experiencia (contenidos y metodología) se va a desarrollar y determinar cómo se va a evaluar (evaluación) el proceso. (Vázquez, 2021)

Por su parte, Contreras y Eguía (2017) establecen los siguientes pasos:

1. Definir los objetivos de la materia, así como la adquisición de competencias.
2. Predefinir las conductas de los factores humanos presentes (estudiantes y docentes).

3. Emplazar y etiquetar a los jugadores (para predefinir comportamientos y actuaciones).
4. Idear bucles de actividades
5. Hacerlo divertido.
6. Implementar las herramientas apropiadas a cada momento.

Estos pasos contribuyen a una gamificación efectiva al momento de su aplicación. De la misma manera, Alcívar y Chancay (2023) mencionan actividades que se pueden implementar en el aula:

- Análisis de cada tema.
- Tipos de ejercicios a realizar en el curso.
- Separar temas con mayores problemas de aprendizaje.
- Clasificación de los temas y ejercicios más importantes.
- Analizar ejercicios y sus objetivos de aprendizaje.
- Análisis separado y clasificación de actividades.
- Análisis de grupos y clasificación de actividades.
- Habilidades que necesitan desarrollar.
- Programar un tema todos los días.

En este mismo contexto, Fidalgo (2014) Menciona tres líneas principales de trabajo al momento de implementar la gamificación:

- Uso de juegos de forma controlada

El docente elige tanto el juego como el momento y las habilidades que desea desarrollar con los estudiantes, estas pueden ser: tomar decisiones o desarrollar una estrategia.

- Utilizar elementos de los juegos

Los puntos, las medallas, las colecciones, la interfaz, entre otros. Trabajan como eje motivador del alumnado.

- Rediseñar el proceso formativo como si fuese un juego

Esto supone transformar la asignatura a un entorno nuevo de juego. Esto va más allá de disponer solo de un enlace de juego, es volcar todo lo que han de aprender y adaptarlo al juego mediante retos, niveles, narrativa, etc.

Es necesario señalar que en la gamificación, el rol del docente es el de un

facilitador que promueve discusiones, apoya los procesos de aprendizaje, guía a los estudiantes y actúa como un promotor para abordar problemas y conflictos. Además, el docente debe contar con una gama de conocimientos sobre los diversos recursos disponibles, ya que será una fuente constante de consulta para sus alumnos. (Beltrán, et al., 2018). Por tal razón, el docente tiene un rol activo y multifacético desempeñando varias funciones clave para el desarrollo de las actividades propias de la gamificación.

2.2.7.6 Beneficios e inconvenientes en la gamificación

La gamificación es una estrategia didáctica que beneficia considerablemente a la educación por las posibilidades que tiene de mejora de la calidad educativa a través de su influencia sobre la motivación y sobre el rendimiento académico de los estudiantes. (Beltrán et al., 2018). Otro beneficio es el aumento en la participación activa y la interacción de los estudiantes, la creación de redes de apoyo que fomenten el trabajo en equipo, el aumento de la motivación a través de experiencias y diversión en las actividades para lograr metas, y la integración de herramientas digitales con la gamificación para conectar con el entorno cercano (Gil y Prieto, 2020).

Esta metodología además permite generar experiencias significativas en el alumno, facilitando así la asimilación de contenidos y al mismo tiempo aumentando su motivación con la ayuda los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo de los juegos. (UNIR, 2020). Por otro lado, Rodríguez et al., (2019) menciona otras ventajas como son:

- Estimulación del esfuerzo para el alumnado
- Aumento del interés de parte de los estudiantes por la materia
- Retroalimentación positiva mostrando los fallos y las áreas de mejora
- Fomento del trabajo del profesorado en el aula
- Posibilita ejercer un control más riguroso del nivel del alumnado.
- Permite alcanzar los objetivos expresados en el currículum oficial a través la inclusión de todo el alumnado.

Por otro lado, Borrás (2015) menciona que pueden surgir problemas en la aplicación de la gamificación tales como:

- Caer en la explotación, creando ambientes hostiles, tensos y competitivos

- La “Pointification”, referida al riesgo de basar una actividad de gamificación en puntos, niveles y badges sin un motivo de fondo detrás.

Es necesario recalcar que esta práctica educativa conlleva a un cierto grado de esfuerzo creativo por parte del profesor en el rediseño de secuencias educativas adecuadas y elementos que aporten a las dinámicas, mecánicas y componentes de la gamificación (Trejo, 2020)

Hay que mencionar además, que esta estrategia amerita mayor esfuerzo de parte del docente en la búsqueda de diversas actividades, así como en la atención a las características y efectos de esta práctica lúdica mediante un seguimiento continuo de los resultados de gamificación como puntos y clasificaciones, a los que se suman las competencias por desarrollar en el diseño curricular. (Trejo, 2020). Es por esto que, la gamificación implica un compromiso de parte del docente para diversificar las actividades y que estas se organicen de acuerdo a las competencias curriculares a desarrollar. Para esto debemos superar aquellas dificultades que se interponen en nuestro camino y que pueden mermar la motivación del docente como, por ejemplo, las dificultades técnicas, administrativas y económicas, el miedo al cambio, etc. (Trejo, 2020)

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación

En este trabajo investigativo se utilizó el tipo de investigación proyectiva ya que se pretende dar una propuesta a la problemática presentada en la Institución Educativa Mejía D7, al respecto Hurtado (2010) menciona que la investigación proyectiva consiste en la elaboración de una propuesta, un plan, un programa, un procedimiento, un aparato, como solución a un problema o necesidad de tipo práctico, ya sea de un grupo social, de una institución, o de una región geográfica, en un área particular del conocimiento, a partir de un diagnóstico preciso de las necesidades del momento, de los procesos explicativos involucrados y de las tendencias futuras.

Además, es de tipo proyectiva por que hace explícitos escenarios alternativos de futuros posibles (estadio predictivo), permite identificar riesgos y oportunidades de ciertas situaciones futuras (estadio predictivo), proporciona orientaciones para la acción (estadio proyectivo), y establece criterios de decisión para alcanzar el mejor futuro posible (estadio proyectivo). (Hurtado, 2012, p. 572). En este trabajo se busca proponer una solución a diversos problemas presentes en la Institución Educativa, con el objetivo principal de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de noveno año de EGB.

3.2. Diseño de Investigación

La presente investigación tiene un diseño de campo que según Hurtado (2010) “El diseño de campo es aquel en el cual el investigador obtiene sus datos de fuentes directas en su contexto natural” (p. 702). Esta investigación se llevará a cabo en la Unidad Educativa Mejía D7 en la cual se registrarán las interacciones de los eventos de estudio que se requiere analizar. Además, La investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular ninguna variable, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes. De allí su carácter de investigación no experimental. (Arias, 2012, p. 31).

Cabe señalar también que esta investigación es de temporalidad contemporáneo transeccional ya que se realizará una sola vez. Al respecto Hurtado (2010) menciona que este tipo de diseños son “sincrónicos: ya que estudian un evento (bajo cualquiera de los diez tipos de investigación), en un solo momento del tiempo. Por lo general, si se trata de investigaciones de los primeros estadios (descriptivas, analíticas, comparativas, explicativas), implican una única medición de cada evento. Esto permitirá obtener una imagen inmediata de la situación académica de los alumnos.

3.3. Unidades de Estudio

3.3.1. Población

“La población es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Ésta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio” (Arias, 2012, p. 81) En esta investigación la población será los alumnos de noveno año de educación General Básica, los cuales están integrados por tres paralelos y los docentes del área de Ciencias Sociales, integrada por 7 docentes. “Es importante especificar la población de estudio porque al concluir la investigación a partir de una muestra de dicha población, será posible generalizar o extrapolar los resultados obtenidos del estudio hacia el resto de la población o universo” (Arias, et al., 2016, p.202)

3.3.2. Muestra

Con relación a la muestra, Arias (2012) indica que la muestra es un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible. Por tanto, en esta investigación se tomará de muestra un porcentaje de estudiantes del 9no año de EGB utilizando la fórmula para determinar dicho valor con el que se trabajará. Es así que:

Si investigamos, no es únicamente para enterarnos qué pasa con esa muestra de sujetos en particular, sino que el objetivo es poder extender esos resultados a otros sujetos y situaciones, de ahí que resulte de fundamental importancia el tema de la validez externa y uno de sus aspectos que es, si la muestra que hemos utilizado es suficientemente representativa de la población de referencia para poder extender

los resultados obtenidos en aquella a esta. (Argibay, 2009, p. 14)

En toda investigación siempre debe determinarse el número específico de participantes que será necesario incluir a fin de lograr los objetivos planteados desde un principio. (Arias et al., 2016) En este contexto la muestra se determinará utilizando la siguiente formula:

$$n = \frac{N \times Z^2 \times p \times q}{[e^2 \times (N - 1)] + [Z^2 \times p \times q]}$$

Donde

n = Tamaño de la muestra buscado

N = Tamaño de la población

Z = Tamaño estadístico que depende el nivel de confianza

e = Error de estimación

p = Probabilidad de que ocurra el evento estudiado

q = Probabilidad de que no ocurra el evento estudiado

El tamaño de la población es de 84 estudiantes

Se asume el 95% de nivel de confianza con lo que el parámetro estadístico es de 1,96

El margen de error determinado es del 5%

La probabilidad de que ocurra el evento es del 50% (0,50) y la probabilidad de que no ocurra el evento es del 50% (0,50)

Aplicando la formula se tiene:

$$n = \frac{84 \times 1,96^2 \times 0,5 \times 0,5}{[(0,05)^2 \times (84 - 1)] + [(1,96)^2 \times 0,5 \times 0,5]}$$

$$n = \frac{80,67}{[0,21] + [0,96]}$$

$$n = 69$$

Esto indica que para una población de 84 estudiantes, se debe tomar una muestra de al menos 69 estudiantes para que los datos sean representativos.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Después de haber definido las unidades de estudio, es momento de definir las técnicas e instrumentos de recolección de información, para lo cual en esta investigación se utilizará la técnica de la encuesta. En relación a esto, Arias (2012) define la encuesta como una técnica que pretende obtener información suministrada por un grupo de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular. Dentro de los instrumentos para la recolección de datos se utilizará el cuestionario, el cual es la modalidad de encuesta que se realiza de forma escrita mediante un instrumento o formato en papel sobre una serie de preguntas. (Arias, 2012)

De igual manera “Se le denomina cuestionario autoadministrado porque debe ser llenado por el encuestado, sin intervención del encuestador” (Arias, 2012, p. 74) Además, cabe indicar que las preguntas cerradas “Son aquellas que establecen previamente las opciones de respuesta que puede elegir el encuestado” (Arias, 2012, p. 74) También “Son aquellas que contienen opciones de respuesta previamente delimitadas. Resultan más fáciles de codificar y analizar” (Hernández, 2014, p. 217)

3.4.1 Validación del instrumento (Prueba piloto)

Antes de la aplicación definitiva del cuestionario, se realizó una prueba piloto para asegurar y verificar la claridad, comprensión y pertinencia de las preguntas planteadas en el cuestionario. Con respecto a esto, Mayorga et al., (2020) mencionan que “la Prueba Piloto verifica si los sujetos de investigación comprenden el instrumento, si los ítems o preguntas son verdaderamente suficientes y claras, además de que se tiene la oportunidad de evaluar la congruencia del lenguaje, redacción o adaptación cultural”. Esta prueba piloto se aplicó a un grupo 10 estudiantes del mismo nivel educativo pero que no formaron parte de la muestra oficial.

3.5. Técnica de Análisis de Datos

Dentro de las técnicas de análisis de la información se utilizará el análisis estadístico el cual según Flores, et al., (2017) sirve al investigador para la comprobación de sus hipótesis. A la vez también determinará la situación actual tanto de enseñanza como de aprendizaje que existe en la Unidad Educativa.

3.6. Operacionalización de Variables

Tabla 1. Operacionalización de variables

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	VARIABLE	DEFINICIÓN NOMINAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Explorar la situación actual referida a los procesos de aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales que demuestran los estudiantes de 9no año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Mejía D7 en la ciudad de Quito, en el año lectivo 2023 – 2024	Procesos de aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales	El proceso de aprendizaje se refiere a cómo adquirimos conocimientos y habilidades a lo largo de nuestra vida. Esto sucede a partir de experiencias previas, tanto en el ámbito educativo como en otros espacios. Peiró (2024)	Estrategias de enseñanza utilizadas	Uso de métodos activos	2, 2
			Participación y motivación estudiantil	Nivel de participación en clases	1, 7
					6, 1
			Logro de competencias	Resultados académicos obtenidos	5, 5
Describir las características de las metodologías que utilizan los docentes para la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales, dirigida a	Metodologías de la enseñanza de la asignatura	Es el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el	Tipos de metodologías utilizadas	Frecuencia de uso de metodologías activas	4

los estudiantes de 9no año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Mejía D7, en la ciudad de Quito, en el año lectivo 2023 – 2024	de Ciencias Sociales	profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados. Universidad Europea (2024)	Uso de tecnologías educativas	Herramientas tecnológicas utilizadas	3, 3
			Enfoque pedagógico	Enfoques metodológicos utilizados	4
Configurar una propuesta didáctica desde el enfoque de la gamificación en la asignatura de Ciencias Sociales, dirigido a los estudiantes de 9no año de EGB, de la Unidad Educativa Mejía D7, en la ciudad de Quito, en el año lectivo 2023 – 2024	Propuesta didáctica basada en la gamificación	La gamificación es un método que incorpora al ámbito educativo una enseñanza basada en juegos y recompensas, a través de la cual los estudiantes aprenden y mejoran sus habilidades con diversión. UNIR (2020)	Elementos de la gamificación	Uso de mecánicas de juego	7, 6
			Motivación y compromiso estudiantil	Nivel de participación y motivación en los estudiantes	8, 8
			Resultados de aprendizaje	Desempeño académico después de implementar la propuesta	9, 10
					10

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

A continuación se presentan de manera detallada los resultados obtenidos a partir de las encuestas aplicadas tanto a los docentes del área de Ciencias Sociales como a los estudiantes de la Unidad Educativa Mejía D7. Este análisis incluye tanto la información recopilada de los 7 docentes que forman parte del área de Ciencias Sociales de la Institución así como los datos proporcionados por los estudiantes en la misma área. El objetivo de esta encuesta es conocer y evaluar diversos aspectos relacionados con el desempeño, las necesidades y las perspectivas dentro del ámbito educativo, permitiendo una visión más completa y enriquecedora sobre la realidad y los desafíos que enfrentan tanto los educadores como los alumnos en su quehacer diario.

En la presente investigación se trabajó con una muestra de 69 estudiantes de noveno año de EGB, seleccionados mediante la aplicación de una fórmula estadística que garantizó la representatividad de los datos, los resultados obtenidos a partir de la recolección de información son organizados y presentados en tablas de frecuencias, lo que permitirá observar de manera estructurada la distribución de las respuestas, además se utilizarán gráficos de barras para ofrecer una representación visual clara y comprensible de los datos, facilitando su interpretación y análisis.

A continuación, en primera instancia se presenta el análisis e interpretación de los datos obtenidos a través de la encuesta aplicada a los docentes del área de Ciencias Sociales de la Unidad Educativa Mejía D7.

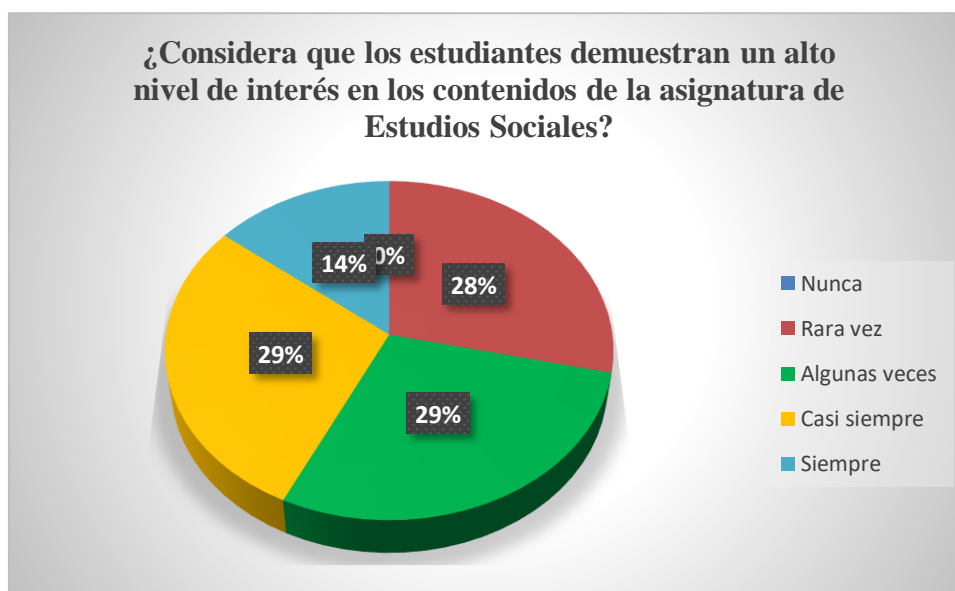
Pregunta N° 1

Considera que los estudiantes demuestran un alto nivel de interés en los contenidos de la asignatura de Estudios Sociales.

Tabla 2. Nivel de interés en Estudios Sociales

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0%
Rara vez	2	28.60%
Algunas veces	2	28.60%
Casi siempre	2	28.60%
Siempre	1	14.30%
TOTAL	7	100%

Figura 2. Nivel de interés de los estudiantes



Análisis e interpretación: Con respecto al nivel de interés que los estudiantes demuestran en los contenidos de la asignatura de Ciencias Sociales, la tabla 2 demuestra que ningún docente encuestado escogió la opción “Nunca” lo que significa que no es muy percibido por los docentes del área. Las categorías “Rara vez, “Algunas veces” y “Casi siempre” obtuvieron un 28.60% haciendo un total de 85.80% lo que indica que aunque la mayoría de los estudiantes muestra cierto interés, este no es constante ni generalizado. Por último, un pequeño porcentaje que corresponde al 14.30% que equivale a 1 docente, menciona que los estudiantes siempre están interesados en aprender esta asignatura. Esto sugiere que podría ser necesario fortalecer las estrategias metodológicas utilizadas por los docentes del área, con el objetivo de mantener el interés de los

estudiantes de forma permanente, considerando que la motivación juega un papel fundamental en el aprendizaje. Pero, además de una actitud favorable para aprender, el sujeto que aprende debe disponer, de estructuras cognitivas necesarias para relacionar los conocimientos previos con los nuevos aprendizajes. (Carrillo et al., 2009)

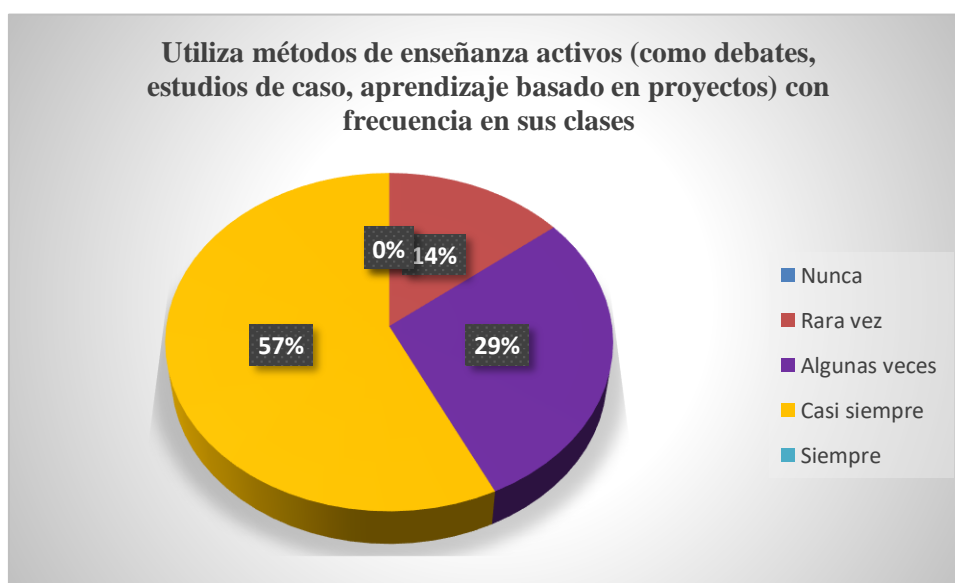
Pregunta N° 2.

Utiliza métodos de enseñanza activos (como debates, estudios de caso, aprendizaje basado en proyectos) con frecuencia en sus clases

Tabla 3. *Métodos de enseñanza activos*

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0%
Rara vez	1	14.29%
Algunas veces	2	28.57%
Casi siempre	4	57.14%
Siempre	0	0.00%
TOTAL	7	100%

Figura 3. *Métodos de enseñanza activos*



Análisis e interpretación: La tabla 3 demuestra que existe un 57.14% de docentes que reportan utilizar “Casi siempre” métodos de enseñanza activos como debates, estudios de caso y aprendizaje basado en proyectos, esto demuestra interés por parte de los docentes en implementar estrategias que fomenten la participación activa de los estudiantes. Sin embargo, ninguno de los docentes afirmó utilizar “Siempre” estos métodos activos de aprendizaje, lo que deja al descubierto que el uso de estas estrategias podría estar limitadas por otros factores que no permiten el uso permanente de las mismas. El 28.57% afirma utilizar estos métodos algunas veces y el 14.29% utiliza estos métodos “Rara vez”, esto señala la necesidad de reforzar la formación pedagógica de los docentes para asegurar que estos métodos sean utilizados de forma continua. Según Rosell y Paneque (2009) Los métodos de enseñanza representan los elementos más activos del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que se fundamentan en las acciones que tanto docentes como estudiantes llevan a cabo, orientadas a alcanzar los objetivos propuestos en este proceso.

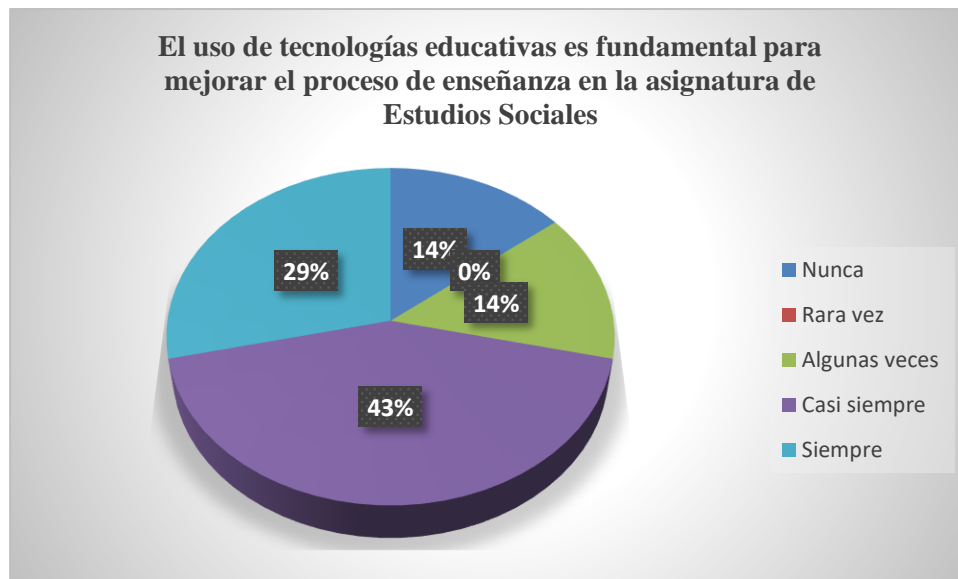
Pregunta N° 3

El uso de tecnologías educativas es fundamental para mejorar el proceso de enseñanza en la asignatura de Estudios Sociales

Tabla 4. *Uso de tecnologías educativas*

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	1	14%
Rara vez	0	0%
Algunas veces	1	14.30%
Casi siempre	3	42.90%
Siempre	2	28.60%
TOTAL	7	100%

Figura 4. *Uso de tecnologías educativas*



Análisis e interpretación: Un 71.5% de los docentes encuestados, considera que el uso de tecnologías educativas es fundamental para mejorar el proceso de enseñanza, con respuestas distribuidas entre “Siempre” (28.60%) y “Casi siempre” (42.90%). No obstante, es notable que un 14.30% de docentes mencionan que “Algunas veces” o “Nunca”, esto muestra que algunos docentes carecen de conocimientos sobre herramientas tecnológicas y recursos educativos para integrarlas en el aula. Este dato resalta la importancia de capacitar a los docentes en el uso de herramientas tecnológicas que se complementen con las metodologías tradicionales y promuevan el aprendizaje activo en el aula, esto permitirá que los docentes adquieran buenas prácticas de formación o autoformación, basadas en la contribución de la Info-pedagogía. (Gutiérrez et al., 2023)

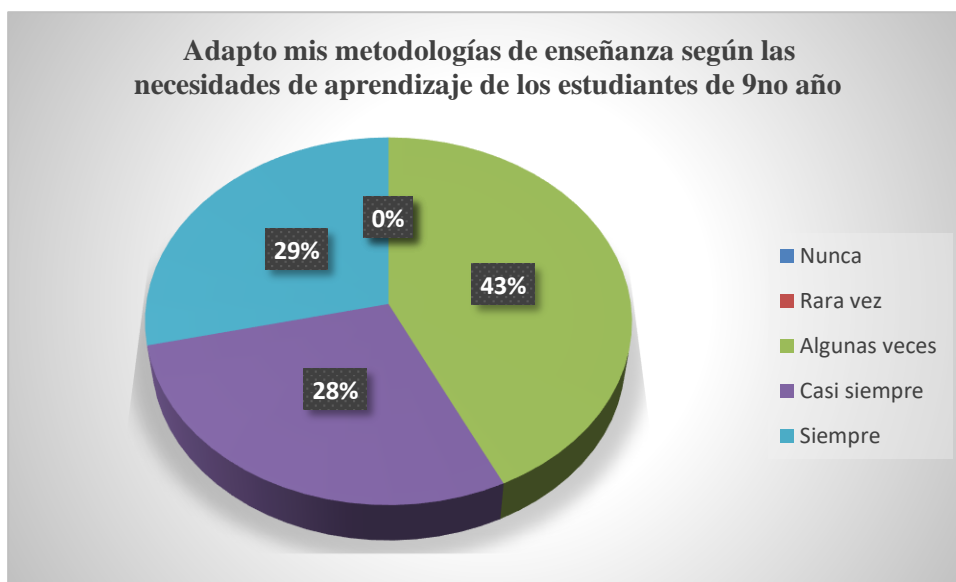
Pregunta 4

Adapto mis metodologías de enseñanza según las necesidades de aprendizaje de los estudiantes de 9no año

Tabla 5. Adaptación de metodologías de enseñanza

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0%
Rara vez	0	0%
Algunas veces	3	42.90%
Casi siempre	2	28.60%
Siempre	2	28.60%
TOTAL	7	100%

Figura 5. Adaptación de metodologías de enseñanza



Análisis e interpretación: En la tabla 5 se observa que, el 57.20% de docentes encuestados aseguran que adaptan sus metodologías a las necesidades de aprendizaje, lo cual demuestra que una parte de los docentes entienden la importancia de adaptar las metodologías según las necesidades de los alumnos para abordar las diferencias individuales. Mientras que un 42.90% lo hace solo “Algunas veces”, esto demuestra que no todos los estudiantes están favoreciéndose de metodologías ajustadas a su necesidad. Es importante fomentar el trabajo en el aula con metodologías diferenciadas que permitan llegar a todos los estudiantes, potenciar sus habilidades y también la necesidad de diseñar instrumentos que permitan a los docentes reflexionar sobre sus prácticas y

adaptar su enseñanza para superar los desafíos de la inclusión. (Benuciglo et al., 2025)

Pregunta N° 5

Los estudiantes muestran un buen desempeño en las evaluaciones de Estudios Sociales

Tabla 6. *Desempeño de los estudiantes*

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0%
Rara vez	1	14%
Algunas veces	4	57.10%
Casi siempre	2	28.60%
Siempre	0	0.00%
TOTAL	7	100%

Figura 6. *Desempeño de los estudiantes*



Análisis e interpretación: El desempeño en las evaluaciones es mayoritariamente regular, con un 57.10% de docentes que mencionan que “Algunas veces” los estudiantes demuestran un buen desempeño en la evaluaciones de esta asignatura. Mientras que una menor parte de encuestados (28.60%) “Casi siempre” lo considera constante. Además un 14% menciona que “Rara vez” los estudiantes muestran un buen desempeño en las

evaluaciones, esto apunta a investigar más a fondo las causas del bajo rendimiento en las evaluaciones que pueden ser por diversos factores como la motivación del estudiante, la efectividad de las estrategias de enseñanza entre otros. Para Oliveiros et al. (2001) el fracaso escolar no solamente se debe a los estudiantes, sino involucra a varios factores que abarcan desde aspectos personales hasta condiciones familiares y sociales.

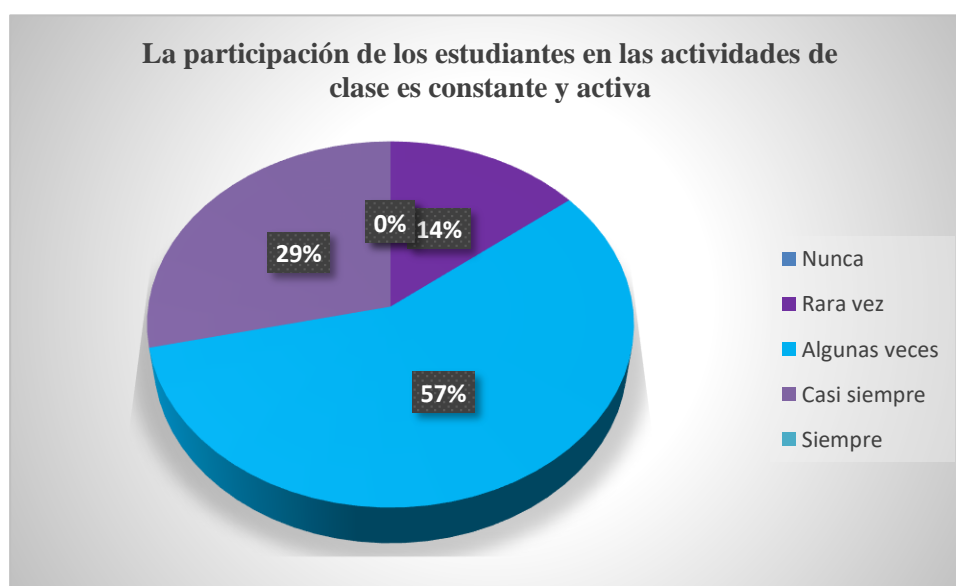
Pregunta N° 6

La participación de los estudiantes en las actividades de clase es constante y activa

Tabla 7. *Participación de los estudiantes*

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0%
Rara vez	1	14.29%
Algunas veces	4	57.14%
Casi siempre	2	28.57%
Siempre	0	0.00%
TOTAL	7	100%

Figura 7. *Participación de los estudiantes*



Análisis e interpretación: Con respecto a la participación de los estudiantes, en la tabla 7 se puede apreciar que la participación es un desafío, ya que solo un 28.57% menciona

que “Casi siempre” la participación es contante, mientras que ninguno indicó una participación “Siempre”, por el contrario el 57.10% de los docentes, la percibió como inconstante “Algunas veces”, y por último solamente el 14.29% expreso que “Rara vez” la participación es constante y activa. Este resultado puede estar relacionado con la falta de utilización de estrategias motivadoras en el aula o la falta de creación de espacios que inviten al estudiante a participar de forma activa en las actividades propuestas por el docente. Implementar actividades que motiven a los estudiantes como trabajos grupales o juegos educativos podría fomentar un ambiente participativo en el aula. En este contexto, el educador debe diseñar estrategias que despierten en el estudiante la necesidad de alcanzar un determinado aprendizaje, ya que cuando el contenido resulta agradable e interesante se incrementa su motivación interna, impulsándolo a buscar su propia gratificación personal sin necesidad de evaluaciones. (Polanco, 2005)

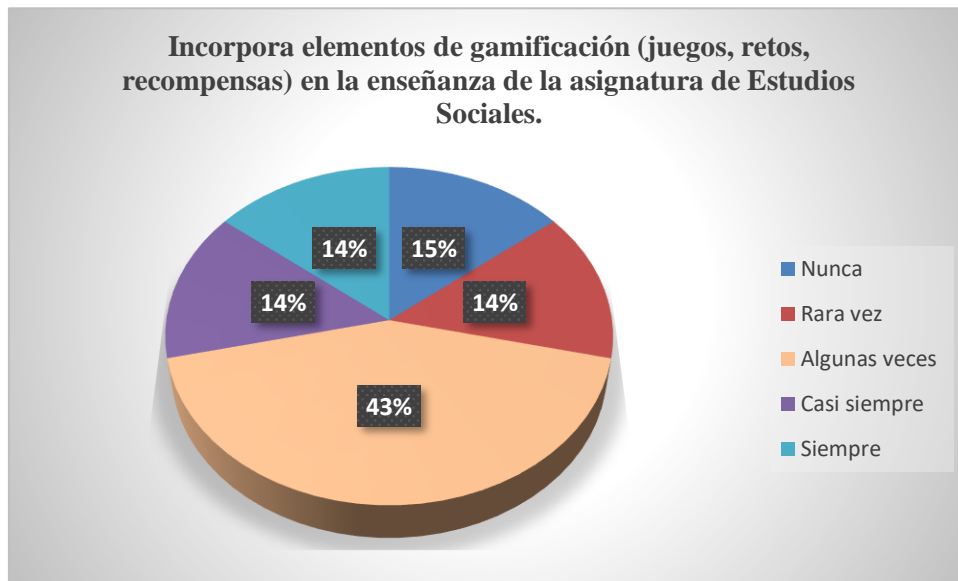
Pregunta N° 7

Incorpora elementos de gamificación (juegos, retos, recompensas) en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales

Tabla 8. *Implementación de la gamificación en la enseñanza*

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	1	14.30%
Rara vez	1	14.30%
Algunas veces	3	42.90%
Casi siempre	1	14.30%
Siempre	1	14.30%
TOTAL	7	100%

Figura 8. Implementación de la gamificación en la enseñanza



Análisis e interpretación: La tabla 7 demuestra que aunque el 42.9% de docentes encuestados incorpora elementos de la gamificación “Algunas veces”, solo un 28.6% lo hace de manera frecuente (“Casi siempre” o “Siempre”). Esto puede indicar que la gamificación aún no está integrada completamente en los salones de clases. Además existe un 28.60% de docentes que “Nunca” o “Rara vez” incorporan elementos de la gamificación en la enseñanza de Estudios Sociales. Este limitado uso de esta técnica puede ser por falta de capacitación a los docentes o recursos necesarios para implementar la misma. La capacitación continua a los docentes podría aumentar la frecuencia del uso de esta técnica por parte de los docentes del área de Ciencias Sociales. Todo esto parece confirmar que en un entorno educativo en constante cambio, en donde las demandas hacia los docentes son cada vez mayores, la formación continua se convierte en una herramienta esencial que permite a los educadores enfrentar de manera efectiva los desafíos del aprendizaje de sus alumnos. (Flores et al., 2024)

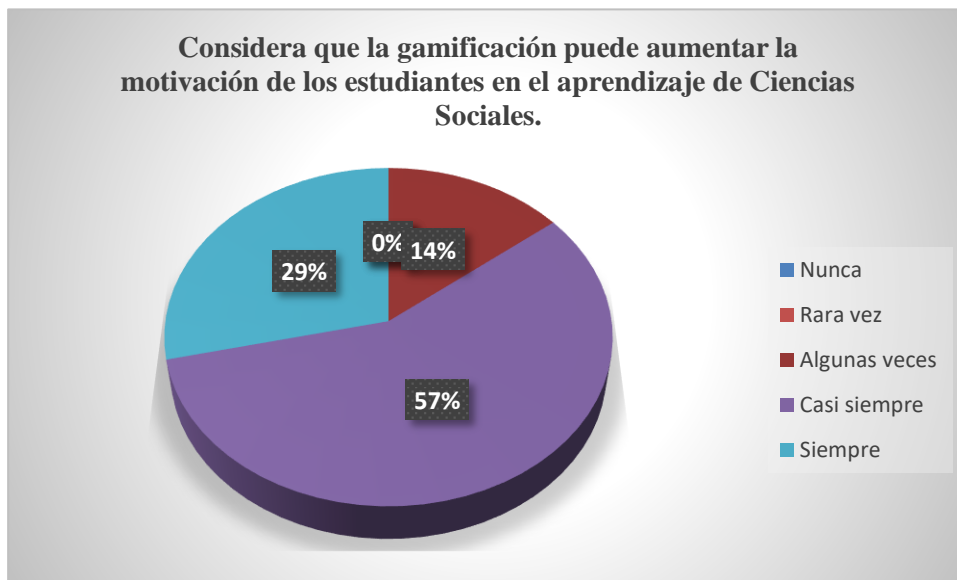
Pregunta N° 8

Considera que la gamificación puede aumentar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de Ciencias Sociales.

Tabla 9. Efectividad de la gamificación en la motivación estudiantil

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0%
Rara vez	0	0%
Algunas veces	1	14.30%
Casi siempre	4	57.10%
Siempre	2	28.60%
TOTAL	7	100%

Figura 9. Efectividad de la gamificación en la motivación estudiantil



Análisis e interpretación: Con respecto a la efectividad de la gamificación en la motivación estudiantil, la mayoría de los docentes encuestados (85.7%) expresó que considera que la gamificación puede aumentar la motivación de los estudiantes, lo que muestra un alto reconocimiento de las ventajas que tiene esta técnica de enseñanza. Solamente un docente que corresponde al 14.30% expresó que “Algunas veces” considera que la gamificación puede aumentar la motivación. Para que se lleva a cabo esta práctica, es necesario superar barreras como la falta de formación y recursos tecnológicos que pueden limitar su aplicación. Es así que Jiménez et al., (2024) afirma que la gamificación es una estrategia pedagógica que mejora la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en la educación secundaria.

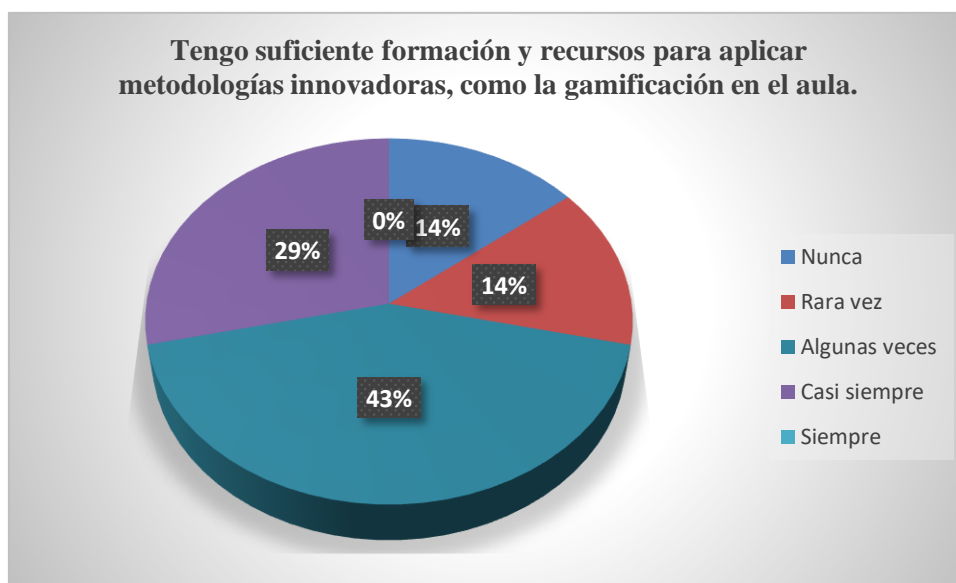
Pregunta N° 9

Tengo suficiente formación y recursos para aplicar metodologías innovadoras, como la gamificación en el aula.

Tabla 10. Preparación docente para implementar la gamificación

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	1	14.29%
Rara vez	1	14.29%
Algunas veces	3	42.85%
Casi siempre	2	28.57%
Siempre	0	0%
TOTAL	7	100%

Figura 10. Preparación docente para implementar gamificación



Análisis e interpretación: La tabla 10 demuestra que la mayoría de los docentes que corresponde al 71,43% no se sienten completamente preparados para aplicar metodologías innovadoras y ninguno reporta tener suficientes recursos para aplicar estas metodologías, solamente un porcentaje reducido de docentes encuestados (28,57%) menciona que “Casi siempre” cuenta con suficiente información para aplicar estas metodologías. Esto destaca la importancia de desarrollar programas de formación a docentes y mejorar la infraestructura educativa para perfeccionar el uso de estas

metodologías. Al respecto Arequipa et al., (2024) menciona que los docentes que se involucran en programas de formación continua no solo perfeccionan sus habilidades pedagógicas, sino que también aplican de forma más eficaz metodologías innovadoras en el ámbito educativo.

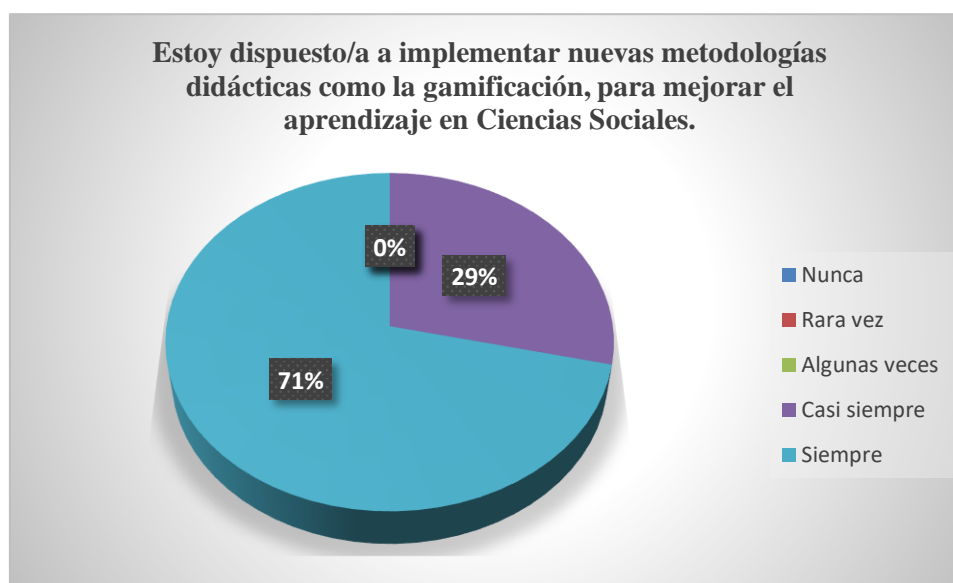
Pregunta N° 10

Estoy dispuesto/a a implementar nuevas metodologías didácticas como la gamificación, para mejorar el aprendizaje en Ciencias Sociales.

Tabla 11. *Actitud hacia la innovación pedagógica*

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0%
Rara vez	0	0%
Algunas veces	0	0%
Casi siempre	2	29%
Siempre	5	71%
TOTAL	7	100%

Figura 11. *Actitud frente a la innovación pedagógica*



Análisis e interpretación: Con respecto a la actitud frente a la innovación pedagógica,

la tabla 11 demuestra que la disposición de los docentes para implementar nuevas metodologías es alta, con el 71% que mencionan “Siempre” y el 29% que mencionan “Casi siempre”, esto indica que los docentes encuestados están dispuestos a generar cambios en el aula, esto constituye un factor beneficioso que facilita la innovación en la enseñanza. El profesorado es cada día más consciente de la importancia que tiene adaptar la enseñanza y el aprendizaje al entorno y a la realidad del estudiante. (Vera et al., 2022)

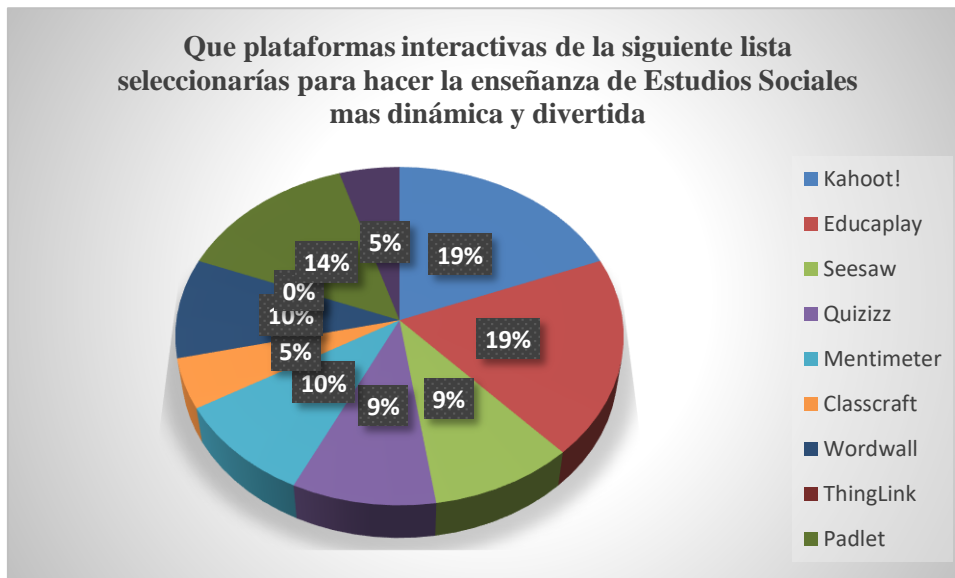
Pregunta N° 11

Que plataformas interactivas de la siguiente lista seleccionarías para hacer la enseñanza de Estudios Sociales más dinámica y divertida:

Tabla 12. *Herramientas tecnológicas para la enseñanza dinámica*

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Kahoot!	4	19.04%
Educaplay	4	19.04%
Seesaw	2	9.52%
Quizizz	2	9.52%
Mentimeter	2	9.52%
Classcraft	1	4.76%
Wordwall	2	9.52%
ThingLink	0	0.00%
Padlet	3	14.29%
GoConqr	1	4.76%
TOTAL	21	100%

Figura 12. Herramientas tecnológicas para la enseñanza dinámica



Análisis e interpretación: Las plataformas como Kahoot! y Educaplay, cada una con un porcentaje de 19% respectivamente de aceptación, son las preferidas por los docentes, probablemente debido a su facilidad de uso y capacidad para generar dinámicas atractivas para los estudiantes. Sin embargo sería beneficioso diversificar el uso de herramientas como: Padlet (14.29%), Seesaw (9.52%), Quizizz (9.52%), Metimeter (9.52%), y Wordwall (9.52%) para aprovechar diferentes enfoques pedagógicos. En conclusión el sistema educativo ha integrado las herramientas tecnológicas como elementos estratégicos de interacción, adaptándose al contexto y a las necesidades de los docentes, actuando como mediadores en el proceso de enseñanza- aprendizaje de manera colaborativa; promoviendo la inclusión tecnológica. (Marín, 2023)

A continuación, en segunda instancia se muestra el análisis e interpretación de la información obtenida a través de la encuesta aplicada a los estudiantes de 9no año de EGB, de la Unidad Educativa Mejía D7

Pregunta N° 1

Me siento motivado/a para participar en las clases de Estudios Sociales

Tabla 13. *Motivación estudiantil*

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0%
Rara vez	7	10.14%
Algunas veces	27	39.13%
Casi siempre	18	26.09%
Siempre	17	24.64%
TOTAL	69	100%

Figura 13. *Motivación estudiantil*



Análisis e interpretación: Con respecto a la motivación estudiantil, los datos en la tabla 13 reflejan que hay un porcentaje de 43.48% de estudiantes encuestados que se sienten motivados a participar “Siempre” o “Casi siempre” en la clases de Estudios Sociales, lo cual indica que tienen una conexión más consistente en la actividad que se realiza en el aula. Existe también un porcentaje de estudiantes (43.48%), que algunas veces se sienten motivados a participar, ubicándose en un punto intermedio, lo cual indica que la participación en esta asignatura no es contante, pero tampoco es suficiente. Por ultimo tenemos un 13.04% de estudiantes que reporta una participación poco frecuente, lo cual puede significar que este porcentaje de estudiantes necesita mayor atención al momento

de realizar las actividades de participación en el aula, ya que la motivación, es aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover; en este sentido, es el motor de la conducta humana. (Carrillo et al., (2009)

Pregunta N° 2

Las actividades que realizamos en clases me ayudan a comprender mejor los temas de Estudios Sociales

Tabla 14. *Utilidad de las actividades*

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0.00%
Rara vez	4	5.80%
Algunas veces	33	47.83%
Casi siempre	22	31.88%
Siempre	10	14.49%
TOTAL	69	100%

Figura 14. *Utilidad de las actividades*



Análisis e interpretación: Con respecto a las actividades que realizan los estudiantes en clases de Estudios Sociales, un 14.49% de estudiantes mencionan que “Siempre” las actividades que realizan en clases les ayudan a comprender mejor los temas, mientras que un 31.88% de estudiantes menciona que “Casi Siempre” las actividades permiten aprender de la mejor manera los temas enseñados en el aula, estos porcentajes muestran que existe un número considerable de estudiantes que reflejan una conexión sólida y efectiva con las estrategias implementadas en el aula. De igual manera casi la mitad de estudiantes (47.83%) mencionan que las actividades que realizan les ayuda a comprender los temas solo en ocasiones, aunque reconoce ciertos beneficios. Por ultimo existe un porcentaje reducido de alumnos que mencionan que “Rara vez” (5.80%) las actividades que realizan en el aula aportan en el aprendizaje de los temas de esta asignatura. Esta minoría podría beneficiarse de un enfoque pedagógico más inclusivo y que favorezca su aprendizaje ya que una vez que los estudiantes se hayan involucrado en el proceso de enseñanza/aprendizaje mediante el uso de actividades creativas, estarán más abiertos para internalizar y aplicar los conceptos, ideas y temas que se faciliten dentro del aula de clase. (Villalobos, 2003)

Pregunta N° 3

El uso de tecnologías (videos, presentaciones, aplicaciones) facilita mi aprendizaje en Estudios Sociales

Tabla 15. *Uso de tecnologías*

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0%
Rara vez	7	10.14%
Algunas veces	16	23.19%
Casi siempre	18	26.09%
Siempre	28	40.58%
TOTAL	69	100%

Figura 15. *Uso de tecnologías*



Análisis e interpretación: Con respecto al uso de tecnologías, la tabla 15 evidencia que un grupo mayoritario de estudiantes (66.67%), cree que el uso de tecnologías puede facilitar el aprendizaje de Estudios sociales. Este dato resalta el alto nivel de aceptación que tienen las herramientas tecnológicas en la enseñanza de esta asignatura. Existe también un porcentaje de estudiantes (23.19%) de estudiantes que opinan que “Algunas veces” el uso de tecnologías contribuye al aprendizaje, esto podría estar relacionado con la calidad o frecuencia de uso de algunas herramientas tecnológicas. Por ultimo existe un reducido porcentaje de estudiantes (10.14%) que consideran que “Rara vez” las tecnologías aportan en el aprendizaje, esto puede estar relacionado a la falta de acceso o poca familiaridad con ciertas herramientas tecnológicas. En este contexto Cabrera y Ochoa (2021) plantean que las estrategias didácticas que mayormente permiten la vinculación de herramientas tecnológicas con la educación activa es la gamificación.

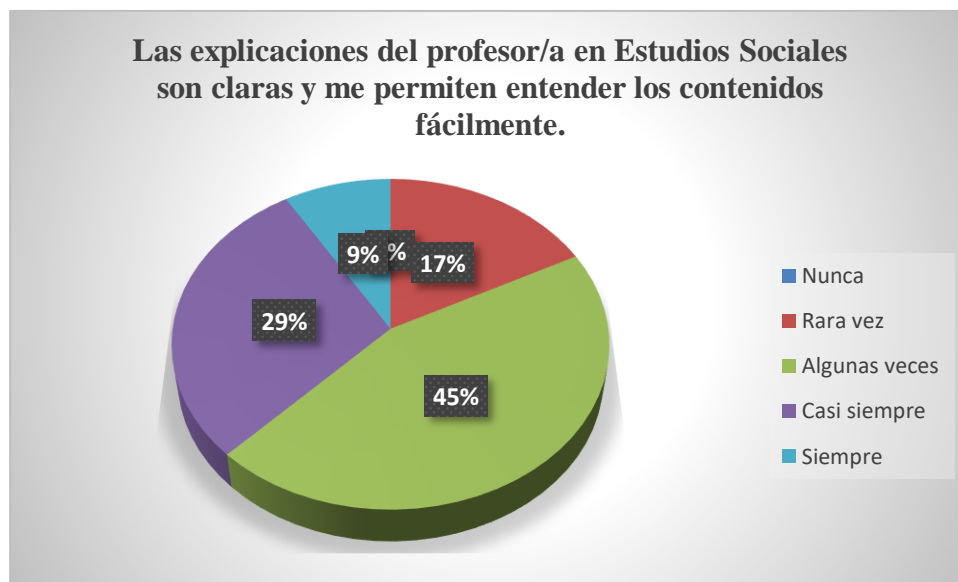
Pregunta N° 4

Las explicaciones del profesor/a en Estudios Sociales son claras y me permiten entender los contenidos fácilmente.

Tabla 16. Tabla 16. *Claridad de la enseñanza*

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0%
Rara vez	12	17.39%
Algunas veces	31	44.93%
Casi siempre	20	28.99%
Siempre	6	8.70%
TOTAL	69	100%

Figura 16. *Claridad en la enseñanza*



Análisis e interpretación: La tabla 16 muestra que existe una pequeña parte que corresponde al 8.70% de estudiantes, que considera que las explicaciones del docente siempre son claras. También hay un 28.99% de estudiantes que mencionan que “Casi siempre” las explicaciones del docente son claras, lo cual genera una percepción positiva pero no constante. Existe también un 44.93% de estudiantes que mencionan que “Algunas veces” las explicaciones son claras, y por último hay un 17.39% de estudiantes que señalan que “Rara Vez” los contenidos son claros, esto sugiere que una minoría tiene una dificultad frecuente en comprender los contenidos vistos en clases. Estos resultados refieren que podría ser necesario ajustar las metodologías de enseñanza activas utilizadas para mejorar la claridad de los temas de esta asignatura, puesto que estas metodologías

priorizan la participación del estudiante por encima de los contenidos, rompiendo con antiguos esquemas que durante muchos años han dominado la enseñanza de las Ciencias Sociales (Peralta & Guamán, 2020)

Pregunta N° 5

Me siento satisfecho/a con la manera en que se desarrollan las clases de Estudios Sociales.

Tabla 17. *Satisfacción con la metodología*

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0%
Rara vez	15	21.74%
Algunas veces	19	27.54%
Casi siempre	24	34.78%
Siempre	11	15.94%
TOTAL	69	100%

Figura 17. *Satisfacción con la metodología*



Análisis e interpretación: Los datos señalan que aunque la mayoría de estudiantes encuestados (50.72%) sumando “Casi siempre” y “Siempre”, expresan estar satisfechos con la forma como se desarrollan las clases, además existe una porción considerable de estudiantes (49.28%) sumando “Algunas veces” y “Rara vez”, que experimentan

satisfacción limitada pero no consistente en la manera como se desarrollan las clases de Estudios sociales. Esto puede ser una oportunidad para implementar metodologías activas que permitan aumentar la satisfacción de los estudiantes al momento de aprender esta asignatura, Peralta y Guamán, (2020) mencionan que a partir de estas metodologías el docente puede implementar estrategias didácticas que propicien en la práctica, la aplicación de los métodos activos por parte de los estudiantes, lo que genera un aprendizaje dinámico y permite la construcción de nuevos saberes a partir del análisis, reconstrucción y reordenamiento de los conocimientos previos, ampliando así sus estructuras cognitivas.

Pregunta N° 6

Me gustaría que se utilizaran más juegos o dinámicas interactivas en las clases de Ciencias Sociales.

Tabla 18. *Preferencia por dinámicas interactivas*

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0.00%
Rara vez	4	5.80%
Algunas veces	12	17.39%
Casi siempre	15	21.74%
Siempre	38	55.07%
TOTAL	69	100%

Figura 18. *Preferencia por dinámicas interactivas*



Análisis e interpretación: La tabla 18 demuestra que la mayoría de estudiantes (76.81%), distribuidos en “Siempre (55.07%) y casi siempre (21.74%), desean que en las clases de Ciencias Sociales se incorpore juegos o dinámicas interactivas de forma más frecuente. También existe un 17.39% de estudiantes que indicaron que les gustaría que estas actividades se realicen más frecuentemente, por último, hay un porcentaje reducido de estudiantes (5.80%) que mencionan que rara vez les gustaría incluir estas dinámicas. Estos datos reflejan una clara preferencia de la mayor parte de los estudiantes para aplicar métodos de enseñanza más activos y participativos, ya que estos métodos brindan a los estudiantes más autonomía y compromiso en su aprendizaje, fortalecen el pensamiento crítico, promueven la curiosidad, facilitan la adquisición de conocimientos prácticos útiles para vida real y profesional y fomentan el trabajo en equipo. (Mora et al., 2024)

Pregunta N° 7

Siento que participo activamente en las actividades de clase de Estudios Sociales.

Tabla 19. *Participación activa*

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	3	4.35%
Rara vez	12	17.39%
Algunas veces	23	33.33%
Casi siempre	23	33.33%
Siempre	8	11.59%
TOTAL	69	100%

Figura 19. *Participación activa*



Análisis e interpretación: Con respecto a la participación en las clases de Estudios Sociales se puede decir que es diversa. Existe un porcentaje pequeño de 11.59% de estudiantes que se sienten completamente involucrados en las actividades de esta asignatura. También existe un 33.33% de estudiantes que mencionan que “Casi Siempre” participan activamente en las clases de Estudios Sociales. Existe también un grupo de estudiantes que mencionan que participan activamente en “Algunas ocasiones”, este grupo junto con los que respondieron “Casi siempre” representan el mayor porcentaje en la tabla. Además el 17.39% de estudiantes mencionan que rara vez participan activamente en clases, mostrando una participación limitada. Por ultimo existe 4.35% de estudiantes que añaden que nunca participaron activamente en las actividades. Estos datos sugieren que aunque existe un nivel de participación aceptable, podría ser beneficioso aplicar estrategias que motiven a los estudiantes a participar para aumentar el porcentaje de participación. Mora et al.,(2024) Señala que los profesores deben utilizar métodos de aprendizaje que resulten motivadores, ya que esto influye en la atención de los estudiantes en clase y los impulsa a esforzarse por alcanzar el dominio de los conceptos.

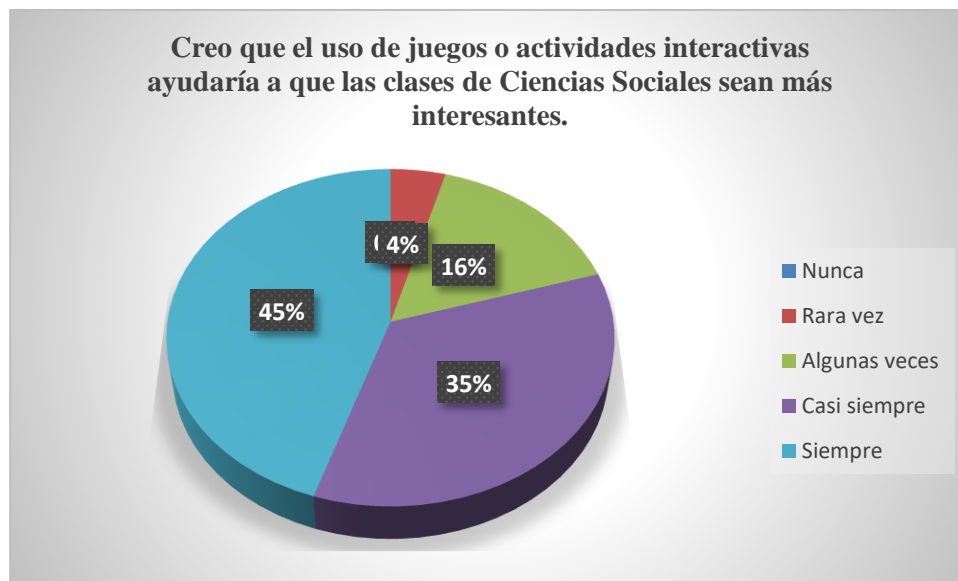
Pregunta N° 8

Creo que el uso de juegos o actividades interactivas ayudaría a que las clases de Ciencias Sociales sean más interesantes.

Tabla 20. *Interés mediante actividades interactivas*

Alternativas	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	0	0%
Rara vez	3	4.35%
Algunas veces	11	15.94%
Casi siempre	24	34.78%
Siempre	31	44.93%
TOTAL	69	100%

Figura 20. *Interés mediante actividades interactivas*



Análisis e interpretación: Los datos en la tabla reflejan que la mayoría de estudiantes (79.71% sumando “Siempre y “Casi siempre”) señalan que los juegos o actividades interactivas contribuyen a hacer las clases de Estudios Sociales más interesantes y dinámicas. Solo un porcentaje minoritario (20.29% sumando “Rara vez y “Casi siempre”) refleja una percepción moderada sobre el uso de juegos. Estos datos refieren la aprobación de los estudiantes frente a la utilización de metodologías más dinámicas e innovadoras que podrían aumentar la participación de los estudiantes en clases. Hay que destacar que el juego es una actividad que permite a los alumnos aprender, divertirse y relacionarse en grupo, construyendo realidades, elaborando conflictos y explorando posibles resoluciones. (Celi, 2018)

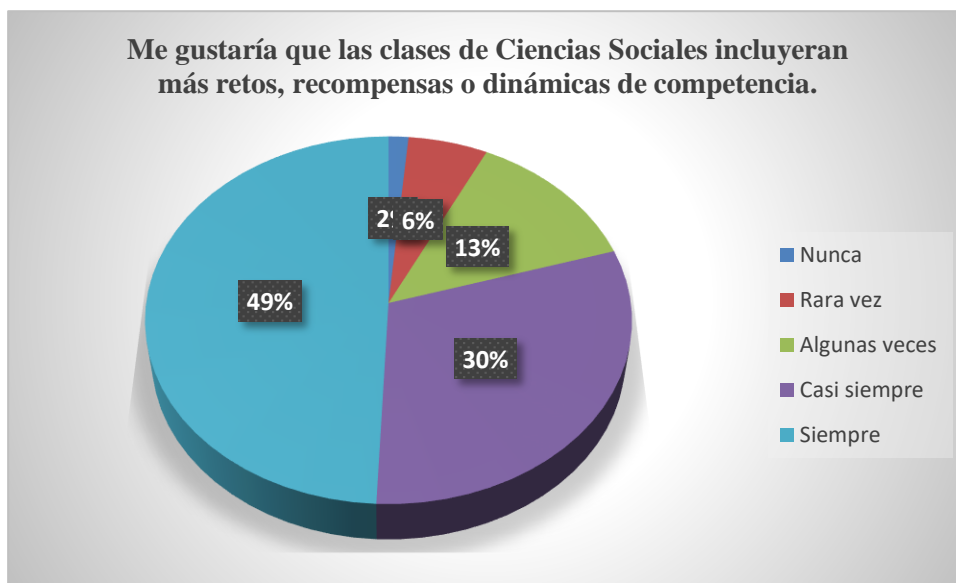
Pregunta N° 9

Me gustaría que las clases de Ciencias Sociales incluyeran más retos, recompensas o dinámicas de competencia.

Tabla 21. Incorporación de retos y recompensas

Casi siempre	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	1	1.45%
Rara vez	4	5.80%
Algunas veces	9	13.04%
Casi siempre	21	30.43%
Siempre	34	49.28%
TOTAL	69	100%

Figura 21. Incorporación de retos y recompensas



Análisis e interpretación: La tabla 12 muestra que la mayoría de estudiantes (49.28%) expresaron que les gustaría que “Siempre” se incluyeran retos, recompensas o dinámicas de competencia, lo cual muestra una clara predilección por este enfoque de aprendizaje. Un (30.43%) de estudiantes mencionaron que “Casi siempre” les gustaría que este tipo de actividades se incluyeran en la mayoría de ocasiones. También un (13.04%) de estudiantes consideran que algunas ocasiones sería atractivo incluir estas dinámicas en clases. Por último, solo un (7,25%) de estudiantes mencionan que “Nunca” o Rara vez” les gustaría que estas actividades se incluyeran, mostrando que un pequeño porcentaje tiene un interés bajo en estas actividades. Estos datos sugieren que la implementación de

estas dinámicas puede ser bien recibidas por parte de la mayoría de estudiantes ya que estas dinámicas determinan el comportamiento y están relacionadas con la motivación del usuario o usuaria de la experiencia (Fernández et al., 2020)

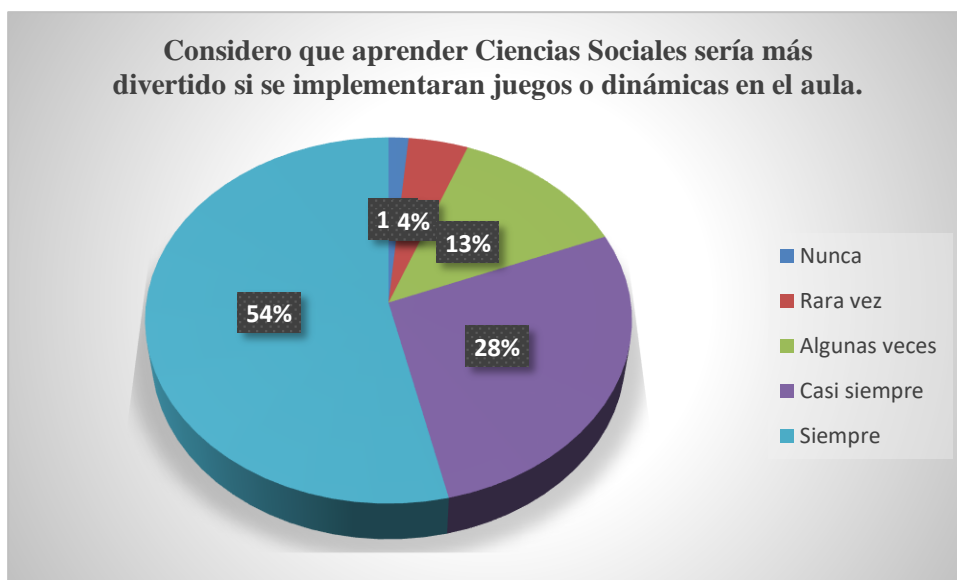
Pregunta N° 10

Considero que aprender Ciencias Sociales sería más divertido si se implementaran juegos o dinámicas en el aula.

Tabla 22. *Juegos y Dinámicas en el aula*

Casi siempre	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Nunca	1	1%
Rara vez	3	4%
Algunas veces	9	13%
Casi siempre	19	28%
Siempre	37	54%
TOTAL	69	100%

Figura 22. *Juegos y dinámicas en el aula*



Análisis e interpretación: La tabla refleja una gran mayoría de estudiantes (81.16%, sumando “Siempre y “Casi siempre”), que consideran que el uso de juegos y dinámicas haría más divertido aprender Estudios Sociales, señalando que este tipo de actividades

son de su agrado. También existe un (13.04%) de estudiantes que mencionan que el aprendizaje sería más divertido si se empleará este tipo de actividades en ciertas ocasiones. Por último un porcentaje reducido (5.80%) de estudiantes encuestados indica que “Nunca” o “Rara vez” estas dinámicas harían más entretenido la experiencia de aprendizaje de esta asignatura. Estos datos obtenidos refieren que la utilización de estas dinámicas podría contribuir y ser una herramienta clave para aumentar el interés y la motivación de los estudiantes hacia esta asignatura. Por este motivo es importante entender qué elementos podremos usar para permitir la motivación intrínseca, es decir, que la actividad se lleve a cabo porque se quiere hacer y no porque hay una recompensa externa. (Contreras y Eguia, 2017)

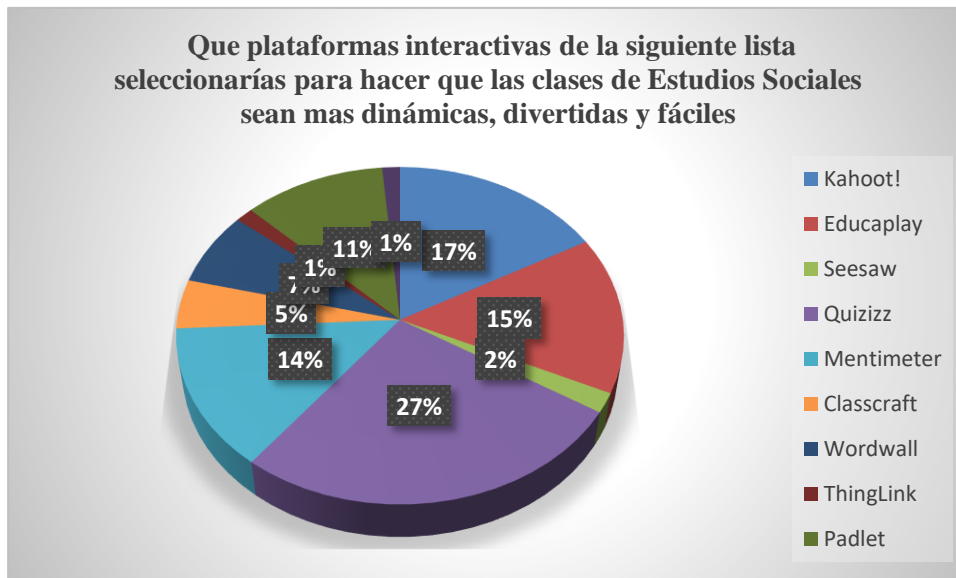
Pregunta N° 11

11. Que plataformas interactivas de la siguiente lista seleccionarías para hacer que las clases de Estudios Sociales sean más dinámicas, divertidas y fáciles:

Tabla 23. *Plataformas interactivas*

Casi siempre	Frecuencia absoluta	Porcentaje
Kahoot!	36	52.17%
Educaplay	32	46.38%
Seesaw	4	5.80%
Quizizz	57	82.61%
Mentimeter	29	42.03%
Classcraft	10	14.49%
Wordwall	15	21.74%
ThingLink	3	4.35%
Padlet	24	34.78%
GoConqr	3	4.35%
TOTAL	213	309%

Figura 23. Plataformas interactivas



Análisis e interpretación: Esta última tabla muestra que la plataforma con más porcentaje de aceptación por parte de los estudiantes es Quizizz, con un (82.61%) esto demuestra que la mayoría de estudiantes valora esta plataforma, podría ser por su gran capacidad de hacer el aprendizaje más dinámico y divertido. La segunda plataforma más valorada por los estudiantes es Kahoot! con (52.17%) de aceptación, lo cual muestra que es altamente apreciada por su enfoque competitivo. Se posiciona en tercer lugar la plataforma Educaplay con (46,38%) de aceptación destacándose por su ligereza en diseñar actividades educativas interactivas que propicien el aprendizaje. En cuarto lugar está la plataforma Mentimeter que obtuvo un (42.03%) destacándose por incrementar la participación del alumnado. Entre la plataformas con menor preferencia esta: Padlet con un (34.78%), tiene una popularidad limitada. También esta Wordwall con un (21.74%), tiene un grado de aceptación menos preferida pero aun relevante por ciertos estudiantes. Posteriormente esta Classcraft con un porcentaje del 14.49% indicando un menor nivel de aceptación con los estudiantes. Por ultimo están Seesaw, Thinglink y GoConqr que fueron menos mencionadas cada una con 5.60%, 4.35% y 4.35% respectivamente, lo que puede ser porque son menos conocidas o menos utilizadas en el contexto estudiantil.

Las herramientas más populares entre los estudiantes son Quizizz, Kahoot! y educaplay las cuales destacan por su interactividad, gamificación y capacidad para involucrar a los

alumnos de manera dinámica en actividades escolares. Las plataformas menos seleccionadas por los estudiantes podrían evaluarse para determinar si su baja aplicación se debe a falta de familiaridad con las mismas o no se alinean a las necesidades del aula y la asignatura. En definitiva Marín (2023) explica que el uso de las herramientas Tecnológicas en el ámbito académico es importante para fortalecer la integración de competencias en docentes y educandos.

CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

5.1. Nombre de la propuesta

Diseño de una guía docente para la integración de la gamificación mediante plataformas interactivas en la asignatura de Estudios Sociales, orientada a mejorar el aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes de 9no año de EGB de la Unidad Educativa Replica Mejía.

5.2. Definición

La presente propuesta está dirigida a los estudiantes de 9no año de EGB de la Unidad Educativa Mejía D7 y se define como práctica, ya que busca apoyar la labor docente y la gestión de procesos educativos, ofreciendo una guía práctica a través de ejemplos que son de gran utilidad para los docentes del área de Ciencias Sociales, al momento de implementar la gamificación desde plataformas interactivas que ayudan al desarrollo de actividades significativas para los estudiantes y que incentiven la comprensión y retención de los temas históricos de la asignatura.

5.3. Justificación

La enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales, particularmente en el bloque de Historia se caracteriza por un enfoque altamente teórico, que presenta temas del pasado con poca interacción dinámica, esta situación, en muchos casos provoca aburrimiento y desinterés en los estudiantes. Lo que repercute en su rendimiento académico y en su motivación para aprender. Considerando los cambios en los paradigmas educativos y los interés de las nuevas generaciones, se hace imprescindible replantear la manera en que se aborda esta asignatura.

En este contexto, la gamificación emerge como una estrategia innovadora que utiliza elementos y mecánicas propias de los juegos, como desafíos, niveles, recompensas, competencias y puntos para transformar contextos no lúdicos en experiencias dinámicas y significativas. Estos recursos pueden captar la atención de los estudiantes, motivarlos a involucrarse con los contenidos de manera activa y fomentar aprendizajes positivos y

duraderos. Así, al integrarse en la enseñanza de Estudios Sociales, la gamificación no solo revitaliza el interés por esta asignatura, sino que también promueve un aprendizaje participativo y atractivo, mejorando tanto los procesos educativos con el desempeño académico de los alumnos.

En el caso de la Unidad Educativa Mejía D7, se ha identificado la necesidad de una guía específica que oriente a los docentes del área de Ciencias sociales en el uso e implementación de la gamificación. La ausencia de capacitación en este enfoque dificulta su integración efectiva en el aula, especialmente en una asignatura que, por su carácter teórico, requiere estrategias novedosas para garantizar su enseñanza. Una guía de este tipo no solo facilitaría la adopción de una metodología, sino que también ofrecería ejemplos prácticos y herramientas digitales que podrían ser de gran utilidad para los docentes.

El uso de la gamificación presenta además una oportunidad única para que los estudiantes asuman un papel activo y participativo en su proceso de aprendizaje. Esta metodología convierte el aprendizaje en un desafío, reduciendo el estrés relacionado a actividades tradicionales y motivando a los estudiantes a superar retos de manera autónoma. Al hacerlo no solo desarrollan habilidades específicas relacionadas con la asignatura, sino también competencias transversales, como el trabajo en equipo, la solución de problemas, y la adaptabilidad, habilidades esenciales en el competitivo mundo laboral actual.

5.4. Objetivos de la propuesta

5.4.1 Objetivo general

Diseñar una propuesta metodológica para el uso de la gamificación en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales, que facilite el aprendizaje de los estudiantes de 9no año de EGB de la Unidad Educativa Mejía D7.

5.4.2 Objetivos específicos

- 1.- Describir el uso de la gamificación en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales
- 2.- Establecer la metodología a utilizar en la gamificación a través de plataformas interactivas.
- 3.- Diseñar ejemplos prácticos que guíen la labor docente en el área de Ciencias Sociales.

5.5. Descripción

La propuesta metodológica del uso de la gamificación aplicada en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales se enmarca en la relación de aprender hechos históricos a través de juegos que generen un impacto cognitivo en el estudiante, dando como resultado aprendizajes perdurables y experiencias significativas

5.6. Factibilidad de la propuesta

Esta propuesta ha sido analizada y se considera viable por las siguientes razones:

5.6.1. Administrativa

La Unidad Educativa Mejía D7 pone a disposición de esta propuesta sus instalaciones de infraestructura y tecnología, esto responde al compromiso de las autoridades y docentes con la mejora continua de la educación. Son conscientes de que adquirir nuevos conocimientos sobre metodologías de enseñanza enriquecerá el proceso educativo y será de gran utilidad al momento de impartir sus clases.

Así mismo reconocen que la capacitación docente es actualmente un aspecto crucial para alcanzar una educación de calidad, adaptada a las demandas del mundo moderno y a los intereses de los estudiantes, quienes cada vez muestran mayor afinidad por el uso de la tecnología.

De igual manera los estudiantes de esta Institución están dispuestos a participar en actividades basadas en el juego, ya que estas fomentan la realización de dinámicas innovadoras y diversas, tanto dentro del aula como en el hogar, así pues, la gamificación facilita el aprendizaje, contribuye a la adquisición de conocimientos de manera sencilla y

promueve su retención a largo plazo, haciendo que el aprendizaje sea más efectivo y memorable.

5.6.2. Legal

Esta propuesta se sustenta en las principales disposiciones legales y normativas que rigen el sistema educativo en el Ecuador, las mismas que amparan la implementación de metodologías innovadoras para la enseñanza de las Ciencias Sociales. Entre ellas se destacan las siguientes:

a) Constitución de la república del Ecuador (2008) en su artículo 26, señala que “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado”, y en su artículo 343 establece que “El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura”. En este contexto, la Constitución del Ecuador respalda la implementación de estrategias pedagógicas que desarrollen un aprendizaje más activo y participativo en los estudiantes.

b) Ley Orgánica de Educación Intercultural (2021) En su artículo 2, señala que la educación debe contribuir al desarrollo de capacidades para la vida y fomentar una ciudadanía crítica, responsable y participativa, así también la necesidad de promover la innovación, la investigación pedagógica y la formación permanente de los profesionales de la educación. Por lo tanto, el enfoque de la gamificación se presenta como una estrategia innovadora que potencia habilidades y destrezas las mismas que favorecen el desarrollo integral del estudiante.

c) Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2023) Hace referencia a la importancia del uso de estrategias innovadoras que fomenten la participación de los estudiantes y el aprendizaje activo, significativo y duradero.

d) Currículo de Ciencias Sociales (2016) muestra las destrezas con criterio de desempeño que se aplican en el noveno año, señalando que: los estudiantes analizarán y reflexionarán sobre los procesos históricos, sociales, políticos y culturales, para

comprender la realidad actual y fortalecer su participación ciudadana.

5.6.3. Económica

La siguiente propuesta no amerita inversión económica adicional, ya que dispone de la infraestructura de la Institución Educativa y cuenta con docentes profesionales del área de Ciencias Sociales comprometidos tanto con la enseñanza de sus estudiantes como con el fortalecimiento de la calidad educativa.

5.6.4. Social

La presente propuesta está dirigida y al servicio de los estudiantes de 9no año de EGB de la Institución Educativa, quienes muestran un gran interés por participar en actividades lúdicas, gracias a su notable capacidad para resolver desafíos y alcanzar objetivos. Asimismo está orientado a los docentes del área de Ciencias Sociales, interesados en implementar cambios en las estrategias y actividades pedagógicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, además de fortalecer sus conocimientos sobre la gamificación como herramienta educativa.

5.7. Funcionamiento

Las ciencias sociales, especialmente el bloque de historia puede resultar para los estudiantes aburrido por la cantidad de teoría que contiene, para esto se ha propuesto en esta investigación la utilización de la gamificación como vía de mejoramiento de la enseñanza de esta asignatura.

5.7.1. Requerimientos previos

Antes de implementar la gamificación, es fundamental considerar varios aspectos clave que ayudarán a definir en contexto en el que se aplicará. Reflexionemos sobre lo siguiente:

¿Qué objetivos quiero alcanzar con los estudiantes?

¿Que los motiva a participar activamente?

¿Cómo influye la diversidad de mis estudiantes en la planificación?

¿Qué actividades diseñaré para fomentar su participación?

¿Cómo evaluaré el impacto y efectividad de mis actividades?

A partir de estas preguntas podemos estructurar las actividades y definir los tiempos adecuados para el desarrollo de cada destreza.

5.8. Plataformas tecnológicas

Con base en los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Mejía D7, se han identificado las plataformas con mayor aceptación. Estas plataformas servirán como fundamento para implementar estrategias de gamificación en el área de Ciencias Sociales.

Es importante señalar que para la aplicación de las actividades de gamificación con el uso de herramientas tecnológicas, se cuenta en la Institución Educativa con dos laboratorios de computación los cuales están a disposición de los docentes y estudiantes para su utilización. Esto potencia la aplicación de la propuesta ya que se cuenta con los recursos tecnológicos necesarios para su implementación.

5.8.1 Quizizz

Figura 24. *Quizizz como estrategia de enseñanza*



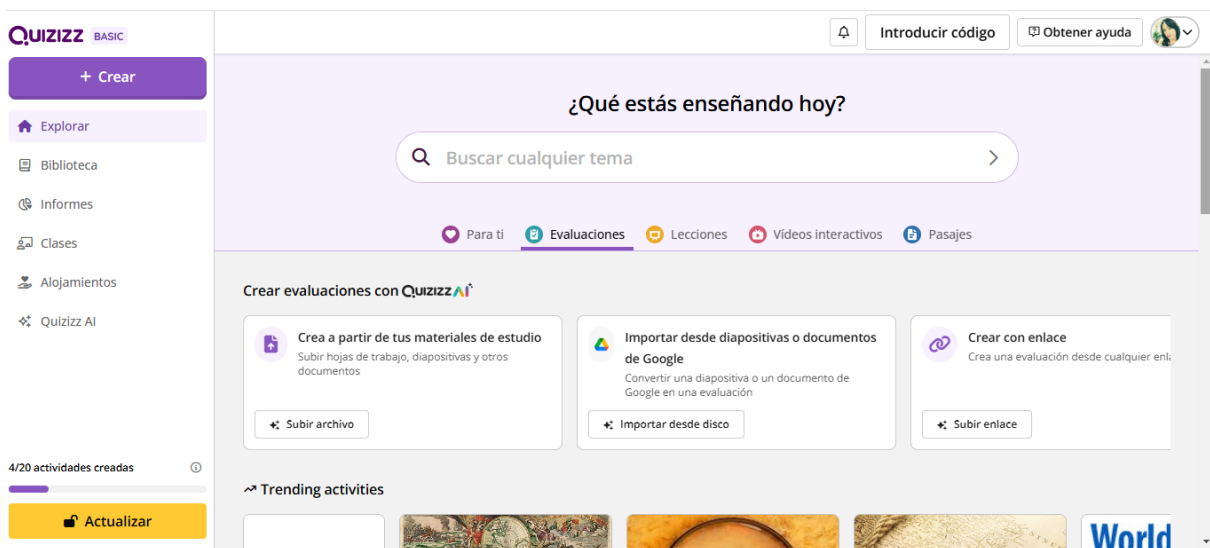
Nota: Logotipo de Quizizz. Plataforma digital para la gamificación del Aprendizaje

Una de las diversas herramientas de gamificación es la plataforma Quizizz, diseñada para crear cuestionarios y juegos interactivos que fomenten el aprendizaje de los estudiantes. Para crear actividades en esta plataforma es necesario registrarse para poder trabajar de forma gratuita de forma gratuita

Esta plataforma permite elaborar diversas actividades como:

- **Cuestionarios o evaluaciones:** Incluyen ítems de verdadero o falso, emparejamiento, preguntas abiertas, encuestas, entre otros.
- **Lecciones interactivas:** Incorporan textos, imágenes y videos para generar actividades dinámicas y atractivas.
- **Videos interactivos:** Los estudiantes pueden ver el video y responder preguntas a medida que avanza, reforzando así su aprendizaje.
- **Pasajes de lectura:** Este apartado está diseñado para mejorar la habilidad de comprensión lectora de los estudiantes.

Figura 25. Funcionalidades de Quizizz



Nota: La imagen representa las funcionalidades de Quizizz

Quizizz transforma el aprendizaje en una experiencia divertida y motivadora ya que permite a los estudiantes ganar puntos, obtener insignias y posiciones en una tabla de clasificación al completar las actividades. Este enfoque gamificado incentiva el interés de los estudiantes por los temas, fomentando la competencia sana entre compañeros o la colaboración en equipo para alcanzar un mejor puntaje. Además esta dinámica contribuye al desarrollen habilidades sociales y emocionales, preparándolos para enfrentar los retos

del mundo competitivo actual.

Además el uso de esta herramienta permite optimizar el trabajo del docente ya que ofrece informes y análisis detallados del avance de los estudiantes y del cumplimiento de la realización de actividades de los mismos. Así también esta plataforma puede integrarse con otras herramientas tecnológicas como classroom, moodle, Microsoft Teams, google, etc., agilitando el trabajo de los docentes y a su vez la comunicación con los estudiantes.

5.8.2. Kahoot!

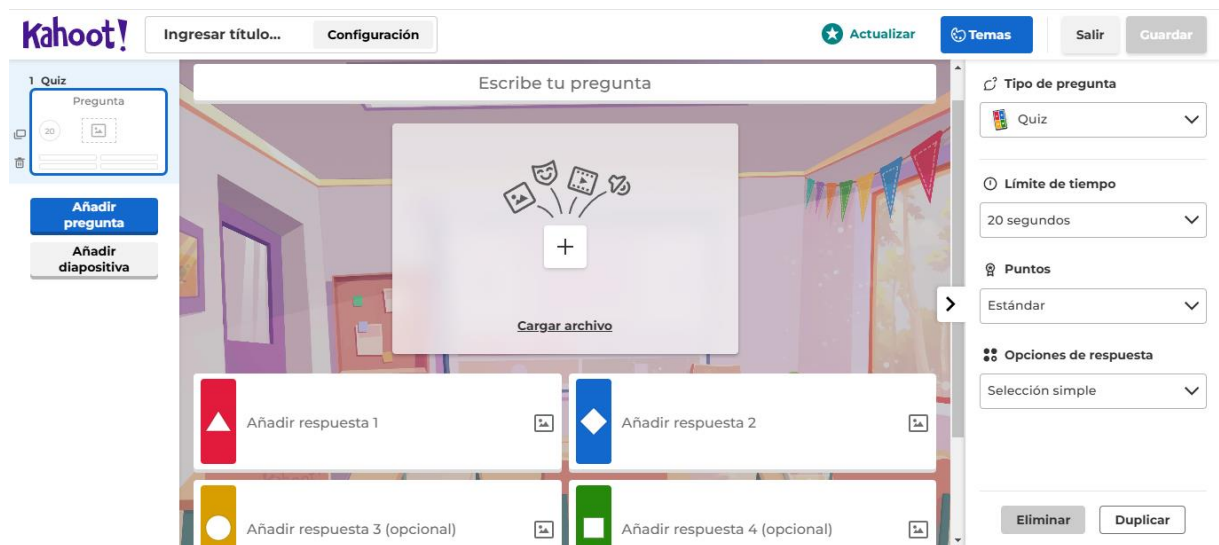
Figura 26. *Kahoot! como estrategia de enseñanza*



Nota: Logotipo de Kahoot! Plataforma digital para la gamificación del aprendizaje

Kahoot! es una plataforma educativa gratuita diseñada para profesores y estudiantes, que permite crear cuestionarios interactivos sobre cualquier tema, es accesible desde dispositivos móviles y computadoras. Esta plataforma promueve al aprendizaje y refuerza conceptos de forma entretenida, dinámica e interactiva, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia entretenida y efectiva.

Figura 27. Funcionalidades de Kahoot!



Nota: La imagen muestra la forma de crear actividades en la plataforma Kahoot!

Esta plataforma ofrece una variedad de actividades gamificadas diseñadas para enriquecer y mejorar el proceso de aprendizaje de forma dinámica y entretenida.

- **Los cuestionarios:** Son herramientas sumamente útiles al momento de reforzar o retroalimentar los temas abordados en clase, promoviendo un aprendizaje más sólido y efectivo.
- **Juegos colaborativos:** Esta función permite formar equipos, donde los estudiantes compiten de manera conjunta, fomentando habilidades como la colaboración, el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.
- **Rompecabezas:** Los estudiantes deben ordenar las respuestas en la secuencia correcta, lo que les ayuda a desarrollar el razonamiento lógico y a prestar atención al detalle, fortaleciendo sus capacidades analíticas.
- **Encuestas:** Ideales para recopilar las opiniones de los estudiantes o evaluar su nivel de comprensión sobre de los temas tratados en clase. Aunque esta función no incluye puntuación, es muy valiosa para fomentar la reflexión y el debate, promoviendo discusiones constructivas en el aula.
- **Tableros de clasificación:** Kahoot! Incluye un tablero que muestra las evaluaciones y el grado de comprensión de cada estudiante. Esto ayuda a los estudiantes a esforzarse por mejorar sus resultados.

Similar a Quizizz, kahoot! Otorga puntos, insignias y recompensas, que

incentivan la participación y despiertan el interés de los estudiantes. Además proporciona informes detallados que permiten a los docentes supervisar las actividades realizadas, identificar avances y detectar áreas que requieren mayor atención.

Una vez que se ha culminado una partida, la plataforma destaca a los estudiantes ubicándolos en un podio, lo que añade emoción y reconocimiento a los ganadores, esto hace que las actividades, como las desarrolladas en la asignatura de Estudios Sociales, sean interesantes, atractivas y motivadoras para los alumnos.

5.8.3. Educaplay

Figura 28. Educaplay como estrategia de enseñanza



Nota: Logotipo de Educaplay. Plataforma digital para la gamificación del aprendizaje

Es una plataforma educativa gratuita que permite crear y compartir actividades multimedia y juegos de tipo educativo de forma fácil y sencilla, además se puede reproducir en cualquier dispositivo.

Esta plataforma es de gran valor en el aula ya que incrementa la motivación del alumno, mientras se trabaja aspectos específicos de la materia, fomentando la interacción y la participación, además permite el desarrollo de competencias clave de forma rápida y activa mediante el uso de juegos didácticos tanto propios como de su amplio repositorio.

Figura 29. Funcionalidades de Educaplay



Nota: La imagen presenta las diversas opciones para crear actividades en Educaplay

Esta plataforma ofrece una amplia variedad de actividades interactivas que ayudan a crear contenido educativo, las cuales están diseñadas para facilitar el aprendizaje a través de dinámicas educativas atractivas que estimulan tanto el compromiso de los estudiantes como su desarrollo cognitivo. Entre las más destacadas se encuentran:

- **Crucigramas:** Permite a los estudiantes completar palabras basándose en definiciones o pistas, son ideales para reforzar conocimientos históricos y geográficos, contribuyendo a la enseñanza de Estudios Sociales de forma lúdica.
- **Sopa de letras:** Los estudiantes buscan palabras específicas relacionadas los temas vistos en clase, lo que favorece la memoria a corto plazo y refuerza el vocabulario clave.
- **Completar textos:** Permite completar frases o textos con palabras faltantes mejorando la comprensión lectora y la asimilación de conceptos fundamentales.
- **Cuestionarios o Test:** Incluye preguntas de opción múltiple, verdadero/falso o ejercicios para completar huecos. Esta herramienta es útil para evaluar el nivel de comprensión de los estudiantes y detectar áreas que necesitan ser reforzadas.
- **Relacionar columnas:** Permite conectar elementos de dos columnas, ayudando a los estudiantes a relacionar conceptos y mejorar su retención a través de asociaciones lógicas.

- **Adivinanzas:** Ejercicios basados en pistas que desafían a los estudiantes a adivinar palabras o conceptos, estimulando el pensamiento crítico y la deducción.
- **Presentaciones multimedia:** Combina imágenes, textos y audios en forma de diapositivas interactivas, promoviendo el aprendizaje multisensorial y adaptándose a los diferentes estilos de aprendizaje.
- **Mapas interactivos:** Esta herramienta permite localizar países, ciudades, civilizaciones u otros puntos de interés fomentando habilidades de localización y la memoria espacial.
- **Ordenar letras o palabras:** Permite a los estudiantes organizar letras o palabras desordenadas y ordenarlas o construir oraciones de manera correcta ayudando a mejorar la memoria cronológica y las habilidades lingüísticas.
- **Rueda de azar:** Ofrece una dinámica entretenida donde se generan preguntas o desafíos utilizando una rueda giratoria interactiva, esta actividad fomenta la participación activa de los estudiantes.
- **Relación de imágenes y texto:** Propone vincular imágenes con sus respectivas descripciones o nombres correspondientes, ayudando a reforzar la asociación entre conceptos visuales y textuales.

Estas actividades son una herramienta valiosa en la enseñanza de las Ciencias Sociales ya que se adaptan a diferentes niveles educativos y asignaturas. Promueven el aprendizaje activo, la comprensión de conceptos y el uso de herramientas digitales, manteniendo a los estudiantes comprometidos e interesados mientras desarrollan competencias clave.

5.8.4. Mentimeter

Figura 30. *Mentimeter como estrategia de enseñanza*



Nota: Logotipo de Mentimeter. Plataforma digital para la gamificación del aprendizaje

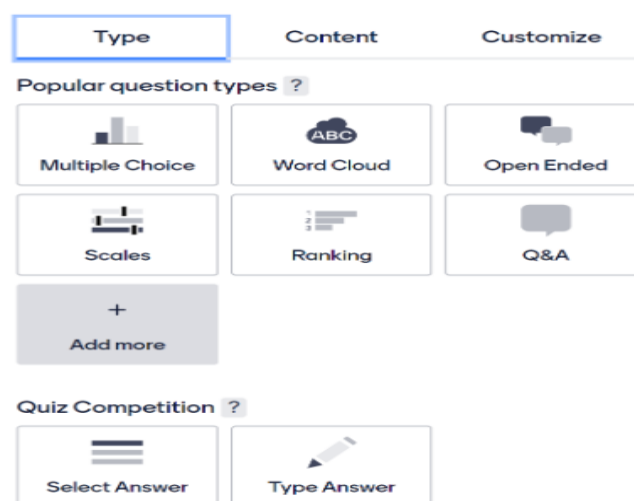
Es una herramienta gratuita que permite crear actividades interactivas como cuestionarios, encuestas, diapositivas, presentaciones, imágenes, juegos, entre otros. Aunque no fue diseñada específicamente para el ámbito educativo, su versatilidad la convierte un recurso muy útil para promover el aprendizaje activo en los estudiantes, al integrar elementos de gamificación, transforma el aula en un espacio dinámico, divertido e interesante. Además, es accesible desde cualquier dispositivo o navegador, lo que facilita su uso en diversas situaciones.

Para comenzar a utilizar esta herramienta, lo primero que se debe hacer es crear una cuenta con cualquier dirección de correo electrónico, solo se debe seguir los pasos indicados en la plataforma y una vez registrado, se puede aprovechar sus funciones de manera gratuita, esta herramienta es accesible y de gran utilidad para docentes de cualquier área de estudio

A continuación se muestran pasos recomendados para el correcto uso de esta plataforma.

a) **Preparación del material:** antes de la sesión, el docente debe diseñar diapositivas con diversos tipos de preguntas como opción múltiple, nubes de palabras, escalas, ejercicios de puntuaciones, entre otros.

Figura 31. *Funcionalidades de Mentimeter*



Nota: La imagen presenta las diversas funciones con las que cuenta la plataforma mentimeter

b) Creación de contenido: En cada diapositiva se agrega una pregunta acompañada de opciones de respuesta previamente establecidas por el docente.

c) Uso de elementos visuales: En las diapositivas se pueden agregar imágenes, videos y gráficos para hacer la presentación más atractiva y dinámica para los estudiantes.

d) Interacción en tiempo real: Durante la presentación, el docente puede explicar y proporcionar información adicional para fomentar la participación activa de los estudiantes.

e) Análisis de respuesta. Al finalizar la actividad es posible descargar las respuestas de los estudiantes para analizarlas y reflexionar sobre sus, lo que permite dar un mejor seguimiento a su aprendizaje.

Esta plataforma consta de varias funciones como son:

- **Nube de palabras:** Ideal para recopilar opiniones y explorar los conocimientos previos de los estudiantes sobre un tema específico. Su diseño dinámico capta la atención de los estudiantes desde el primer momento, promoviendo la participación colaborativa, esto la convierte en una herramienta muy útil en el aprendizaje de las Ciencias Sociales.
- **Cuestionario:** Permite evaluar el nivel de conocimiento y comprensión de los estudiantes, identificando áreas en las que requieren mayor apoyo.
- **Encuestas:** Ayudan a conocer las opiniones de los estudiantes y tomar decisiones en función de sus intereses, generando un ambiente de confianza y motivación en el aula.
- **Juegos interactivos:** Hacen las presentaciones más dinámicas y fomentan el interés y compromiso de los estudiantes a través de actividades lúdicas.

Todas estas actividades permiten verificar el conocimiento de los estudiantes, además proporciona información al docente sobre el avance de los estudiantes, por tanto, esta plataforma ofrece grandes beneficios como:

- Aumenta la participación de los estudiantes de forma inclusiva
- Desarrolla habilidades cognitivas y sociales
- Estimula la creatividad
- Fomenta el trabajo en equipo

- Facilita la retroalimentación del aprendizaje

Además, esta plataforma promueve la competencia sana mediante el uso de puntos, niveles y rankings, incentivando a los estudiantes a esforzarse u alcanzar sus objetivos.



5.9. Limitaciones de estas plataformas

Si bien estas plataformas mejoran el proceso de enseñanza aprendizaje, es importante considerar algunas limitaciones al momento de utilizarlas:

- **Conectividad:** Requieren una conexión a internet estable
- **Restricciones en las versiones gratuitas:** Algunas funciones, personalización y número de actividades pueden estar limitadas.
- **Acceso a dispositivos:** Cada estudiante necesita un dispositivo para participar activamente.

5.10. Planificación de actividades

Tabla 24. *Actividades primera semana*

Unidad 1. Origen de la tierra y el hombre	
	Tema: El imperio inca
	Objetivo de aprendizaje: Conocer las principales características de la civilización inca, para comprender su importancia en la historia.
Desarrollo de actividades	
1. Introducción del tema	Conocimiento del tema https://www.youtube.com/watch?v=i4a7ukZxwSs&t=4s 
Diseño de	Plataforma Kahoot!

<p>actividades gamificadas 1.</p>	<p>Actividad: Juego de preguntas y respuestas sobre la historia, geografía y cultura de la civilización inca.</p> <p>https://create.kahoot.it/share/los-incas/e29b6026-a3a4-4013-b426-4212192d0273</p> <p>Objetivo: De forma lúdica, evaluar el conocimiento inicial</p> <p>Implementación: Incorporar elementos sorpresa (puntos dobles cada respuesta bien contestada)</p>
<p>Diseño de actividades gamificadas 2.</p>	<p>Plataforma educaplay</p> <p>Actividad: Mapa interactivo para identificar la división del Tahuantinsuyo</p> <p>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21905550-division_del_tahuantinsuyo.html</p> <p>Objetivo: Promover la memorización y asociación de conceptos</p> <p>Implementación: Retos entre grupos de estudiantes (Completar el mapa en el menor tiempo posible y con el mayor número de puntos)</p>
<p>Diseño de actividades gamificadas 3.</p>	<p>Plataforma mentimeter</p> <p>Actividad: Debate en línea. ¿Qué aspecto de la civilización incaica fue más importante para su expansión?</p> <p>https://www.menti.com/chz7xua47a</p> <p>Objetivo: Fomentar la participación activa y el pensamiento crítico.</p> <p>Implementación: Otorgar puntos por argumentos claros, refutaciones efectivas o preguntas relevantes.</p>
<p>Diseño de actividades gamificadas 4.</p>	<p>Actividad en clase: “Construyendo tu Tahuantinsuyo”</p> <p>Dinámica: los estudiantes trabajan en grupos para construir su imperio incaica</p> <p>Los grupos deben superar niveles:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La geografía del imperio: Identificar características geográficas clave como la diversidad geográfica, adaptación al entorno y recursos naturales. - La economía: Diseñar un sistema de trueque

	<p>- La política: Elegir un sapa inca y crear un proyecto de ley para la mejor gestión del imperio.</p> <p>- Cultura y religión: Crear un mito o leyenda utilizando personajes o elementos de la cultura.</p> <p>Los estudiantes acumularán puntos por cada nivel completado.</p>
--	---

Fuente: Elaboración propia


Tabla 25. *Actividades segunda semana*

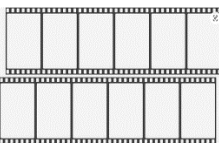
Unidad 3. Conquista y colonización de América	
	<p>Tema: El proceso de conquista y colonización de América</p>
	<p>Objetivo de aprendizaje: Conocer las causas, el desarrollo y las consecuencias de la conquista y colonización de América.</p>
Desarrollo de actividades	
<p>1. Introducción del tema</p>	<p>Conocimiento del tema</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=-KwOGEKtEOE</p> 
<p>Diseño de actividades gamificadas 1.</p>	<p>Plataforma Quizizz</p> <p>Actividad: Juego de preguntas y respuestas para evaluar prerrequisitos sobre los actores, fechas y eventos clave del tema.</p> <p>https://quizizz.com/admin/quiz/6779e1022f1ea1f31a168745</p> <p>Objetivo: De forma lúdica, evaluar el conocimiento inicial y áreas de mejora del grupo.</p> <p>Implementación: Incorporar elementos sorpresa (puntos dobles cada respuesta bien contestada)</p>
<p>Diseño de actividades gamificadas 2.</p>	<p>Plataforma educaplay</p> <p>Actividad: Crucigrama temático sobre los términos clave</p> <p>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21921074-exploradores_y_conquistadores.html</p>

	<p>Objetivo: Reforzar el conocimiento adquirido de manera colaborativa y competitiva</p> <p>Implementación: Retos entre grupos de estudiantes (Completar el crucigrama en el menor tiempo posible y con el mayor número de puntos)</p>
Diseño de actividades gamificadas 3.	<p>Plataforma mentimeter</p> <p>Actividad: Encuesta en tiempo real con preguntas de reflexión sobre el tema</p> <p>https://www.menti.com/alscsja3ige6</p> <p>Objetivo: Fomentar la reflexión, el pensamiento crítico y la complejidad del proceso histórico</p> <p>Implementación: Otorgar puntos por argumentos claros, refutaciones efectivas o preguntas relevantes.</p>
Diseño de actividades gamificadas 4.	<p>Actividad en clase: “Colonización en marcha”</p> <p>Dinámica: Diseñar un juego de tablero donde los estudiantes, en grupo, avancen respondiendo preguntas y completando tareas relacionadas al tema.</p> <p>Los grupos deben superar niveles:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se lanzan dados con preguntas, las cuales los estudiantes deben responder de manera correcta para avanzar los niveles. - En cada pregunta mal contestada, el grupo retrocede dos espacios y pierde puntos

Fuente: Elaboración propia

Tabla 26. *Actividades tercera semana*

Unidad 6. La independencia		
	Tema:	Las revoluciones independentistas
	Objetivo de aprendizaje	Comprender las causas, el desarrollo y las consecuencias de las revoluciones independentistas en América Latina
Desarrollo de actividades		

1. Introducción del tema	<p>Conocimiento del tema</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=hoZCzUOqdWw</p> 
Diseño de actividades gamificadas 1.	<p>Plataforma Quizizz</p> <p>Actividad: Crear un cuestionario interactivo de preguntas y respuestas relacionadas al tema.</p> <p>https://quizizz.com/admin/quiz/677a0de09a933557bbb780e7</p> <p>Objetivo: De forma lúdica, diagnosticar los conocimientos previos y general interés.</p> <p>Implementación: Los estudiantes juegan en tiempo real compitiendo por obtener la mayor puntuación.</p>
Diseño de actividades gamificadas 2.	<p>Plataforma educaplay</p> <p>Actividad: Crear un Froggy Jumps de preguntas para cada casilla</p> <p>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21921480-desafio-revoluciones-independentistas.html</p> <p>Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo y consolidar los aprendizajes sobre el tema.</p> <p>Implementación: Avanzar niveles al completar cada etapa</p>
Diseño de actividades gamificadas 3.	<p>Plataforma Kahoot!</p> <p>Actividad: Juego por etapas que incluye preguntas cada vez más complejas</p> <p>https://create.kahoot.it/share/las-revoluciones-independentistas/79270b95-347d-4de5-8f5c-251b453c4ca7</p> <p>Objetivo: Reforzar conceptos históricos de forma competitiva</p> <p>Implementación: Insignias o puntos extra para los primeros lugares</p>
Diseño de actividades gamificadas 4.	<p>Actividad en clase: “La ruta hacia la libertad”</p> <p>Dinámica: Los estudiantes se dividen en grupos y representaran cada asamblea revolucionaria</p>

	<p>Los grupos deben superar niveles:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada asamblea recibe un papel con preguntas las cuales deben contestar en el menor tiempo posible. - A cada grupo se les plantea una situación histórica sobre el tema a la cual deben dar solución - Cada pregunta correcta el equipo recibe 2 puntos
--	--

Fuente: Elaboración propia

5.10.1 Alineación currículo nacional – propuesta gamificada

La presente propuesta está diseñada en correspondencia con el currículo de Educación General Básica del Ministerio de Educación del Ecuador, concretamente con el área de Estudios Sociales para el subnivel de Básica Superior (9no año de EGB). En este contexto, se presenta una tabla que demuestra la relación entre las actividades gamificadas implementadas en esta propuesta y las destrezas con criterio de desempeño establecidas en dicho currículo, garantizando su pertinencia pedagógica y curricular.

Tabla 27. *Alineación Currículo Nacional – Propuesta gamificada*

Unidad/Tema	Destreza con criterio de desempeño (Currículo Oficial)	Actividad gamificada propuesta	Plataforma
Unidad 2. El imperio inca	CS.4.1.20. Analizar el origen y desarrollo del Imperio inca como civilización y la influencia de su aparato político y militar.	• Juego de preguntas y respuestas sobre la historia y cultura inca.	Kahoot!
	CS.4.1.21. Describir la estructura organizativa del Tahuantinsuyo y la organización social para reproducirla y participar en ella.	• Mapa interactivo del Tahuantinsuyo	Educaplay
		• Debate ¿Qué aspectos fueron más importantes para su expansión?	Mentimeter
		• Juego “Construyendo tu Tahuantinsuyo”	Actividad en clase

<p>Unidad 3.</p> <p>Conquista y colonización de América</p>	<p>CS.4.1.24. Examinar las motivaciones de los europeos para buscar nuevas rutas marítimas al Lejano Oriente y analizar cómo llegaron a la India y “descubrieron” América.</p> <p>CS.4.1.25. Explicar el proceso de conquista española del Imperio inca en crisis y la resistencia de los pueblos indígenas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de preguntas y respuestas (Prerrequisitos) • Crucigrama temático sobre términos clave. • Encuesta y reflexión en tiempo real • Juego de tablero “Colonización en marcha” 	<p>Quizizz</p> <p>Educaplay</p> <p>Mentimeter</p> <p>Actividad en clase</p>
<p>Unidad 6.</p> <p>Revoluciones independentistas</p>	<p>CS.4.1.35. Analizar críticamente la naturaleza de las revoluciones independentistas de América Latina, sus causas y limitaciones.</p> <p>CS.4.1.36. Explicar el proceso de independencia en Sudamérica desde el norte hasta el sur, reconociendo los actores sociales que participaron en él.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario interactivo (Prerrequisitos) • Froggy Jumps de preguntas • Juego por etapas de preguntas sobre procesos históricos. • Juego de roles “La ruta hacia la libertad” 	<p>Quizizz</p> <p>Educaplay</p> <p>Kahoot!</p> <p>Actividad en clase</p>

Fuente: Elaboración propia

5.11. La evaluación

La evaluación es un elemento fundamental en la educación y adquiere un papel aún más relevante dentro del enfoque de la gamificación, tradicionalmente la evaluación se ha basado únicamente en exámenes escritos, como señala Zepeda, et al., (p. 222). “La evaluación se ha centrado en exámenes escritos que miden principalmente el conocimiento teórico y la capacidad de respuesta a preguntas específicas.

Sin embargo la gamificación transforma la evaluación en una experiencia más

dinámica, motivadora y significativa para el estudiante utilizando mecánicas del juego que fomentan el aprendizaje activo. Para lograrlo, es fundamental lograr un enfoque moderno e innovador que convierta la evolución en un proceso atractivo, duradero y gratificante. En este sentido se incorporan elementos clave en la evaluación como son:

- **Puntos, insignias y recompensas** que los estudiantes obtienen por cada logro alcanzado, incentivando su progreso y motivación.
- **Niveles o misiones** en lugar de preguntas en exámenes tradicionales.
- **Retroalimentación inmediata** que les permite aprender de sus errores en el momento y mejorar continuamente.
- **Desafíos progresivos** que involucran al estudiante en el proceso de aprendizaje sin generar el estrés de una evaluación final.
- **Intentos múltiples**, brindando oportunidades de retroalimentación y mejora contantemente del desempeño y conocimiento.
- **Tablas de clasificación** que permite a los estudiantes visualizar su progreso personal de y fomentar la superación individual.

Dado que la evaluación dentro de la gamificación es un componente esencial del proceso de aprendizaje, es crucial planificarla desde el inicio, asegurándose que los estudiantes comprendan como serán evaluadas sus actividades. A continuación, se presenta un modelo de rubrica diseñado para la primera actividad propuesta es este proyecto.

Tabla 28. *Rúbrica de evaluación*

		UNIDAD EDUCATIVA “MEJÍA D7 RÚBRICA PARA EVALUAR LA ACTIVIDAD GAMIFICADA N°1		AÑO LECTIVO 2024 - 2025	
NIVEL:	Educación General Básica	SUBNIVEL:	Básica Superior	GRADO / CURSO:	Noveno
ÁREA:	Ciencias Sociales	ASIGNATURA:	Estudios Sociales	TRIMESTRE:	Segundo
DOCENTE:	MSc. Mariela Dávila				
ESTUDIANTE:				FECHA:	16-02-2025

INDICACIONES: El ejercicio de realización de actividades gamificadas permite al estudiante evidenciar la comprensión sobre los temas fundamentales de la asignatura, trabajados durante el trimestre, para ello se calificarán de acuerdo con la rúbrica de evaluación.

PARÁMETROS	ESCALA DE VALORACIÓN				Nota
	Excelente (2 pts)	Bueno (1 pts)	Regular (0,5 pts)	Insuficiente (0,25 pt)	
Claridad y organización	La tarea está organizada con una secuencia lógica clara y utiliza elementos gráficos de la plataforma de juego.	La tarea está organizada, pero con algunas ideas confusas o sin secuencia clara.	La tarea presenta una estructura poco clara, con dificultades para seguir la secuencia.	La tarea es desorganizada, y difícil de entender.	
Participación en las actividades gamificadas	Participa activamente en todas las dinámicas y logra una puntuación destacada	Participa en la mayoría de las actividades con desempeño aceptable.	Participa de forma parcial o con poco entusiasmo.	No participa o lo hace mínimamente.	
Contenido y comprensión	Demuestra una comprensión profunda del tema, respondiendo correctamente a las dinámicas presentadas en las diferentes plataformas.	Muestra comprensión del tema con algunos errores en las respuestas.	Responde con dificultad y errores frecuentes en las actividades.	No demuestra comprensión del tema y responde incorrectamente la mayoría de las veces	
Creatividad y originalidad	Desarrolla ideas creativas en la actividad “Construyendo tu Tahuantinsuyo” proponiendo soluciones innovadoras.	Presenta algunas ideas originales, aunque con poco desarrollo.	Muestra escasa creatividad en la actividad grupal.	No presenta ideas originales o copia conceptos sin análisis.	
Cumplimiento y entrega	Realiza todas las actividades en tiempo y forma.	Cumple con la mayoría de las actividades con leves retrasos.	Cumple con algunas actividades pero omite otras.	No cumple con la mayoría de las actividades o no las entrega.	

Interpretación del puntaje total (10 puntos): 9-10 puntos: Excelente desempeño, destaca en todas las actividades gamificadas. 7-8 puntos: Buen desempeño, aunque con algunas áreas a mejorar. 5-6 puntos: Trabajo regular, cumple con algunos requisitos, pero necesita mejorar en varios aspectos. 4 puntos o menos: Insuficiente, necesita mejorar su participación y comprensión.	TOTAL
---	--------------

DOCENTE _____

ESTUDIANTE _____ REPRESENTANTE _____

5.12. ¿Que no es la gamificación?

En el ámbito educativo, la gamificación suele confundirse con otras estrategias que, aunque incluyen elementos lúdicos no cumplen con sus principios fundamentales, por tanto, es importante tomar en cuenta los posibles errores que se puede cometer al momento de aplicar este enfoque.

- En primer lugar, la gamificación no consiste simplemente en jugar por jugar, para que realmente exista gamificación, debe existir una motivación en los estudiantes, impulsada por la aplicación de mecánicas del juego bien estructuradas. Estas mecánicas son las que diferencian la gamificación de una simple actividad recreativa.
- Así mismo, la gamificación no debe considerarse un mero pasatiempo en el aula. A menudo, cuando falta un docente, se recurre a juegos que pueden ser incorrectamente etiquetados como gamificación. Sin embargo esta metodología requiere una planificación previa, en la que se integren estrategias de juego con objetivos de aprendizaje claros.
- Otro error común es utilizar la gamificación únicamente para relajar el ambiente en situaciones de estrés, como antes o después de una evaluación. Si bien el juego puede contribuir a disminuir la tensión, la gamificación no se limita a ser una herramienta para el entretenimiento momentáneo sino que debe diseñarse con un propósito educativo específico.
- Por último, las dinámicas grupales destinadas al desarrollo de habilidades sociales

o la resolución de conflictos no deben confundirse con la gamificación. Aunque pueden compartir algunos elementos interactivos, su objetivo principal no es generar experiencias de aprendizaje basadas en mecánicas de juego, sino fomentar la colaboración y el desarrollo personal.

En conclusión, la aplicación de la gamificación requiere comprender que este enfoque no se trata solamente de incorporar juegos en el aula, sino de diseñar actividades que involucren, potencien y generen experiencias de aprendizaje a través de mecánicas que son propias del juego.

CONCLUSIONES

- La gamificación es una herramienta efectiva que sirve de gran ayuda en el proceso de aprendizaje, ya que cuando se utiliza correctamente incrementa la motivación en los estudiantes y contribuye significativamente a la educación.
- La gamificación no consiste simplemente en jugar, sus actividades están diseñadas para lograr objetivos específicos de educación lo que las diferencia de actividades meramente recreativas.
- El uso de plataformas digitales como kahoot, mentimeter, educaplay y quizziz permite a los estudiantes participar activamente en su proceso de aprendizaje brindando un entorno innovador, interesante e interactivo.
- La implementación de la gamificación requiere una planificación cuidadosa, asegurando que las mecánicas del juego estén alineadas con el currículo y contribuyan al desarrollo de competencias específicas.

RECOMENDACIONES

- Es fundamental conocer el uso adecuado de la gamificación para evitar errores que pueden desviar el propósito educativo de la clase.
- Se debe comprender que no todas las actividades lúdicas constituyen gamificación, ya que esta metodología implica un enfoque estructurado dirigido al logro de objetivos educativos y no simplemente a actividades de recreación.
- La integración de herramientas digitales facilita la aplicación de la gamificación, mejorando su efectividad, el nivel de compromiso e implicación de los estudiantes en el aula.
- Es imprescindible planificar las actividades gamificadas con anticipación, asegurando su alineación con el currículo y estableciendo con claridad los objetivos de aprendizaje que se desean alcanzar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, R., Briceño, E., Díaz, J., & Ucán, J. (2020). Modelo instruccional configurable y computable basado en elementos de gamificación: un estudio de caso sobre la educación en ingeniería de software. *Apertura / Universidad de Guadalajara*, 12(2), 22. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/688/68864946002/68864946002.pdf>
- Alarcón, M., Alarcón, H., Rodríguez, L., & Alcas, N. (2020). Intervención educativa basada en la gamificación: experiencia en el contexto universitario. *Revista eleuthera*, 22(2), 128. Obtenido de <https://doi.org/10.17151/eleu.2020.22.2.8>
- Alcívar, M., & Chancay, C. (2023). El aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica para la aplicación de la gamificación en el aula de clases. *UNESUM-Ciencias*, 7(3), 11. Obtenido de <https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/720/661>
- Ángel, C., Valdés, J., & Guzmán, T. (2017). Límites, desafíos y oportunidades para enseñar en los mundos virtuales. *Innovación Educativa*, 17(75), 151. Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v17n75/1665-2673-ie-17-75-149.pdf>
- Aranguren, C. (2011). Enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales: un diálogo interdisciplinario e intersubjetivo. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*(17), 5. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/652/65221619001.pdf>
- Araya, V., Alfaro, M., & Andonegui, M. (2007). Constructivismo: Orígenes y perspectivas. *Laurus*, 13(24), 83. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76111485004.pdf>
- Arequipa, A., Cruz, A., Nuñez, J., Moreira, K., Guevara, N., Basantes, J., & Bernal, A. (2024). Formación Docente en Estrategias Innovadoras y su Impacto en el Aprendizaje de las Matemáticas. *Ciencia Latina*, 8(4).
doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13111
- Argibay, J. (2009). Muestra en investigación cuantitativa. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*, 13(1), 14. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=339630252001>
- Arias, J., Villasís, M., & Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III. *Revista*

- Alergia México*, 63(2), 202. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Baeza, V. (2022). La gamificación en el aula: breve revisión histórica. *Archivos en Medicina Familiar*, 24(3), 181. Obtenido de <https://www.medigraphic.com/pdfs/medfam/amf-2022/amf223i.pdf>
- Beltrán, A., Rivera, D., & Maldonado, J. (2018). El valor de la gamificación como herramienta educativa. *ABYA YALA*, 103. Obtenido de <http://gamelab.ups.edu.ec/wp-content/uploads/2018/10/Gamificacio%CC%81n-5octubre2018.pdf>
- Beltran, J. (2003). Estrategias de aprendizaje. *Revista de educación*, 57. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/67023/008200430073.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Benoit, C., & Ortiz, M. (2020). Preparación de una exposición oral: ¿cómo resolver problemas desde un enfoque colaborativo? *Revista Conrado*, 16(77), 132. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n77/1990-8644-rc-16-77-131.pdf>
- Benuciglo, S., Neira, S., & Chiriguayo, G. (2025). Eficacia del Método Montessori en la Inclusión de Estudiantes con Necesidades Educativas Específicas. *SAGA Revista Científica Multidisciplinar*, 2(1), 38. Obtenido de <https://revistasaga.org/index.php/saga/article/view/28/53>
- Boillos, F. (2024). La gamificación y el aprendizaje lúdico como recursos didácticos: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica. *Universidad de la Rioja*, 55. Obtenido de <file:///C:/Users/MARIELA/Downloads/Dialnet-LaGamificacionYElAprendizajeLudicoComoRecursoDidac-325324.pdf>
- Borrás, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. *Universidad Politécnica de Madrid*, 27. Obtenido de https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Bravo, P., & Varguillas, C. (2015). Estrategias didácticas para la enseñanza de la asignatura Técnicas de Estudio en la Universidad Nacional de Chimborazo. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*(19), 283. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096014.pdf>
- Buckley, P., & Doyle, E. (2014). Gamification and student motivation. *Interactive*

- Learning Environments*, 11. doi:10.1080/10494820.2014.964263
- Cabrera, D., & Ochoa, S. (2021). Herramientas tecnológicas y educación activa: Aprendizajes y experiencias desde una perspectiva docente. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 4(8), 287. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1356>
- Calbacho, V. (2022). Gamificación como metodología de la enseñanza y el aprendizaje para el fomento de la motivación, la satisfacción y el mejoramiento del rendimiento académica. *Universidad Católica de Córdoba*, 55. Obtenido de https://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/3525/1/TD_CalbachoContreras.pdf
- Camacho, H., Casilla, D., & Mineira, F. (2008). La indagación: una estrategia innovadora para el aprendizaje de procesos de investigación. *Revista de Educación*, 14(26), 286. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76111491014.pdf>
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vigotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13). Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. (2009). La motivación y el aprendizaje. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, 4(2), 24. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467746249004>
- Castro, I. (2017). La Exposición como Estrategia de Aprendizaje y Evaluación en el Aula. *Universidad de Los Hemisferios, Editorial Razón y Palabra*, 24. Obtenido de <https://razonypalabraeditorial.com/wp-content/uploads/2020/03/expo-estrategia-aprendizaje.pdf>
- Celi, M. (2018). ¿Por qué Jugar en Ciencias Sociales en el Nivel Secundario? Reflexiones sobre el rol docente y el juego. *Revista Lúdicamente*, 7(14). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6633225>
- Coloma, C., & Tafur, R. (septiembre de 1999). El constructivismo y sus implicancias en la educación. *Pontificia Universidad Católica del Perú*, VIII(16), 223. Obtenido de <file:///C:/Users/Mariela/Downloads/Dialnet-ElConstructivismoYSusImplicanciasEnEducacion-5056798.pdf>
- Contreras, E. (2013). El concepto de estrategia como fundamento de la planeación estratégica. *Pensamiento & Gestión*, 35, 158. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/646/64629832007.pdf>

- Contreras, R., & Eguia, J. (2017). Experiencias de gamificación en aulas. *Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona*, 25. Obtenido de <https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>
- Contreras, R., & Eguia, J. (2017). Experiencias de gamificación en la aulas. *Institut de la comunicacio, Universitat autonoma de Barcelona*, 25. Obtenido de <https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>
- Córica, J. (2020). Resistencia docente al cambio: Caracterización y estrategias para un problema no resuelto. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(2).
- Cuba, E., & Pérez, I. (2021). Aplicación de la gamificación en el diseño de actividades en la Educación a Distancia. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 15, 369. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3783/378370462022/378370462022.pdf>
- Delgado, C. (2021). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio metaanalítico. *Revista Innova Educación*, 4(1), 58. doi:DOI: <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.004>
- Díaz, A. (2019). Nuevos ambientes educativos en el aprendizaje de las Ciencias Sociales. *Revista Científica de FAREM-Estelí.*, 8(30), 29. doi:<https://doi.org/10.5377/farem.v0i30.7885>
- Díaz, H. (2014). Las Ciencias Sociales en la sociedad del conocimiento. *Diálogo Andino*(45), 4. Obtenido de <https://www.scielo.cl/pdf/rda/n45/art01.pdf>
- Fernández, P., Olmedo, E., Rodríguez, D., & Gomez, A. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Prisma Social*, 393.
- Fernández, R., De Amo, J., Domínguez, J., & Asensio, M. (2020). Un diseño de gamificación en el aula de literatura infantil y juvenil para mejorar las estrategias de lectura y escritura en el grado de educación primaria. *Universidad de Almería*, 5. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Raquel-Fernandez-Cobo/publication/340607070_UN_DISENO_DE_GAMIFICACION_EN_EL_AULA_DE_LITERATURA_INFANTIL_Y_JUVENIL_PARA_MEJORAR_LAS_ESTRATEGIAS_DE_LECTURA_Y_ESCRITURA_EN_EL_GRADO_DE_EDUCACION_PRIMARIA/links/5e947950a6fd
- Fidalgo, A. (26 de marzo de 2014). *Investigación e innovación educativa*. Obtenido de <https://innovacioneducativa.wordpress.com/2014/03/26/que-es-gamificacion->

educativa/

- Flores, M., Chávez, A., García, R., & Ortiz, W. (2024). Estrategia didáctica de gamificación para mejorar el comportamiento escolar a través de la asignatura Estudios Sociales en la Educación Básica. *Scientific MQRInvestigar*, 8(2), 1703. Obtenido de <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1315/4618>
- Franco, Á. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 8(8), 854. Obtenido de <file:///C:/Users/hp/Downloads/Dialnet-ImportanciaDeLaGamificacionEnElProcesoDeEnsenanzaa-9152386.pdf>
- Frontera, D. d. (2018). Manual de orientaciones: Estrategias Metodológicas de Enseñanza y Evaluación de Resultados de Aprendizaje. *La universidad de la Frontera*, 18. Obtenido de <https://pregrado.ufro.cl/images/files/2018/documentos-desarrollo-curricular/orientaciones-metodologicas.pdf>
- Gallo, O., Feliz, A., & Montero, M. (2021). Desafíos de la enseñanza de las Ciencias Sociales y Humanas en República Dominicana. *Ciencia y Educación*, 5(3), 98. Obtenido de <https://revistas.intec.edu.do/index.php/ciened/article/view/2044/2663>
- Garcés, E., Garcés, E., & Alcívar, O. (2022). Las técnicas didácticas y su articulación en el diseño de metodologías activas: consideraciones necesarias. *Revista Científica de la Universidad de Cienfuegos*, 14(3), 412. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v14n3/2218-3620-rus-14-03-409.pdf>
- García, S., Estrada, R., & Macarulla, A. (2022). *Aprendizaje Basado en Proyectos*. Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/1e8TY7LmJnLnLA7MRIUZiU4lIPjhLsT5k/view?pli=1>
- Garrido, M. (06 de Mayo de 2015). *La teoría constructivista de Piaget*. Recuperado el 18 de Julio de 2024, de Red Social Educativa: <https://redsocal.rededuca.net/teoria-constructivista-piaget>
- Ghione, P. (2012). La enseñanza de las Ciencias sociales. Aportes para la discusión. *Ministerio de Educación de la Nación*, 5. Obtenido de

- <https://core.ac.uk/download/pdf/32411654.pdf>
- Gil, J., & Prieto, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria, Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles Educativos*, vol. XLII(168), 120. doi:: <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Giné, N., Parcerisa, A., & Piqué, B. (2011). Aprender mediante el estudio de casos. *Aula de didáctica*(51), 47. Obtenido de https://educra.cl/wp-content/uploads/2020/10/Estudio_de_casos.pdf
- Godoy, J. (2010). *Cuadernillo de estudios Sociales* . Obtenido de <https://www.cent35.edu.ar/IESTec%20Archivos/IESTec%20Cuadernillos/IESTec%20Ciencias%20Sociales.pdf>
- González, C., & Mora, A. (2016). Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática. *ReVision*, 8(1), 4. Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/299169806>
- González, E. (2015). Estudio de casos como estrategia didáctica en la formación del estudiantado en Bibliotecología. *Revista e-Ciencias de la Información*, 5(2), 4. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4768/476847248005.pdf>
- González, R. (1997). Concepciones y enfoques de aprendizaje. *Revista de Psicodidáctica*(4), 10. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/175/17517797002.pdf>
- Guevara, G. (2010). Aprendizaje Basado en Problemas como técnica didáctica para la enseñanza del tema de la recursividad. *Revista de las Sedes Regionales*, XI(20), 116. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/666/66619992009.pdf>
- Gutiérrez, E., Álvarez, J., & Hernández, M. (2023). La importancia de la capacitación tecnológica para la actividad docente cuando no es posible la presencialidad. *Rilco*, 8. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9264957>
- Gutiérrez, M. (2011). El pensamiento reflexivo en la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias. *Uni-pluri/versidad*, 11(2), 8. Obtenido de <http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/unip/issue/current>
- Hernández, I., Recalde, J., & Luna, J. (2015). Estrategia didáctica: una competencia docente en la formación para el mundo laboral. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 11(1), 81. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134144226005.pdf>

- Herrán, A. (2011). Técnicas didácticas para una enseñanza más formativa. *Universidad de Camagüey*, 33. Obtenido de <https://radicaleinclusiva.com/wp-content/uploads/2018/01/teuniv.pdf>
- Hurtado, J. (2010). *Metodología de la investigación*. Caracas: Quirón. Obtenido de <https://ayudacontextos.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/04/jacqueline-hurtado-de-barrera-metodologia-de-investigacion-holistica.pdf>
- Jiménez, P., Ordóñez, P., & Avello, R. (2024). La gamificación en la Educación Secundaria: Estrategia Innovadora para Fomentar la Motivación de Estudiantes. *Emerging Trends in Education.*, 6(12), 93.
doi:<https://doi.org/10.19136/etie.a6n12.6032>
- Lebus, D. (2003). Hacia un paradigma de la complejidad en la enseñanza - aprendizaje de las ciencias sociales: una reflexión crítica desde la práctica. *Fundamentos en Humanidades*, 4(7 - 8), 110 - 111. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/184/18400806.pdf>
- Leymonié, J. (2008). Nuevas formas de enseñar, nuevas formas de evaluar. *Páginas de educación*, 1(1), 24. Obtenido de [file:///C:/Users/hp/Downloads/Dialnet-NuevasFormasDeEnsenarNuevasFormasDeEvaluar-6761465%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/Dialnet-NuevasFormasDeEnsenarNuevasFormasDeEvaluar-6761465%20(3).pdf)
- Londoño, P., & Calvache, J. (2010). Las estrategias de enseñanza: aproximación teórico-conceptual. *Universidad de la Salle*, 25. Obtenido de <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>
- López, A. (2022). Técnicas didácticas de enseñanza y aprendizaje. *Universidad Abierta y a Distancia de México*, 122. Obtenido de https://www.unadmexico.mx/100tecnicasdidascticas/fasciculo_5.pdf
- Macias, J., & Barzaga, O. (2019). Fundamentos teóricos del constructivismo para la enseñanza de la Educación Física. *Revista Cognosis*, IV(1), 101. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1578/2018>
- Madrid, J. (2018). Prácticas pedagógicas del docente de Ciencias Sociales para el desarrollo del pensamiento crítico y competencias ciudadanas en contextos de vulnerabilidad social. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 14(1), 161. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/1341/134156702009/134156702009.pdf>

- Marín, E. (2023). Uso de herramientas tecnológicas en educación. *Digital Publisher*, 8(1), 48. doi:<https://doi.org/10.33386/593dp.2023.1.1371>
- Martínez, A. (1999). El estudio de casos como técnica didáctica - Estudio de una experiencia en la enseñanza universitaria-. *Universitat de València* (9), 25. Obtenido de <https://n9.cl/lc34t>
- Meléndez, P., Gill, O., Avilés, I., & González, Y. (2024). Prácticas pedagógicas en el siglo XXI: Percepción del profesorado. *Chakiñan*(23), 20. doi:<https://doi.org/10.37135/chk.002.23.01>
- Merchan, F. (2009). La práctica de la enseñanza de las Ciencias Sociales como objeto de la investigación de la didáctica. *Asociación Universitaria de Profesorado de Didáctica de las Ciencias Sociales. Universidad de Sevilla*, 108. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/51389594.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Area de Ciencias Sociales*. Quito. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/11/EPJA-3-CC.SS_.pdf
- Mora, A., Silva, J., Bustamante, M., & Figueroa, R. (2022). Métodos y estrategias didácticas: Un aprendizaje recíproco en el siglo XXI. *JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH*, 7(3), 82. Obtenido de <https://doi.org/10.5281/zenodo.7374346>
- Mora, G., Tamayo, A., Lara, F., & Herrera, C. (2023). La gamificación y su potencial para la disminución del estrés escolar: caso de una Institución de Educación General Básica ecuatoriana. *Revista educación*, 47(2), 8. doi:: <http://doi.org/10.15517/revedu.v47i2.53749>
- Mora, P. (s.f.). La Aplicación De Las Metodologías Activas En El Proceso De Enseñanza Aprendizaje En El Aula.
- Mora, P., Coya, Y., Guerrero, J., Vera, A., Ruiz, D., & Mendoza, M. (2024). La aplicación de Las Metodologías Activas en el proceso de enseñanza aprendizaje en el Aula. *Ciencia Latina*, 8(3). doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11309
- Mota, C., & Villalobos, J. (2007). El aspecto socio-cultural del pensamiento y del lenguaje: visión vygotskyana. *Articulos arbitrarios*(38), 415. Obtenido de <https://ve.scielo.org/pdf/edu/v11n38/art05.pdf>
- Oliveiros, L., Mafokozí, J., & González, C. (2001). Modelos de investigación del bajo

- rendimiento. *Revista Complutense de Educación*, 12(1), 168. Obtenido de <https://surl.gd/cullzg>
- Orellana, C. (2017). La estrategia didáctica y su uso dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto de las bibliotecas escolares. *E-Ciencias de la Información*, 7(1). doi:<https://doi.org/10.15517/eci.v7i1.27241>
- Ortiz, D. (2015). El Constructivismo como Teoría y Método de Enseñanza. *Universidad Politécnica Salesiana*, 96. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Pagés, J. (2002). Aprender a enseñar Historia y Ciencias Sociales: El currículo y la didáctica de las Ciencias Sociales. *Pensamiento Educativo.*, 30, 262. Obtenido de <https://cuadernos.info/index.php/pel/article/view/26411/21219>
- Parra, D. (2003). Manual de estrategias de enseñanza/aprendizaje. *Servicio Nacional de Aprendizaje*, 14. Obtenido de <https://www.uaem.mx/sites/default/files/facultad-de-medicina/descargas/manual-de-estrategias-de-ense%C3%B1anza-aprendizaje.pdf>
- Peralta, D., & Guamán, V. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los Estudios Sociales . *Revista Sociedad y Tecnología*, 3(2), 5. Obtenido de <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/62/414>
- Pérez, E., & Barrio, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación en España. *Contextos educativos*, 205. doi: <http://doi.org/10.18172/con.4741>
- Pimienta, J. (2012). Estrategias de enseñanza-aprendizaje. *PEARSON EDUCACIÓN*, 119. Obtenido de http://prepajocotepec.sems.udg.mx/sites/default/files/estrategias_pimiento_0.pdf
- Polanco, A. (2005). La motivación en los estudiantes universitarios. *Actualidades Investigativas en Educación*, 5(2), 4. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44750219.pdf>
- Powell, A., & García, C. (2006). Enseñando psicología con técnicas didácticas avanzadas: el método de casos y el de aprendizaje basado en problemas. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 11(2), 236. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/292/29211202.pdf>
- Reynosa, E., Serrano, E., Serrano, A., Navarro, O., Cruz, J., & Salazar, E. (2020).

- Estrategias didácticas para investigación científica: relevancia en la formación de investigadores. . *Revista Científica de la Universidad de Cienfuegos*, 12(1), 265.
- Rodríguez, C., Ramos, M., Santos, M., & Fernandez, J. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*(3), 50. doi:<http://dx.doi.org/10.24310/IJNE2.1.2019.6557>
- Rodríguez, H. (2017). Importancia de la formación de los docentes en las instituciones educativas. *Boletín Científico*, 5(9). Obtenido de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/huejutla/n9/e2.html>
- Rosado, M. (25 de enero de 2018). *Fundación para la investigación social avanzada*. Obtenido de <https://isdfundacion.org/2018/01/25/las-ciencias-sociales-en-la-actualidad/>
- Rosell, W., & Paneque, E. (2009). Consideraciones generales de los métodos de enseñanza y su aplicación en cada etapa del aprendizaje. *Ciencias médicas*, 8(2), 2. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rhcm/v8n2/rhcm16209.pdf>
- Ruizalba, J., Navarro, F., & Jiménez, S. (2013). Gamificación como estrategia de marketing interno. *Intangible Capital*, 9(4), 1128. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/549/54929516008.pdf>
- Santiago, J. (2010). La enseñanza de las Ciencias Sociales en los nuevos programas de educación básica. *Universidad de Los Andes*, 80. Obtenido de <https://n9.cl/qblsle>
- Serrano, J., & Pons, R. (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1), 6. Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v13n1/v13n1a1.pdf>
- Solano, M., Castillo, V., Santillán, D., & Jacome, G. (2024). Gamificación y desarrollo del aprendizaje en primero de básica: Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera. *Universidad y Sociedad*, 16(1), 138. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v16n1/2218-3620-rus-16-01-137.pdf>
- Trejo, H. (2020). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. *Educación y Educadores*, 23(4), 630. doi:<https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.4.4>
- UNIR. (13 de 10 de 2020). *¿Qué es la gamificación en el aula y cómo aplicarla?* Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>

- UNIR. (03 de 03 de 2023). *UNIR, la universidad en internet*. Obtenido de <https://n9.cl/vfg6k>
- Universidad Politécnica de Madrid. (2020). Gamificación en el aula. *Servicio de Innovación Educativa*, 4. Obtenido de <https://n9.cl/33n1s>
- Vargas, E. (2006). La situación de enseñanza y aprendizaje como sistema de actividad: el alumno, el espacio de interacción y el profesor. *Revista Iberoamericana de Educación*, 3. doi:<https://doi.org/10.35362/rie3942560>
- Vargas, M. G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista "Cuadernos"*, 61(1), 71. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v61n1/v61n1_a10.pdf
- Vázquez, F. (2021). Una propuesta para gamificar paso a paso sin olvidar el currículum. *Retos*(39), 2. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7586494>
- Velasco, G. (2014). La historia de la enseñanza de las ciencias sociales como referente para la transformación crítica de las prácticas educativas. *Uni-pluri/versidad*, 14(1), 80. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7580421>
- Vera, A., Constenla, J., & Jara, P. (2022). Actitudes y capacidades frente a la innovación educativa: Desde la percepción de docentes y directivos de establecimientos educativos de la región del Biobío, Chile. *Entramado*, 18(2). doi:<https://doi.org/10.18041/1900-3803/entramado.2.8478>
- Vielma, E., & Salas, M. (2000). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner. *Educere*, 3(9), 32. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35630907.pdf>
- Villalobos, J. (2003). El docente y actividades de enseñanza / aprendizaje: algunas consideraciones teóricas y sugerencias. *Educere*, 7(22), 176. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35602206.pdf>
- Vlad, C. (2021). Gamification – An Innovative Teaching Method. *Galati University Press*, 13. Obtenido de <https://onx.la/0976a>
- Zambrano, A., Luque, K., Lucas, M., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista científica*, 6(3), 358.

- Zambrano, M., Hernández, A., & Mendoza, K. (2022). El aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica. *Revista Conrado*, 18(84), 177. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v18n84/1990-8644-rc-18-84-172.pdf>
- Zambrano, P., Bravo, G., & Loor, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía Contemporánea. *Revista Científica*, 2, 130. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802932>
- Zepeda, S., Abascal, R., & López, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 12(16), 321. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7933127>

ANEXOS

Instrumentos de recolección de datos

Encuesta dirigida a los docentes

La presente encuesta tiene como objetivo recoger información acerca de la implementación de la gamificación por los docentes del área de Ciencias Sociales de la Unidad Educativa Mejía D7 que servirá de ayuda para proponer mejoras en la aplicación de esta técnica.

A continuación, se presentan una serie de aspectos relevantes, su opinión será tratada de forma personal y confidencial, con el propósito de que las respuestas sean lo más sinceras posible y no obstruyan el objetivo de la investigación.

1. Considera que los estudiantes demuestran un alto nivel de interés en los contenidos de la asignatura de Estudios Sociales.

- Nunca
- Rara vez
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

2. Utiliza métodos de enseñanza activos (como debates, estudios de caso, aprendizaje basado en proyectos) con frecuencia en sus clases

- Nunca
- Rara vez
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

3.- El uso de tecnologías educativas es fundamental para mejorar el proceso de enseñanza en la asignatura de Estudios Sociales.

- Nunca
- Rara vez
- Algunas veces

Casi siempre

Siempre

4. Adapto mis metodologías de enseñanza según las necesidades de aprendizaje de los estudiantes de 9no año

Nunca

Rara vez

Algunas veces

Casi siempre

Siempre

5. Los estudiantes muestran un buen desempeño en las evaluaciones de Estudios Sociales

Nunca

Rara vez

Algunas veces

Casi siempre

Siempre

6. La participación de los estudiantes en las actividades de clase es constante y activa

Nunca

Rara vez

Algunas veces

Casi siempre

Siempre

7. Incorpora elementos de gamificación (juegos, retos, recompensas) en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales.

Nunca

Rara vez

Algunas veces

Casi siempre

Siempre

8. Considera que la gamificación puede aumentar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de Ciencias Sociales.

Nunca

Rara vez

- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

9. Tengo suficiente formación y recursos para aplicar metodologías innovadoras, como la gamificación en el aula.

- Nunca
- Rara vez
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

10. Estoy dispuesto/a a implementar nuevas metodologías didácticas como la gamificación, para mejorar el aprendizaje en Ciencias Sociales.

- Nunca
- Rara vez
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

11. Que plataformas interactivas de la siguiente lista seleccionarías para hacer la enseñanza de Estudios Sociales más dinámica y divertida:

- Educaplay
- Seesaw
- Quizizz
- Mentimeter
- Classcraft
- Wordwall
- ThingLink
- Padlet
- GoConqr

Encuesta dirigida a estudiantes

Estimado estudiante:

La presente encuesta tiene como objetivo recoger información acerca de la implementación de la gamificación por los docentes del área de Ciencias Sociales de la Unidad Educativa Mejía D7 que servirá de ayuda para proponer mejoras en la aplicación de esta técnica.

A continuación, se presentan una serie de preguntas relacionadas con tu experiencia, tu participación es voluntaria y será tratada de forma personal y confidencial, con el propósito de que las respuestas sean lo más sinceras posible y no obstruyan el objetivo de la investigación.

1. Me siento motivado/a para participar en las clases de Estudios Sociales.

- Nunca
- Rara vez
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

2. Las actividades que realizamos en clases me ayudan a comprender mejor los temas de Estudios Sociales.

- Nunca
- Rara vez
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

3. El uso de tecnologías (videos, presentaciones, aplicaciones) facilita mi aprendizaje en Estudios Sociales.

- Nunca
- Rara vez
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

4. Las explicaciones del profesor/a en Estudios Sociales son claras y me permiten entender los contenidos fácilmente.

- Nunca
- Rara vez
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

5. Me siento satisfecho/a con la manera en que se desarrollan las clases de Estudios Sociales.

- Nunca
- Rara vez
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

6. Me gustaría que se utilizaran más juegos o dinámicas interactivas en las clases de Ciencias Sociales.

- Nunca
- Rara vez
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

7. Siento que participo activamente en las actividades de clase de Estudios Sociales.

- Nunca
- Rara vez
- Algunas veces
- Casi siempre
- Siempre

8. Creo que el uso de juegos o actividades interactivas ayudaría a que las clases de Ciencias Sociales sean más interesantes.

- Nunca
- Rara vez
- Algunas veces

Casi siempre

Siempre

9. Me gustaría que las clases de Ciencias Sociales incluyeran más retos, recompensas o dinámicas de competencia.

Nunca

Rara vez

Algunas veces

Casi siempre

Siempre

10. Considero que aprender Ciencias Sociales sería más divertido si se implementaran juegos o dinámicas en el aula.

Nunca

Rara vez

Algunas veces

Casi siempre

Siempre

11. Que plataformas interactivas de la siguiente lista seleccionarías para hacer que las clases de Estudios Sociales sean más dinámicas, divertidas y fáciles:

Educaplay

Seesaw

Quizizz

Mentimeter

Classcraft

Wordwall

ThingLink

Padlet

GoConqr

Plan de tesis

PROYECTO DE TITULACION

I. INFORMACIÓN DEL MAESTRANTE

APELLIDOS/NOMBRES:	Dávila Amari Mariela Alexandra
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1716431695
EMAIL:	alexa-mar18@hotmail.com
TELÉFONO:	0986111150

II. INFORMACIÓN DEL DIRECTOR TUTOR DEL PROYECTO

APELLIDOS/NOMBRES:	Dra. Morales Hidalgo Paulina de los Ángeles
CÉDULA DE IDENTIDAD:	
EMAIL / TELÉFONO:	
VINCULACIÓN CON FCIED:	Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
UNIDAD ACADÉMICA:	
GRADO ACADÉMICO PREGRADO	
GRADO ACADÉMICO POSGRADO	

III. DATOS GENERALES DEL PROYECTO

PROPUESTA DEL TÍTULO DEL PROYECTO:	Diseño de una propuesta metodológica desde el enfoque de la gamificación en la asignatura de Ciencias Sociales. <i>Breve, preciso y claro. Máximo 20 palabras</i>
PROGRAMA DE POSTGRADO:	Maestría en Pedagogía de la Historia y Ciencias Sociales
DURACION DEL PROYECTO:	
FECHA DE PRESENTACION:	03/03/2024

Objetivos Específicos:

1. Explorar la situación actual referida a los procesos de aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales que demuestran los estudiantes de 9no año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Mejía D7 en la ciudad de Quito, en el año lectivo 2023 – 2024
2. Describir las características de las metodologías que utilizan los docentes para la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales, dirigida a los estudiantes de 9no año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Mejía D7, en la ciudad de Quito, en el año lectivo 2023 – 2024
3. Configurar una propuesta didáctica desde el enfoque de la gamificación en la asignatura de Ciencias Sociales, dirigido a los estudiantes de 9no año de EGB, de la Unidad Educativa Mejía D7, en la ciudad de Quito, en el año lectivo 2023 - 2024

4. JUSTIFICACION:

El proyecto busca responder a la necesidad de aplicar metodologías activas que promuevan el interés y la motivación de los estudiantes, contribuyendo a la mejora del rendimiento académico mediante la implementación de la gamificación como estrategia didáctica.

5. FUNDAMENTACION TEORICA:

a) Antecedentes de la investigación

Diversos estudios respaldan la efectividad de la gamificación como estrategia innovadora para potenciar la investigación y mejorar el aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales. Investigaciones de autores como: Espinoza (2023), Yáñez (2022), **Ango** (2022), Ponce (2022) y **Carbache** (2020) evidencian el impacto positivo de la gamificación en contextos educativos.

b) Bases teóricas

En este apartado se detallará todos los conceptos que abordaremos en este trabajo

1. FORMULACION DEL PROBLEMA

El bajo interés y la limitada participación de los estudiantes en la asignatura de Ciencias Sociales afectan su rendimiento académico. La enseñanza tradicional requiere estrategias innovadoras que potencien la participación activa y el aprendizaje significativo.

2. INTERROGANTES FUNDAMENTALES DE LA INVESTIGACION:

Pregunta de Investigación

¿Cómo estaría diseñada una propuesta didáctica desde el enfoque de la gamificación en la enseñanza de la asignatura de Ciencias Sociales, dirigido a los estudiantes de 9no año de EGB, de la Unidad Educativa Mejía D7, en la ciudad de Quito en el año lectivo 2023 - 2024?

Sub-Preguntas de Investigación

1. ¿Cómo es la situación actual referida a los procesos de aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales que demuestran los estudiantes de 9no año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Mejía D7 en la ciudad de Quito, en el año lectivo 2023 – 2024?
2. ¿Cuáles son las características de las metodologías que utilizan los docentes para la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales, dirigida a los estudiantes de 9no año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Mejía D7, en la ciudad de Quito, en el año lectivo 2023 – 2024?
3. ¿Cómo estaría diseñada una propuesta didáctica desde el enfoque de la gamificación en la enseñanza de la asignatura de Ciencias Sociales, dirigido a los estudiantes de 9no año de EGB, de la Unidad Educativa Mejía D7, en la ciudad de Quito, en el año lectivo 2023 - 2024?

3. OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACION:

Objetivo General:

Diseñar una propuesta didáctica desde el enfoque de la gamificación en la enseñanza de la asignatura de Ciencias Sociales, dirigido a los estudiantes de 9no año de EGB, de la Unidad Educativa Mejía D7, en la ciudad de Quito en el año lectivo 2023 – 2024.

investigativo los cuales serán los siguientes:

1. Aprendizaje enseñanza de las Ciencias Sociales

- 1.1. Importancia
- 1.2. Naturaleza y alcances
- 1.3. Propósito
- 1.4. Prácticas educativas en la enseñanza de las Ciencias Sociales
- 1.5. Desarrollo de competencias en las Ciencias Sociales
- 1.6. Estrategias didácticas
- 1.7. Tipos de estrategias de aprendizaje
- 1.8. Educación tradicional
- 1.9. Evaluación del proceso de aprendizaje

2. La gamificación

- 2.1. Antecedentes
- 2.2. ¿Qué es la gamificación?
- 2.3. Características de la gamificación
- 2.4. Elementos de la gamificación
- 2.5. Gamificar en una asignatura
- 2.6. La motivación en el aprendizaje
- 2.7. Pasos para gamificar
- 2.8. Beneficios e inconvenientes
- 2.9. Evaluar la gamificación

6. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

Tipo de investigación: Proyectiva

Diseño de la investigación: De campo, no experimental, de corte **transaccional**

Unidades de estudio

Población: 84 estudiantes de noveno año y 7 docentes del área de Ciencias Sociales.

Muestra: 69 estudiantes seleccionados mediante muestreo probabilístico
Técnicas e instrumentos de recolección de información: Encuesta, cuestionario estructurado
Técnicas de análisis de información: Análisis estadístico

7. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Arias, F. (2012). El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica. *Premio Nacional del Libro*, 19. Obtenido de <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>

Flores, E., Maria, M., & Villasis, M. (2017). Metodología de la investigación. *Revista Alergia México*, 365. Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/ram/v64n3/2448-9190-ram-64-03-0364.pdf>

Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta edición ed.). México D.F.: McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. DE C.V. Obtenido de <https://metodos-comunicacion.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/219/2014/04/Hernandez-Sampieri-Cap-1.pdf>

Gallego, F., Rafael, M., & Llorens, F. (2014). Gamificar una propuesta docente. *Jenui*, 51.

López, R. (2012). DIDÁCTICA PARA PROFESORADO EN FORMACIÓN: ¿POR QUÉ HAY QUE APRENDER A ENSEÑAR CIENCIAS SOCIALES? *Histodidáctica*. Obtenido de <https://n9.cl/76zn63>

UPM, S. d. (2020). Gamificación en el aula. *Universidad politécnica de Madrid*, 4. Obtenido de <https://n9.cl/33n1s>

sociales. Quito. Obtenido de <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/4963>

Espinoza, M. (2023). *Estrategia Didáctica Mediada por TIC Para Facilitar el Aprendizaje Intercultural de Ciencias Sociales Desde la Gamificación Dirigida a Estudiantes de Noveno Año de EGB de la U.E. "Andes College", Año Lectivo 2021-2022*. Quito. Obtenido de <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/8a5c08ea-8238-4131-a9e3-48c5bc828ccc/content>

Hurtado, J. (2010). *Metodología de la investigación* (Cuarta ed.). Bogotá: Quiron Ediciones.

Ponce, C. (2022). *La gamificación como estrategia de motivación en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales*. Jipijapa. Obtenido de <http://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/5096>

Yánez, K. (2022). *Gamificación para la enseñanza – aprendizaje de estudios sociales en décimo año de la unidad educativa Picaihua*. Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5719>

9. CRONOGRAMA

COMPONENTES	MESES DE DURACION DE LA ACTIVIDAD												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Páginas preliminares: Portada, Aprobación del Tutor, Índice, Resumen	■												
Introducción	■												
Capítulo I Planteamiento del Problema	■												
Capítulo II Formulación Teórica		■											
Capítulo III Marco Metodológico			■										
Capítulo IV Presentación y Análisis de Resultados				■	■	■							
Capítulo V Presentación de Propuesta							■	■	■				
Conclusiones y Recomendaciones										■			
Referencias Bibliográficas											■		

Elaborado por: Mariela Alexandra Dávila Amari	Revisado por: Dr. José Ángel Bermúdez García/Docente Investigación Educativa	Aprobado por: Dra. Victoria Palacios/Decana Facultad de Ciencias de la Educación
Fecha: 10/03/2024	Fecha: 10/03/2024	Fecha: 10/03/2024