



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
(UTN)**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)**

CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA
MODALIDAD PRESENCIAL**

TEMA:

**“La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de
Estudios Sociales en el Tercer Año de Educación General Básica de la
“Unidad Educativa Ibarra” en el periodo lectivo 2023-2024.”**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en
Ciencias de la Educación**

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos
e idiomas.

Autor (a): Cindy Maribel Pozo Andrade

Director (a): PhD. Marcelo Rene Mina Ortega

Ibarra -Julio – 2024



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	040183453-6		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Pozo Andrade Cindy Maribel		
DIRECCIÓN:	Carchi, Cunquer		
EMAIL:	cmpozoa@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	06 2545291	TELÉFONO MÓVIL:	0997716862

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en el Tercer Año de Educación General Básica de la “Unidad Educativa Ibarra” en el periodo lectivo 2023-2024.”
AUTOR (ES):	Pozo Andrade Cindy Maribel
FECHA: DD/MM/AAAA	01/07/2024
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Ciencias de la Educación Básica
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Verónica Alexandra Melo López / PhD. Marcelo Rene Mina Ortega

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, al 1 día, del mes de julio de 2024

EL AUTOR:

(Firma) 

Nombre: Cindy Maribel Pozo Andrade

**CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR**

Ibarra, 01 de julio de 2024

PhD. Marcelo Rene Mina Ortega

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de Integración Curricular, mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



(f)

PhD. Marcelo Rene Mina Ortega

C.C.: 1001997541

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a todos aquellos que me han acompañado en este viaje. Primero, se lo dedico a Dios, quien ha guiado y protegido mis acciones, brindándome su infinito amor. Cada día me ha dado la oportunidad de empezar de nuevo, pues Dios es nuestro refugio y fortaleza, nuestra ayuda segura en momentos de angustia (Salmo 46:1).

Por supuesto, esta dedicatoria también es para mí querido padre, Gabriel Pozo. Con su sabiduría, responsabilidad y ejemplo, ha moldeado gran parte de la persona que soy hoy, y que anhelo llegar a ser. Desde niña, me ha mostrado con dedicación y constancia que nunca estaría sola y que siempre podría contar con él en los aspectos importantes de la vida.

A mi amada madre, Aida Andrade, quien con sus tiernas y reconfortantes palabras ha sido mi fiel compañera y confidente. Ha sido la mejor madre y, sin duda, mi mejor amiga. Con sus consejos y valores, me ha dado el ejemplo de la mujer que aspiraba ser algún día y que ha influido en gran parte en la mujer que soy hoy.

A mis queridos hermanos, Verito, Gabriel y Anita, porque celebran con entusiasmo cada uno de mis logros como si fueran propios. Con ellos he compartido muchos momentos, aventuras y experiencias, muchas de ellas felices, y son esos momentos los que decido atesorar. Sus dulces voces en los días difíciles y su apoyo han sido una inspiración constante para seguir adelante.

A mis queridos amigos, quienes han demostrado que la calidad es más importante que la cantidad. Cuántas risas y buenos momentos forman parte de este viaje, y mi corazón se alegra al haberlos encontrado y poder llamarlos verdaderos amigos.

Finalmente, dedico este trabajo a la persona que más comprende el esfuerzo, responsabilidad, tiempo y amor invertidos en su realización: a mí misma. Este trabajo de titulación representa la culminación de toda una vida académica en la que he buscado encontrar mi camino y esencia, dejando una huella, aunque pequeña, pero significativa.

Agradecimiento

En un día tan emotivo, siento que la palabra más adecuada, aunque simple pero profundamente significativa, es GRACIAS. En primer lugar, gracias a Dios por escuchar mis plegarias y permitirme llegar a este momento tal como lo había deseado, rodeada del amor de mi familia, a quienes tengo la dicha de ver con salud.

Mis infinitos agradecimientos van dirigidos a mis queridos padres, cuyo amor, esfuerzo y apoyo incondicional me han brindado la invaluable oportunidad de recibir una profesión. Gracias por permitirme desarrollar mi potencial profesional y por ver en mí a una mujer fuerte e independiente. Agradezco profundamente que me hayan guiado a aprovechar las oportunidades de ser la mejor estudiante posible y por inculcarme confianza en mí misma, asegurándome que siempre me apoyarían, sin importar la carrera que eligiera.

Gracias a la maravillosa carrera de Educación Básica, puesto que, en ella he encontrado mi verdadero lugar en el mundo. El salón de clases se ha convertido en mi refugio seguro, mi zona de confort y el lugar donde sé sin duda alguna que pertenezco. Las sonrisas y abrazos llenos de amor que he recibido en los salones de clases han sido, sin lugar a duda, algunas de las experiencias más gratificantes e inesperadas que jamás habría imaginado encontrar.

Quiero expresar mi profundo agradecimiento al PhD. Marcelo Mina, mi tutor de tesis, por su sabiduría, paciencia y valiosas recomendaciones que fueron fundamentales para culminar exitosamente mi trabajo de titulación. También agradezco a la MSc. Verónica Melo, mi asesora, por sus sugerencias que perfeccionaron mis habilidades investigativas y su amable y paciente apoyo que fue crucial en este proceso. Sus influencias han sido invaluable para mí.

Finalmente, quiero expresar mi más sincero agradecimiento a la Unidad Educativa "Ibarra" por brindarme la oportunidad de desarrollar tanto mis prácticas profesionales como el estudio pertinente para mi investigación. Su apoyo ha sido valioso en este proceso.

Además, mi agradecimiento se extiende a todas las personas que, aunque no las mencione específicamente, han sido una parte esencial de esta aventura universitaria. Sus actos de cariño y palabras de aliento, en múltiples ocasiones, fueron el motor que me motivó a seguir adelante, incluso en los días malos, cuando estaba cansada o frustrada. La manera en que me hicieron sentir formará parte de mis recuerdos más valiosos y significativos, por ello son parte esencial de este merecido y tan sentido agradecimiento.

RESUMEN

Esta investigación destaca la importancia del conocimiento y la aplicación de metodologías educativas activas, centrándose específicamente en la Gamificación. Esta metodología se propone como una forma de ofrecer una educación de calidad que sea más dinámica, interactiva y personalizada para los estudiantes, en contraste con la educación tradicionalista que, a pesar de su larga vigencia, sigue siendo predominante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El objetivo principal de este estudio es proponer la Gamificación como una mejora en el proceso cognitivo, especialmente en el área de Estudios Sociales para los niños del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "BARRA". Esta área, a pesar de ser una de las cuatro principales, es una de las menos apreciadas por los estudiantes en edades tempranas. Para llevar a cabo el estudio, se adoptó una metodología mixta. En el aspecto cuantitativo, se realizó una encuesta a una muestra de 107 estudiantes de tercer año. Paralelamente, se aplicó un enfoque cualitativo mediante entrevistas a los cuatro docentes titulares del tercer año. Los resultados fueron reveladores: aunque los docentes muestran interés en usar metodologías educativas no tradicionalistas, no recurren a la Gamificación debido a su desconocimiento sobre ella. Sin embargo, expresaron un genuino interés en recibir y aplicar una propuesta que incluye una guía metodológica basada en la Gamificación, abarcando un tema por cada una de las seis unidades curriculares y proponiendo actividades centradas en el aprendizaje a través del juego. Para los estudiantes, la propuesta de juegos educativos y material didáctico resultó ser completamente atractiva y motivadora, desarrollando un mayor interés por aprender. Por lo tanto, se concluye que proponer la Gamificación como una metodología educativa es una iniciativa acertada y positiva para ofrecer una educación de calidad.

Palabras clave: Gamificación, Proceso de enseñanza-aprendizaje, Juegos educativos, Herramientas tecnológicas (TIC), Material didáctico.

ABSTRACT

This research emphasizes the critical role of active educational methodologies, with a specific focus on Gamification, in enhancing the quality and engagement of learning experiences. Unlike traditional educational approaches, which have long dominated the teaching-learning process, Gamification offers a more dynamic, interactive, and personalized educational experience for students. The primary aim of this study is to propose Gamification as a means to enhance cognitive processes, particularly within the field of Social Studies for third-grade students at the "IBARRA" Educational Unit. Despite being one of the core subjects, Social Studies is often less appreciated by young students. To conduct this study, a mixed-methods approach was employed. Quantitatively, 107 third-grade students participated in surveys, while qualitatively, interviews were conducted with the four tenured teachers of the same grade. The findings were enlightening: although the teachers expressed interest in non-traditional educational methodologies, their unfamiliarity with Gamification has hindered its adoption. Nevertheless, they expressed a genuine interest in receiving and implementing a methodological guide centered on Gamification, which would cover topics across the curriculum and propose activities designed to facilitate learning through play. For students, the introduction of educational games and didactic materials proved to be highly attractive and motivating, fostering increased interest in learning. Thus, it can be concluded that advocating for Gamification as an educational methodology represents a promising initiative to deliver high-quality education.

Keywords: Gamification, Teaching-Learning Process, Educational Games, ICT Tools, Didactic Materials.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	1
Motivaciones para la investigación	1
Problema de investigación	3
Justificación	5
Impacto que la investigación generará	8
Objetivo General	8
Objetivos Específicos	8
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	9
1.1. Educación	9
<i>1.1.1. Definición</i>	9
<i>1.1.2. Importancia</i>	10
<i>1.1.3. Proceso de enseñanza-aprendizaje</i>	11
1.2. Teorías del aprendizaje asociadas a la Gamificación	12
<i>1.2.1. Constructivismo</i>	12
<i>1.2.2. Aprendizaje Significativo</i>	13
1.3. Metodologías activas y Clasificación	13
<i>1.3.1. Aprendizaje Basado en Proyectos</i>	14
<i>1.3.2. Aula Invertida</i>	14
<i>1.3.3. Gamificación</i>	15
1.4. Gamificación en educación	15
<i>1.4.1. Definiciones de Gamificación.</i>	15
<i>1.4.2. Importancia de la Gamificación</i>	16
<i>1.4.3. Mecánicas del juego</i>	16
<i>1.4.4. Tipos de jugadores</i>	16
1.5. Motivación	17
1.6. La didáctica de las Ciencias Sociales	18

1.6.1	<i>¿Las Ciencias Sociales son aburridas?</i>	18
1.6.2	<i>Importancia de las Ciencias Sociales</i>	19
1.7.	TIC	20
1.7.1.	<i>Importancia de las TIC</i>	21
1.8.	Herramientas tecnológicas para Gamificación	22
1.8.1.	<i>Wordwall</i>	22
1.8.2.	<i>Educaplay</i>	23
1.8.3.	<i>Liveworksheets</i>	23
1.8.4.	<i>Canva</i>	23
CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS		24
2.1.	Enfoque de Investigación	24
2.2.	Tipos de Investigación	24
2.2.1.	<i>Investigación descriptiva o explicativa</i>	24
2.2.2.	<i>Investigación de campo</i>	25
2.2.3.	<i>Investigación documental</i>	26
2.3.	Métodos	26
2.3.1.	<i>Método Cualitativo</i>	26
2.3.2.	<i>Método Cuantitativo</i>	27
2.4.	Técnicas	27
2.4.1.	<i>Encuesta</i>	28
2.4.2.	<i>Entrevista</i>	28
2.5.	Instrumentos	29
2.5.1.	<i>Pregunta de la Investigación</i>	29
2.6.	Matriz de operacionalización de variables o matriz diagnóstica	29
2.6.1.	<i>Gamificación:</i>	29
2.6.2.	<i>Proceso de enseñanza-aprendizaje:</i>	29
2.7.	Participantes	34

2.8. Procedimiento y Plan de análisis de datos	34
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	35
3.1. Encuesta dirigida a los estudiantes de Tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ibarra”	35
3.2. Entrevista dirigida a los docentes tutores del Tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ibarra”	47
CAPÍTULO IV: PROPUESTA	53
4.1. Nombre de la propuesta	53
4.2. Presentación de la guía	53
4.3. Objetivos de la guía.....	55
4.3.1. <i>Objetivo General</i>	55
4.3.2. <i>Objetivos Específicos</i>	55
4.4. Contenidos curriculares	56
4.5. Fundamentos Teóricos y Estrategias Metodológicos Aplicadas.....	57
4.5.1. <i>Metodologías Activas</i>	57
4.5.2. <i>Gamificación.</i>	57
4.5.3. <i>Motivación</i>	58
4.5.4. <i>Juegos educativos</i>	58
4.5.5. <i>Material Didáctico</i>	58
4.5.6. <i>TIC</i>	59
4.5.7. <i>Estudios Sociales</i>	59
4.5.8. <i>Innovación Educativa</i>	60
4.6. Desarrollo de la propuesta	61
Conclusiones	134
Recomendaciones	135
Referencias.....	136
ANEXOS.....	143
Anexo 1. Árbol de problemas	143

Anexo 2. Solicitud y Aprobación para aplicar los instrumentos	144
Anexo 3. Entrevista para docentes	145
Anexo 4. Encuesta para estudiantes	149
Anexo 5. Evaluación del informe final Director	152
Anexo 6. Evaluación del informe final Asesora.....	153
Anexo 7. Turnitin	154
Anexo 8. Certificado revisión de Abstract.....	155
Anexo 9. Certificado de Coincidencia de Turnitin	156

Índice de tablas

Tabla 1 Matriz de operacionalización de variables.....	30
Tabla 2 Percepción de los juegos.....	36
Tabla 3 Percepción del aprendizaje.....	37
Tabla 4 Conocimiento de la palabra Gamificación.....	38
Tabla 5 Percepción en el proceso de enseñanza.....	39
Tabla 6 Percepciones y sentimientos en las clases de Estudios Sociales.....	41
Tabla 7 Percepción del método de enseñanza en Estudios Sociales.....	42
Tabla 8 Percepción de juegos educativos en Estudios Sociales.....	43
Tabla 9 Sentimientos en el proceso cognitivo con juegos educativos.....	44
Tabla 10 TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Estudios Sociales	45
Tabla 11 Contenidos a tratarse.....	56
Tabla 12 Plataformas Tecnológicas utilizadas en el diseño de la Guía.....	62

INTRODUCCIÓN

Motivaciones para la investigación

La educación se destaca como una de las herramientas más influyentes a disposición del ser humano, y por esta razón, nace la urgencia de contribuir al ámbito educativo a través de una investigación enfocada en la Gamificación, siendo una metodología activa. La elección se basa en experiencias personales, ya que se ha identificado que la forma más efectiva y apropiada para el aprendizaje propio y ajeno involucra métodos no convencionales, así como la incorporación de actividades innovadoras y novedosas, que brindan una verdadera motivación para interactuar, tal y como lo menciona Teixes (2015):

Hay pocas cosas en la vida que las hagamos sin que nadie nos las pida. Cosas que siempre tenemos ganas de hacer. Cosas que cuando las empezamos, nos cuesta dejarlas. Cosas que queremos compartir. Cosas que hacen que nos sintamos bien. (p. 13)

De acuerdo con el autor, hay actividades tan placenteras y atractivas para las personas, de las cuales podrían destacarse los juegos, ya que, “Los juegos nos atraen porque nos motivan.” (Teixes, 2015, p. 13).

En otras palabras, los juegos son completamente atractivos para las personas sin importar la edad, puesto que ya sean niños, jóvenes o adultos los que ejecutan un juego, lo hacen con mayor predisposición en contraste a muchas otras actividades que carecen de motivación y más notorio aún es el caso de los niños, quienes ante cualquier oportunidad, invierten su tiempo libre a juegos en solitario o acompañados de sus compañeros u amigos, por ello se reconoce la importancia de inmiscuir el juego a la educación, adquiriendo lo mejor de ambos mundos.

Por otro lado, durante la ejecución de las prácticas preprofesionales, se adquiere una valiosa experiencia al aplicar conocimientos y metodologías afines al docente practicante, además de observar a otros educadores realizando la noble tarea de enseñar con sus respectivos métodos y técnicas educativas.

Es evidente que, en muchas ocasiones, el uso de enfoques pedagógicos tradicionales contribuía a la pérdida de interés por parte de los infantes en su proceso de aprendizaje y participación en clase. Sin embargo, la educación requiere de metodologías refrescantes e

innovadoras para los estudiantes, a pesar de que el tradicionalismo ha sido parte de los principios de la educación, lo cual resulta en que ya sea el enfoque innovador o tradicional el que emplee el docente para enseñar, debe hacerlo con verdadero compromiso y dando respuesta a las necesidades actuales de sus estudiantes, tal y como lo menciona Pier (2010), al mencionar que tanto la educación con uso de TIC como la educación tradicional han contribuido significativamente a la construcción de un camino hacia un futuro mejor a través de la enseñanza. Aunque el modelo tradicional no debe ser completamente descartado en la educación contemporánea, tampoco puede ser el predominante en el aula. Las nuevas herramientas tecnológicas, incluidas en las metodologías educativas actuales, han demostrado un impacto considerable y un desarrollo rápido y seguro. Por lo tanto, es crucial que los educadores integren estas herramientas en el proceso cognitivo. Cada modelo tiene sus propias características, ventajas y desventajas, por lo que la combinación de ambos puede atender de manera más efectiva las necesidades educativas de los niños.

En conclusión, ya sea el tradicionalismo o la implementación de las TIC, la educación tiene a su disposición varias modalidades que le permitan solventar las necesidades educativas a la vez que adaptar lo conocido con lo nuevo, puesto que la educación debe adecuarse constantemente.

En algunas instituciones, a pesar de contar con recursos tecnológicos para mejorar la calidad de la educación, no se aprovechaban plenamente estas herramientas, debido a varios factores, tales como: desconocimiento de plataformas educativas e incluso la desinformación del uso de herramientas tecnológicas, etc.

Por otra parte, la realidad de varias instituciones es la falta de material didáctico y tecnológico adecuado, lo que obstaculiza la entrega de una educación efectiva y actualizada, lo que conlleva a un bajo rendimiento académico de los estudiantes, quienes actualmente sienten un mayor interés y apego a la tecnología.

Además, se observó que cuando los estudiantes tenían la oportunidad de interactuar con recursos didácticos y juegos educativos en plataformas digitales, su entusiasmo y participación aumentaban notablemente. Esto podría deberse a que las TIC, implementadas en el proceso de aprendizaje, fomentan la iniciativa del niño y lo atraen a participar y cumplir con los objetivos. La interactividad incrementa el interés de los estudiantes mediante diversos contenidos multimedia que complementan eficazmente los conceptos teóricos presentados en clase (Hiraldo y Sánchez, 2020).

Finalmente, estas particularidades permiten apreciar la incidencia de la Gamificación como un medio para inspirar y proporcionar una educación de calidad y calidez para los estudiantes.

Problema de investigación

En el siglo XXI, la sociedad experimenta una continua evolución, en constante búsqueda de mejoras y perfección en diversos aspectos de su entorno. Las nuevas tecnologías se han vuelto cada vez más relevantes en la vida de las personas, abarcando desde la creación de dispositivos móviles simples hasta el desarrollo de tecnologías avanzadas como robots e inteligencia artificial. En palabras de Galindo (2014), “Lo que cambia con mayor fuerza es el modo de acceso al conocimiento, las fuentes y las conexiones; la velocidad y la forma que adquiere la reflexión en cada proceso educativo.” (p.12). Es decir, es evidente cómo, en tan solo algunas décadas, la sociedad actual ha experimentado una transformación significativa, marcando un contraste notorio con la sociedad de años atrás, debido a que el acceso al conocimiento es mucho más amplio y rápido, beneficiando a la educación al no sesgar la información exclusivamente a libros físicos.

El autoaprendizaje se encuentra a un mayor alcance, no obstante, es responsabilidad de los adultos ayudar a las jóvenes mentes a poder discernir la abundante información, que en muchos casos puede ser errónea, la tecnología es un arma poderosa que hay que saber manejar adecuadamente para que esta misma cumpla con un papel positivo ante la sociedad y más aún al ámbito educativo.

Considerando la evolución de la tecnología, la educación no puede quedarse al margen del progreso en la sociedad, dado que se posiciona como una de las herramientas más influyentes a disposición de la humanidad. En este sentido, la educación demanda dedicación, trabajo arduo, adaptación constante, creatividad, y, sobre todo, innovación. En este contexto, se recomienda la introducción de metodologías activas en el aula, como la Gamificación, que emplea el juego como una estrategia de enseñanza.

El juego es visto y percibido de muchas formas, generalmente de manera positiva, tal y como lo menciona López (2019), desde el inicio de su vida, el ser humano encuentra en el juego una oportunidad para integrarse en la sociedad y relacionarse con otros, además de comprender el mundo. A través del juego, se adquieren conocimientos que se transforman en recuerdos significativos cuando están asociados con actividades placenteras, como las

recreativas. Estas actividades no deberían ser negadas a nadie, sino que deberían ser consideradas un derecho fundamental para ser feliz y aprender simultáneamente.

En conclusión, el juego es inherente al ser humano puesto que es una herramienta que brinda varios beneficios tales como: comprender el entorno de mejor manera e incluso desde una visión mucho más dinámica y divertida y a su vez en el ámbito educativo también tiene gran relevancia, por otro parte, los niños son protagonistas en este entorno y por supuesto son quienes tradicionalmente se evidencia como a simple vista disfrutan del juego en cualquier momento.

Por ello es adecuado afirmar que la Gamificación puede ser una herramienta efectiva para mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes, especialmente en aquellas asignaturas o ciencias que suelen ser percibidas como difíciles de comprender o en las cuales se dificulta mantener la concentración de los estudiantes, tal y como lo menciona Bermúdez et al. (2006), Ingresar en el ámbito de las ciencias formales, que incluye las ciencias sociales, no siempre es bien recibido a pesar de su gran importancia. A menudo, estas disciplinas pueden ser percibidas como aburridas, lo que les resta el valor que merecen. Los autores recalcan en su investigación que la ciencia social puede ser un proceso aburrido en ciertas ocasiones, pero no por ello deja de ser valiosa con grandes aportes para los estudiantes. Más bien, de aquí nace la necesidad de abordar las Ciencias Sociales con un enfoque gamificador, que brinde al estudiante una visión no tediosa en la ciencia mencionada.

Adicionalmente, las ciencias sociales al igual que otras disciplinas, necesitan adaptarse de forma renovada para fomentar la autonomía y la motivación del estudiante en su proceso de aprendizaje, de tal manera que se pueda modificar la percepción desfavorable que tienen los estudiantes hacia la materia de Estudios Sociales, que al parecer les resulta "monótona" y se presenta como una de las asignaturas en las que participan con menor entusiasmo

Todo ser humano debe tener una base sólida en Ciencias Sociales, ya que estas disciplinas cumplen la función de estudiar, analizar e inferir sobre la naturaleza y causas del comportamiento social. El ser humano, que es el eje central de esta ciencia, mismo que presenta gran complejidad, pues cada individuo tiene sus propias características, emociones y reacciones, aunque también es cierto que el entorno influye en ellas. Las Ciencias Sociales incluso pueden predecir el comportamiento social, por lo que es esencial fomentar el interés por esta área desde la niñez, dado su papel crucial en la construcción de la sociedad pasada, presente y futura (Trigo, 1998).

De esta forma, la magnitud de las Ciencias Sociales en la educación tiene un gran impacto, pues al igual que las demás áreas del conocimiento, posee sus especificidades que la vuelven esencial, dado que contempla, el análisis al expresar los comportamientos sociales y culturales de los seres humanos, concebidos tanto de manera individual como colectivos, mismos que no pueden convertirse en sucesos con tendencia a ser olvidados, sino más bien, como sucesos que merecen ser explicados y comprendidos en las distintas épocas del aprendizaje, para de esta manera desarrollar un criterio reflexivo frente a la conducta humana, así como del análisis de acciones pasadas que sigan manteniéndose como influyentes en la actualidad.

Justificación

La educación de estilo tradicional ha estado arraigada en el sistema educativo desde sus orígenes. Sin embargo, en la actualidad, los estudiantes han adoptado nuevos comportamientos, hábitos y formas de aprender tanto en su vida cotidiana como en su proceso de adquisición de conocimientos. En respuesta a esto, la educación debe evolucionar para garantizar la calidad en la enseñanza. De acuerdo con Pier (2010), la labor del auténtico docente va más allá de transmitir o imponer conocimientos. Es necesario que el docente adopte un nuevo rol y enfoque en el ámbito educativo actual, caracterizado por su compromiso como guía y facilitador de información para los niños. Esto implica proporcionarles herramientas y recursos que los motiven a explorar e investigar por sí mismos, desarrollando nuevas competencias y habilidades. El objetivo es convertir a los estudiantes en constructores de su propio aprendizaje mediante la promoción de su autonomía.

Esto implica la adquisición y manejo adecuado de diversas metodologías educativas en las instituciones, con el propósito de abordar en la medida de lo posible la mayor cantidad de necesidades educativas individuales de los estudiantes.

En palabras de Salas (2010) a partir de la década de los 90, ha surgido gradualmente un renovado interés en el humanismo en el ámbito educativo, y se ha buscado reafirmar el valor de lo humano. Esto conlleva una serie de cambios en términos epistemológicos y metodológicos que nos orientan hacia enfoques innovadores.

Esto nos sugiere a considerar alternativas significativas para la construcción del conocimiento que trasciendan las prácticas educativas tradicionales en las Ciencias Sociales e incluso en cualquier otra área del conocimiento, adoptando enfoques más amplios, sistemáticos

y flexibles dentro de un marco de orientación innovadora. Algunos ejemplos de estas nuevas tendencias incluyen la integración de la educación con las nuevas tecnologías y metodologías activas.

Según Rodríguez et al. (2016) las metodologías activas en el proceso educativo han surgido y se han consolidado como métodos eficaces para educar a los niños desde una perspectiva novedosa, atractiva e innovadora. Estas metodologías captan la atención de los estudiantes y fomentan el desarrollo de habilidades colaborativas y el trabajo en equipo.

Considerando lo previamente mencionado, es pertinente postular que las metodologías activas en la educación son un enfoque pedagógico que promueve la participación y el aprendizaje autónomo del estudiante. En lugar de un modelo tradicional en el que el profesor transmite conocimientos y los estudiantes los reciben de manera pasiva, las metodologías activas permiten a los estudiantes involucrarse en su propio proceso de aprendizaje y desarrollar habilidades críticas, creativas y más aún las colaborativas.

Conformando las llamadas metodologías activas se encuentra la Gamificación, la cual reconoce la validez de los juegos educativos para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Teniendo en cuenta la investigación de López (2019), quien menciona como la Gamificación está estrechamente relacionada con los juegos educativos, siendo estos la esencia de dicha metodología. Se basa en la adquisición y construcción de conocimientos a través de un enfoque lúdico, pero con un claro objetivo educativo y formativo. Esta metodología incluye una secuencia de actividades cuidadosamente planificadas, diferenciándose así de los juegos convencionales que se motivan únicamente por la diversión.

Es así como se puede señalar que, al incorporar elementos de juego en el proceso de aprendizaje, los docentes no están incurriendo en la promoción exclusiva de diversión sin fines académicos, sino más bien todo lo contrario, ya que, al incorporar dicha metodología previamente bien planificada y posteriormente bien ejecutada, puede resultar en una experiencia enriquecedora y sumamente formativa para los educandos.

En definitiva, las metodologías activas en la educación fomentan el aprendizaje significativo, tanto de índole autónomo como colaborativo, al incentivar a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales y emocionales, adicionalmente fomenta la creatividad y la innovación, mejorando la retención de información, al crear espacios y sobre todo experiencias

mucho más memorables que integren más de uno de sus sentidos a la vez, lo cual resulta en actividades de mayor comprensión para los niños.

Desde la posición de Lomba, et al. (2021), la Gamificación convierte las aulas tradicionales en entornos ideales para el aprendizaje y la interacción entre compañeros, fomentando el pensamiento crítico y la imaginación.

Por lo tanto, la implementación cuidadosamente respaldada, meticulosamente planificada y de alto nivel en Gamificación proporcionará a los estudiantes la oportunidad de, a través del juego, desarrollar nuevos esquemas mentales que les serán de gran utilidad para abordar cuestiones de mayor complejidad en la vida cotidiana, contando con una capacidad de razonamiento mayormente desarrollada.

Esto les permite fomentar y perfeccionar habilidades esenciales, al mismo tiempo que los preparará de manera efectiva para su futuro profesional. De manera sorprendente, todo este proceso de aprendizaje se produce de manera lúdica y entretenida para el estudiante.

Finalmente, López (2019) plantea que la Gamificación no se considera a sí misma como una verdad absoluta o una metodología infalible; más bien, propone integrar múltiples herramientas y técnicas educativas que se complementen entre sí. El objetivo es abordar de manera más efectiva las necesidades de los estudiantes, motivándolos y brindándoles la oportunidad y el espacio para apropiarse del conocimiento y las actividades, creando así un verdadero aprendizaje significativo.

En conclusión, la educación es un proceso que, al igual que la sociedad, debe mantenerse en constante evolución e integrar mejoras en la calidad educativa. Desde el punto de vista de Ordás (2018), “Siempre se ha utilizado el juego para enseñar y aprender. La relación que establece la psicología entre juego y aprendizaje tiene que ver con el interés por aprender conocimientos y habilidades fundamentales.” (p. 41).

Con base en lo previamente mencionado, es correcto manifestar que la utilización adecuada de la Gamificación ofrece la oportunidad de elevar el nivel educativo, ya que, como su nombre indica, empodera al estudiante como el principal constructor de sus conocimientos. No obstante, el papel del docente sigue siendo fundamental, ya que es responsable de realizar las adaptaciones necesarias y de incorporar otras herramientas educativas o tecnológicas de manera efectiva, incorporando al juego y la lúdica en el proceso educativo.

Impacto que la investigación generará

Impacto educativo: en este contexto, el principal objetivo es ofrecer esclarecimientos sobre la aplicación de metodologías activas en el entorno educativo, con un enfoque especial en la Gamificación y los beneficios que brinda a la enseñanza. Además, de presentar una guía metodológica con el propósito de motivar a los docentes a adoptar esta metodología activa en el desarrollo de las clases de Estudios Sociales.

Impacto social: ya que la Gamificación se basa en fundamentos sociales sólidos, promueve la habilidad de analizar, fomenta la expresión creativa, facilita una comunicación eficaz y refuerza la memoria. Además, impulsa la participación activa, el trabajo en equipo, la retroalimentación inmediata, la construcción individual del conocimiento y la utilización de tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Objetivo General

Proponer la metodología activa de Gamificación para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en el área de Estudios Sociales del Tercer Año de Educación General Básica de la “Unidad Educativa Ibarra” en el periodo lectivo 2023-2024”.

Objetivos Específicos

Determinar el nivel de conocimiento y utilización de la metodología activa “Gamificación” por parte de los docentes de tercer año de la “Unidad Educativa Ibarra”.

Diagnosticar el conocimiento y grado de interés del uso de metodologías efectivas en el proceso enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales por parte de los estudiantes del tercer año de la “Unidad Educativa Ibarra”.

Diseñar una guía metodológica basada en la Gamificación como metodología activa para la asignatura de Estudios Sociales del Tercer Año de Educación General Básica de la “Unidad Educativa Ibarra” en el periodo lectivo 2023-2024”

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Educación

La educación impacta significativamente en la sociedad y es especialmente importante para los niños, ya que les brinda las habilidades cognitivas necesarias, como lectura, escritura y resolución de problemas matemáticos, para comprender el mundo que les rodea. Además, fomenta el desarrollo social y emocional al promover habilidades sociales, relaciones positivas y la gestión de las emociones.

1.1.1. Definición

Retana (2012), afirma “Los procesos de aprendizaje son procesos extremadamente complejos en razón de ser el resultado de múltiples causas que se articulan en un solo producto. Sin embargo, estas causas son fundamentalmente de dos órdenes: cognitivo y emocional.” (p. 1).

La adquisición de conocimiento es un proceso de gran complejidad que emerge de la interacción de múltiples factores, que se fusionan para configurar un resultado singular. Aunque son diversas las razones que juegan un papel en este procedimiento, pueden esencialmente categorizarse en dos grupos predominantes: las de naturaleza cognitiva y las de índole emocional.

La educación es un proceso humano y cultural complejo. Para establecer su propósito y su definición es necesario considerar la condición y naturaleza del hombre y de la cultura en su conjunto, en su totalidad, para lo cual cada particularidad tiene sentido por su vinculación e interdependencia con las demás y con el conjunto. (León, 2007, p. 3)

Dicho de otra manera, la educación se ve afectada o beneficiada por la percepción de cada individuo, no obstante, la sociedad y su cultura también influye en este entorno. La educación debe considerar varios aspectos que impactan al educando, puesto que los niños no aprenden únicamente en los salones de clase, sino también, en casa, en los parques, etc. Siendo así la educación un proceso individual, pero a la vez colectivo.

“La educación es un proceso social en el que convergen muchos aspectos sustanciales, uno de ellos es el currículo. No se puede concebir la educación sin que exista un horizonte que la definen sus respectivos niveles.” (Cedeño et al., 2018, p. 3).

En otras palabras, la educación es un proceso social que engloba diversos elementos esenciales, entre los cuales se encuentra el currículo. No se puede entender la educación sin la presencia de un conjunto de metas y objetivos que definen sus diferentes años escolares.

En última instancia, la relevancia de la educación va más allá y afecta a diversos contextos que rodean a las generaciones actuales, destacando la importancia de asegurar una educación de alto nivel. “diversos autores han destacado la importancia de la educación como acción prioritaria en la ardua labor de transformar las actuales generaciones en sociedades con mayor responsabilidad ecológica y social.” (Ortega et al., 2020, p. 3).

En resumen, la educación se considera una prioridad que brinda a las nuevas generaciones la capacidad de crecer no solo como individuos conscientes y reflexivos, sino también como seres empáticos con la capacidad de promover el bienestar de la sociedad y el medio ambiente.

1.2.2. Importancia

De acuerdo con Escobar (2006), “Los niños y niñas no van a ser capaces de nadar si no se les brinda el ambiente necesario para que lo hagan.” (p. 16).

La educación proporciona a las personas los conocimientos y habilidades necesarios para desenvolverse en la vida cotidiana, lo que les permite comprender el mundo que les rodea y tomar decisiones informadas. Además, la educación promueve el desarrollo personal y el crecimiento intelectual, permitiendo a las personas alcanzar su máximo potencial.

Desde el punto de vista de Canacuan et al. (2019):

La educación es un proceso permanente y sistemático colaborativo para la perfección y realización de cada persona en el desarrollo de la transformación de conocimientos en la formación de la sociedad y que corresponde a la educación y auto preparación del proceso metodológico de la enseñanza y aprendizaje. (p. 3)

En un sentido más amplio, la educación tiene el poder de transformar vidas, al proporcionar a las personas las herramientas necesarias para transformar conocimientos, apropiarse de ellos y usarlos en la vida cotidiana, la educación contribuye al desarrollo económico y a la mejora de las condiciones de vida.

1.1.3. Proceso de enseñanza-aprendizaje

Desde la posición de Sánchez (2003), el propósito de la educación es amplio y claro, sin embargo, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es necesario que el individuo retenga una impresión, un reflejo genuino del entorno objetivo, del mundo que le rodea, que se traduzca en conocimientos, destrezas y aptitudes que le faculten para afrontar con una perspectiva creativa, adaptable y de apropiación las situaciones novedosas.

Por otro lado, también afirma como en el proceso de aprendizaje humano, la comprensión integral y sistémica de los elementos comportamentales y la debida atención a las variables internas del individuo como portadoras de sentido, sin duda, adquieren una gran relevancia en lo que respecta a su gestión pedagógica.

Es decir, en el proceso de aprendizaje, es fundamental considerar de manera holística y sistémica los factores conductuales y las variables internas del individuo, ya que tienen un gran impacto en su regulación didáctica.

Esto adquiere aún más relevancia al desarrollar métodos o enfoques de enseñanza para sujetos que no tienen la posibilidad de interactuar directamente con el responsable de transmitir información y desarrollar habilidades.

Según Sánchez (2003), si bien el aprendizaje es un procedimiento en sí mismo, también se convierte en un resultado, ya que son los productos específicos los que ofrecen una evidencia tangible de los procesos involucrados.

A juicio de Torche et al. (2015) la educación de calidad depende mucho del docente “Si los profesores tienen confianza en un programa o metodología de enseñanza, y, sobre todo, si este programa es consistente con sus propias creencias sobre la educación tenderán a relevar aspectos positivos de dicho programa.” (p. 5).

Por lo tanto, si los docentes depositan su confianza en un programa o enfoque de enseñanza y, más importante aún, si este programa se alinea con sus propias convicciones acerca de la educación, es probable que destaquen de manera más minuciosa y detallada los aspectos favorables de dicho enfoque.

1.2. Teorías del aprendizaje asociadas a la Gamificación

Existen diversas teorías del aprendizaje que se vinculan de manera directa o indirecta a la esencia y funcionalidad de la Gamificación, mismas que serán detalladas a continuación.

1.2.1. Constructivismo

Dentro del enfoque constructivista, se sostiene que el conocimiento no es estático ni objetivo, sino que se construye y reconstruye de manera continua por parte del estudiante mediante su interacción con el entorno y la interpretación de la información. Teniendo en cuenta a Barreto (2009), se alude lo siguiente:

Lo que pretende rescatar y defender el constructivismo es que, en realidad, el sujeto es un constructor activo de sus estructuras de conocimiento. De ahí que toda posición constructivista tiene un marcado interés por asuntos epistemológicos, resolviendo preguntas como “quién conoce”, “cómo conoce”, “qué conoce” y “qué es conocer” (p.7)

Teniendo en cuenta a Arceo y Rojas (2010) “El constructivismo postula la existencia y prevalencia de procesos activos en la construcción del conocimiento: habla de un sujeto cognitivo aportante, que claramente rebasa a través de su labor constructiva lo que le ofrece su entorno” (p.2).

Estos argumentos resaltan la importancia del papel central que el estudiante o cualquier individuo debe desempeñar en la construcción de su propio conocimiento, organizando lo que necesita aprender a corto, mediano y largo plazo, y contribuyendo de manera oportuna y constructiva al entorno que lo rodea. Esto está estrechamente relacionado con la Gamificación, ya que enfatiza que el sujeto, es decir, el estudiante, debe ser un participante activo en su proceso de aprendizaje, actuando como un constructor, tal como se busca en esta metodología.

El constructivismo es una teoría pedagógica que se enfoca en el aprendizaje activo y participativo del estudiante, centrándose en la construcción de conocimiento a través de la interacción con el entorno y la reflexión sobre las experiencias individuales y sociales. En lugar de ser un enfoque pasivo en el que el conocimiento se transmite de forma directa, el constructivismo promueve la participación activa del estudiante en su propio proceso de aprendizaje.

1.2.2. Aprendizaje Significativo

La Gamificación emerge como un enfoque metodológico que ofrece a los estudiantes experiencias educativas novedosas y atractivas para desarrollar su conocimiento, permitiéndoles conectar estas nuevas experiencias con sus aprendizajes previos, tal y como lo menciona Gallardo y Camacho (2016), al mencionar que el aprendizaje significativo es la “Construcción de aprendizajes por parte del alumno, con la ayuda del profesor, que relaciona de manera no arbitraria la nueva información con lo que el alumno ya sabe.” (p.24).

En otras palabras, tanto en el aprendizaje significativo como en el aprendizaje a través de la Gamificación, el rol del docente consiste en aprovechar el conocimiento previo del estudiante, como por ejemplo el uso de computadoras o teléfonos móviles, algo que la gran mayoría de los niños ya domina desde temprana edad, y combinarlo con el nuevo conocimiento, como el manejo de plataformas educativas digitales.

1.3. Metodologías activas y Clasificación

Varios son los autores que a lo largo de la historia educativa han definido las metodologías activas, algunas de ellas, se presentan a continuación:

García (2014), dice que “La metodología activa es propuesta como una metodología que responde a las demandas que la sociedad exige y es que cada persona debe ser competitiva, analítica, crítica y reflexiva ante los desafíos que debe enfrentar en su vida.” (p. 11).

Mientras que la autora de la investigación científica “Metodologías activas para la formación de competencias” March (2006), alude que las metodologías activas son métodos pedagógicos que involucran al estudiante, donde el proceso de aprendizaje recae directamente en su actividad, participación activa y compromiso personal.

Por otro lado, Sánchez (2014), establece que la metodología activa constituye una táctica educativa empleada con el fin de estimular la participación dinámica del estudiante en el proceso de aprendizaje, otorgándole la responsabilidad de construir su propio conocimiento.

Finalmente, se puede concluir que la metodología activa es una táctica educativa empleada para fomentar la participación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje, y es fundamental para que el estudiante construya su propio conocimiento.

El uso de metodologías activas dentro del proceso enseñanza-aprendizaje es de gran importancia. Estas metodologías permiten la participación activa de los niños en su propio proceso de aprendizaje, fomentando el desarrollo de habilidades clave, promoviendo un aprendizaje significativo, estimulando el desarrollo socioemocional y preparándolos para enfrentar los desafíos del futuro.

Sin embargo, “existen metodologías más apropiadas para unas determinadas materias y condiciones de aprendizaje, no menos cierto es el reconocimiento de la potencialidad de las más activas y colaborativas, como respuesta a los retos que se plantean en la actualidad.” (Murillo, 2007, p.12). Es decir, las metodologías activas deben ser implementadas en el momento adecuado para que así cumplan con su propósito.

1.3.1. Aprendizaje Basado en Proyectos

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), es una de las metodologías activas en la enseñanza, que se destaca por fomentar el aprendizaje colaborativo a través de actividades grupales cuidadosamente diseñadas. En este enfoque, el maestro actúa como guía, facilitando una secuencia de actividades planificadas que otorgan autonomía al estudiante en su proceso de aprendizaje. Con base en Romero y Buzón (2023), el ABP se define como:

Se trata de conjunto de tareas de aprendizaje basada en la resolución de preguntas y/o problemas, que implica al alumno en el diseño y planificación del aprendizaje, en la toma de decisiones y en procesos de investigación, dándoles la oportunidad para trabajar de manera relativamente autónoma durante la mayor parte del tiempo, que culmina en la realización de un producto final presentado ante los demás. (p. 32)

Con lo cual es correcto afirmar que, en el ABP el estudiante toma sus propias decisiones a la hora de investigar siendo habitualmente el principal constructor en su aprendizaje, lo que, a su vez, resulta en una mejor comprensión del tema de clase, ya que el estudiante se ve completamente inmiscuido con el proyecto, al tener que generar incluso un producto final que evidencia su progreso, investigación y resolución.

1.3.2. Aula Invertida

Esta metodología se enfoca en proveer al estudiante con recursos y herramientas para que se familiarice con el tema que se abordará en el aula con antelación. De este modo, el tema de la clase se convierte en un concepto sobre el cual el estudiante ya ha reflexionado, ha desarrollado posturas y ha completado actividades para su comprensión. Como dice Medina

(2014) “Este enfoque didáctico se centra en maximizar la comprensión de lo que el alumnado estudia más que de su memorización.” (p.14). La metodología mencionada se fundamenta en el trabajo en equipo de estudiantes y maestros que comparten ideas claras de un tema conocido por las dos partes, optimizando el tiempo reemplazando la cátedra tradicional por un posible debate o foro de argumentos previamente generados.

1.3.3. Gamificación

La Gamificación se distingue por fomentar un aprendizaje divertido y práctico para estudiantes de todas las edades, al tener en cuenta la motivación del estudiante para llevar a cabo actividades que no solo sean bien comprendidas, sino también asociadas con experiencias positivas. Según Romero y Buzón (2023), “Gamificar consiste en usar elementos y mecánicas de juego que ayuden a los estudiantes a vivir una experiencia motivadora de aprendizaje, que les empuja a tomar decisiones y a involucrarles a lo largo del tiempo.” (p. 278). Es decir, si bien es cierto que la Gamificación centra su atención en emplear juegos educativos, también profundiza en que el aprendizaje no sea una tarea tediosa, más bien que fusione lo mejor de los dos mundos, propiciando un entorno educativo activo y reconfortante para los niños.

1.4. Gamificación en educación

La integración de la Gamificación en la educación surge como una forma de motivar a los estudiantes desde edades tempranas a través de un enfoque lúdico que busca alejarse del enfoque tradicional de la educación, y en su lugar, se incorporan elementos de juego en el proceso de aprendizaje.

1.4.1. Definiciones de Gamificación.

Existen distintas definiciones de Gamificación educativa, se considera a la autora Marín-Díaz (2015), quien indica que “gamificación educativa, supone hacerlo de una tendencia basada en la unión del concepto de ludificación y aprendizaje” (p.1).

De acuerdo con la autora citada la gamificación se refiere a potenciar el aprendizaje mediante el uso de juegos, con el objetivo de desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos. Esto implica fomentar la cohesión, la integración y la motivación hacia el contenido, así como estimular la creatividad de los individuos.

Adicionalmente, con base en Llorens et al. (2016), describen a la Gamificación o ludificación como “el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos

contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica.” (p.1). Por lo cual, la Gamificación consta del uso de varias herramientas didácticas y componentes del juego orientados a proporcionar conocimientos académicos de una manera activa y lúdica.

1.4.2. Importancia de la Gamificación

En la opinión de López (2019) “La gamificación no es convertir todo en un juego, esta permite desarrollar habilidades para mejorar la atención, la motivación y el esfuerzo, además de que sirve para absorber conocimientos mediante el proceso de la acción” (p.4).

Iquise y Rivera (2020) plantean “La gamificación en educación hace más dinámica las clases, simplifica las actividades difíciles, crea una retroalimentación positiva a través de premios, promueve el triunfo y perseverancia” (p.24).

La incorporación de la Gamificación en la educación aporta dinamismo a las clases, simplifica las tareas desafiantes, genera una retroalimentación positiva mediante incentivos, impulsa el éxito y la persistencia, y fomenta el trabajo en equipo al promover la comunicación entre compañeros. Esto permite que los estudiantes logren objetivos a corto y largo plazo, y tanto los alumnos como los profesores pueden monitorear su rendimiento.

Lo más importante es destacar al estudiante como el protagonista principal de su propio progreso educativo.

1.4.3. Mecánicas del juego

Cortizo et al. (2011) sostienen que las mecánicas de juego son conjuntos de reglas que buscan crear juegos que sean disfrutables y generen un sentido leve y sano de adicción con compromiso en los jugadores (estudiantes) al presentarles desafíos y un camino por recorrer. Estas mecánicas se aplican tanto en videojuegos como en otros tipos de aplicaciones.

1.4.4. Tipos de jugadores

Borrás (2015) da a conocer que hay distintas categorías de jugadores, y se puede identificar el tipo específico al responder tres interrogantes: “¿Quién son ellos? ¿Cuál es la relación con la aplicación? ¿Qué es lo que les motiva y desmotiva?” (p.16).

Asimismo, el autor previamente mencionado detalla a cuatro categorías de jugadores los cuales son detallados a continuación:

Triunfadores o asesinos, persiguen la mentalidad de 'yo gano y tú pierdes', enfocados en alcanzar objetivos rápidamente y están motivados por logros.

Socializadores, buscan la interacción social en los juegos y valoran la creación de redes de amigos y contactos.

Ambiciosos, desean destacar y competir de manera equitativa. Para retenerlos, se utilizan clasificaciones y categorías, y están motivados a completar el curso.

Exploradores, disfrutan explorando el entorno. Para retenerlos, se requieren logros desafiantes, y están dispuestos a revisar todo el curso.

Por otra parte, es importante destacar el comentario de Ordás (2018), “En gamificación nos centramos en los usuarios como si fueran jugadores y para ello es fundamental saber cuáles son los tipos de jugadores y sus motivaciones.” (p.42).

Es esencial tener en cuenta las diversas categorías de jugadores, ya que sus comportamientos influyen significativamente en el desarrollo de los juegos. De esta manera, el docente puede anticipar las acciones o reacciones de los estudiantes, lo que permite una planificación más efectiva de actividades que faciliten la adaptación del estudiante a una variedad de actividades y plataformas. Estas actividades están diseñadas para fortalecer ciertos comportamientos y mejorar otros, con el objetivo de mantener un ambiente educativo amigable y agradable para todos los involucrados en el proceso educativo.

1.5. Motivación

Existen múltiples interpretaciones del concepto de motivación, por lo tanto, a continuación, se presentarán las opiniones de diferentes autores que consideran que la motivación es esencial en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

De acuerdo con Gallardo y Camacho (2016), “La motivación es uno de los factores que determinan la satisfacción y el rendimiento académico.” (p.10).

Núñez (2009), plantea que a la motivación “podemos considerarla como un conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta.” (p.3).

Mientras que tal como lo hace notar el autor Borrás (2015), “La motivación es lo que lleva a alguien a hacer algo, existen muchas formas de motivación.” (p.6).

Es decir, la motivación es uno de los factores que influye de manera directa en el aprendizaje para cautivar la atención, concentración y direccionar al estudiante a participar dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de manera activa, puesto que la motivación se

constituye como el sentimiento de realmente querer hacer algo, por interés propio, más no por necesidad o una obligación, lo que a su vez se traduce como una actividad menos memorable y significativa para el niño.

1.6. La didáctica de las Ciencias Sociales

Las Ciencias Sociales han tenido gran impacto en la sociedad a través de los años, influyendo de manera directa en varios entornos tales como el entorno educativo, cultural y social. Citando a Bermúdez et al. (2006), “La ciencia es un proceso apasionante que permite al ser humano crear, avanzar, apoyar hacer y deshacer.” (10). Además, con base en los mismos autores “lo importante es que seamos conscientes de que la ciencia es el instrumento fundamental para el desarrollo de la sociedad, en tanto que provee instrumentos y guías de acción que permiten a la humanidad influir y transformar la realidad” (p.10).

En resumen, las Ciencias Sociales son esenciales para entender, analizar y abordar los desafíos sociales, políticos y culturales de nuestra sociedad. Contribuyen a la formación de ciudadanos críticos, promueven la equidad y la justicia, y proporcionan las herramientas necesarias para construir una sociedad más inclusiva y sostenible.

Desde el punto de vista de Prats (2002), La didáctica de las Ciencias Sociales puede explorar su propio ámbito de investigación, el cual debe aprovechar y enriquecerse con los conocimientos generados por otras disciplinas sociales como historia, geografía, sociología, psicología, entre otras. No obstante, tiene la capacidad de establecer límites epistemológicos y metodológicos que la distinguen como un campo específico de investigación dentro del ámbito de las ciencias de la educación.

Para lograr esto, se requieren ciertas premisas: en primer lugar, la existencia de una comunidad académica comprometida con este objetivo, que elabore una estrategia para alcanzarlo y que promueva un proceso de reflexión y producción de investigaciones concretas que contribuyan a establecer los requisitos mínimos necesarios para desarrollar un cuerpo teórico relativamente estable.

1.6.1 ¿Las Ciencias Sociales son aburridas?

Rodríguez y Gutiérrez (2016), señalan que los estudiantes perciben a las Ciencias Sociales como algo tedioso, una materia que, según sus propias palabras, carece de utilidad. Estos y otros factores diversos contribuyen a la falta de atención por parte de los estudiantes durante las clases.

Belén (2007), refiere “Para el común de los estudiantes, investigadores y docentes de ciencias sociales suele ser una tarea tediosa la lectura o el estudio de metodología” (p.2).

A juicio de Belén (2007), la lectura o el estudio de metodología suele ser una tarea aburrida para la mayoría de los estudiantes, investigadores y profesores de ciencias sociales. En muchos casos, se opta por soluciones rápidas, como manuales sencillos llenos de gráficos y diseños que pretenden transmitir toda la información de manera rápida y fácil.

En resumen, las Ciencias Sociales a menudo son desestimadas incorrectamente debido a la percepción generalizada de que las ciencias exactas, como las matemáticas, son más funcionales o útiles para las personas. Esto conlleva a descuidar un aspecto esencial para el progreso humano: la mente y la capacidad reflexiva. La lectura se convierte en un privilegio del cual muchos carecen, ya que las nuevas generaciones tienden a avanzar rápidamente y buscar resultados inmediatos en lugar de analizar el proceso. Esto puede ser resultado del ejemplo proporcionado por los adultos o de la forma en que los docentes imparten las clases. Si las clases se presentan de manera aburrida o tradicional, enfocadas en la lectura y la memorización, los estudiantes pueden sentir la necesidad de simplemente escuchar la clase sin un interés genuino por aprender, reflexionar o investigar más a fondo.

Su enseñanza requiere encontrar el equilibrio adecuado entre ofrecer contenidos relevantes, transmitir experiencias ejemplificadoras y realizar el trabajo práctico necesario para poner en práctica los conceptos aprendidos.

1.6.2 Importancia de las Ciencias Sociales

Como lo hacen notar López et al. (2021), en la actualidad, es de gran importancia brindar educación en Ciencias Sociales al estudiante, ya que implica rescatar los acontecimientos del pasado y adquirir una conciencia social sobre nuestro entorno. También implica valorar nuestra cultura y comprender que la existencia de países empobrecidos se debe a gobiernos improvisados, así como las regiones sin oportunidades se deben a líderes políticos con intereses personales y falta de visión progresista.

López et al. (2021), postulan que, frente a esta situación, los docentes en esta disciplina tienen la capacidad de instigar un compromiso en los alumnos, fomentando una mentalidad más democrática, apreciativa y valiosa hacia su entorno local.

Esto implica explorar elementos geográficos, históricos, símbolos, personalidades, tradiciones, cultura, leyes y todos los aspectos sociales significativos, con el propósito de

estimular una transformación que impulse el cambio y promueva una actitud emprendedora en beneficio de la comunidad.

En última instancia, los autores previamente mencionados sostienen que, mediante la reflexión, se puede confirmar que la excelencia reside en cada individuo.

1.7. TIC

La educación contemporánea abarca diversas y revolucionarias herramientas, incluyendo la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), las cuales, según varios expertos, ofrecen una amplia gama de ventajas. Estas herramientas no solo permiten una educación altamente personalizada, sino que también capturan la atención y concentración de los estudiantes, generando una mayor motivación en el aula a la hora de aprender. A juicio de Casillas (2014), “Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) son parte de un movimiento social sin precedentes en la historia de la humanidad.” (p.20). Es decir, el origen de las TIC es el comienzo de una sociedad con herramientas inimaginables años atrás.

Sin embargo, tal y como lo hace notar Galindo (2014), “El estudiante “sabe” muy bien cómo usar la tecnología (su medio) pero, probablemente, no la “sabe” utilizar para aprender lo que la academia y las instituciones a las que accede le exigen.” (p.9). En otras palabras, la tecnología es inherente al educando en la actualidad, debido a que, desde su nacimiento se ha visto rodeado de un entorno tecnológico, no obstante, el hecho de crecer con este valioso recurso de manera tan cercana no garantiza que este sea aprovechado eficazmente en la educación o en otras áreas, más bien el verdadero uso que se le ha otorgado a la tecnología es el de entretenimiento con poco o nada de aportes intelectuales, útiles o beneficiosos para el individuo en sí.

En segunda instancia, “El elemento más representativo de las nuevas tecnologías es sin duda el ordenador y más específicamente, Internet” (Ortí, 2011, p.1).

Dentro de este panorama de transformación tecnológica, el elemento que destaca con mayor prominencia indiscutible es el ordenador, y en particular, la red mundial de Internet. Ya que se ha convertido en la columna vertebral de las TIC, actuando como un canal omnipresente que conecta a personas, dispositivos y sistemas en todo el mundo.

La omnipresencia de Internet ha llevado a una convergencia de datos, voz y medios visuales, lo que ha ampliado significativamente nuestras capacidades de comunicación y acceso a información.

1.7.1. Importancia de las TIC

Teniendo en cuenta a Hernández (2018), “Los medios digitales son importantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje, porque promueve la generación del conocimiento intrapersonal, es decir, provoca que el estudiante se involucre en la búsqueda de información y la contraste” (p.17).

Por ende, los recursos digitales juegan un papel fundamental en los procesos educativos, ya que fomentan la creación de conocimiento personal al involucrar a los estudiantes en la búsqueda y contraste de información. Internet ofrece una amplia variedad de documentos con información valiosa y actualizada, que puede ser verificada instantáneamente, lo que resulta útil para generar aprendizajes significativos.

“Los medios digitales han contribuido al aprendizaje lector, actualmente se emplea medios interactivos, con animaciones, sonidos, dibujos, colores, que permiten despertar el interés del estudiante” (Hernández, 2018, p.17). Es decir, las TIC han favorecido al desarrollo de habilidades de lectura, ya que se utilizan medios interactivos con animaciones, sonidos, dibujos y colores, que capturan el interés de los estudiantes.

Por otra parte, el uso adecuado de las TIC dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje brinda una nueva visión de la educación pues esta se encuentra “cambiando el método tradicional, a un método activo contemporáneo” (Hernández, 2018, p.17). El cual a su vez aumenta el dinamismo en clase, permitiéndole al estudiante ser capaz de lo que es capaz de ser y hacer lo que es capaz de hacer, incluso con una retroalimentación instantánea y más actualizada.

Finalmente, el autor previamente mencionado también alude “los avances tecnológicos y digitales, su uso en el proceso educativo es evidente en el siglo XXI, donde la tecnología ha tenido un avance significativo.” (p.29). Dado que estos avances se encuentran disponibles en diversas formas para el público en general, se fomenta no solo el uso de las TIC, sino también la capacidad de convertirse en generadores de conocimiento en diferentes plataformas digitales.

Esto implica adaptarse a cada una de ellas, investigar y adquirir conocimientos de manera alternativa, ya que existe una amplia variedad de plataformas que permiten satisfacer

de forma más personalizada la adquisición de conocimientos a través de lecturas, audios o videos.

1.8. Herramientas tecnológicas para Gamificación

Salazar et al. (2019), enfatizan en que dado el contexto actual en el que nos encontramos inmersos en una era digital caracterizada por avances tecnológicos que ejercen un impacto significativo en diversas esferas de la sociedad, se torna imperativo reconocer la importancia de sincronizar los avances en el ámbito educativo con las variadas y efectivas herramientas tecnológicas disponibles.

Estas herramientas, al incorporarse de manera adecuada en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tienen el potencial de transformarlo en una experiencia más cautivadora, accesible y placentera para los estudiantes.

En otras palabras, la educación actual debe ajustarse y adoptar las tecnologías emergentes como recursos pedagógicos con el fin de elevar la excelencia educativa y fomentar la innovación en las aulas.

“Para la implementación de estas herramientas tecnológicas es necesario contar con conocimientos técnicos, así como también tener claro los objetivos pedagógicos al implementarlas y, a partir de este seleccionar el software, herramienta, aplicación” (Salazar et al., 2019, p.4).

Por lo tanto, es importante destacar que no es suficiente contar con tecnologías novedosas, sino que también es esencial saber operarlas y emplear las apropiadas de manera efectiva.

1.8.1. Wordwall

Con base en Valero et al. (2023) “Wordwall, es una herramienta que posibilita la creación de actividades interactivas e imprimibles, además de contar con diversas plantillas que facilitan la creación de actividades multimedia, la diversidad de ventanas interactivas que posee capta la atención del estudiante” (p.2).

Esta plataforma, disponible tanto en versión gratuita como de pago, ha logrado establecerse como una herramienta educativa reconocida y entretenida para el proceso de aprendizaje. La herramienta Wordwall ofrece diversas modalidades de juego y proporciona a los profesores y estudiantes una amplia selección de juegos listos para ser utilizados en el aula.

Además, brinda la opción de crear juegos en diferentes modalidades, con el objetivo de fomentar el aprendizaje de los estudiantes de manera estimulante.

A juicio de dichos autores “La utilización de aplicaciones en los celulares o tabletas se ha convertido en uso diario, no solo en dispositivos móviles, sino, también en computadoras y portátiles.” (Valero et al., 2023, p.3).

Es decir, estas herramientas se adaptan a las necesidades individuales de los estudiantes y brindan flexibilidad en términos de tiempo y lugar de estudio.

Finalmente, las herramientas educativas en dispositivos móviles y computadoras son fundamentales para impulsar un aprendizaje efectivo, dinámico y adaptado a las demandas de la sociedad actual.

1.8.2. Educaplay

Es una plataforma educativa que ofrece opciones gratuitas y de pago, permitiendo la creación de juegos educativos en línea.

1.8.3. Liveworksheets

Es una plataforma educativa gratuita, que permite la creación de fichas interactivas educativas en línea que pueden ser descargadas e impresas.

1.8.4. Canva

Es una herramienta colaborativa con funciones gratuitas, además de ser versátil y atractiva en cuanto a varias de las funciones que brinda ya que cuenta con diseños predeterminados que pueden ser o no modificados. (Arcentales-Fajardo., et al. 2020).

CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS

2.1. Enfoque de Investigación

En este estudio, se tomaron como participantes de la investigación a los estudiantes de la Unidad Educativa "Ibarra", específicamente del tercer año de Educación General Básica, conformado por los cinco paralelos disponibles. Este grupo de estudiantes representó la muestra para la investigación, y se utilizó una metodología mixta que incorpora tanto elementos cualitativos como cuantitativos. Empleando las palabras de Ortega (2018):

El enfoque mixto se caracteriza porque favorece una perspectiva amplia y profunda del fenómeno que se estudia, así mismo, esto le permite al investigador plantear el problema con claridad y formular objetivos apropiados para el estudio junto a una conceptualización teórica justa al fenómeno que se investiga. (p. 22)

La utilización del método mixto en investigaciones es fundamental debido a su capacidad para proporcionar una comprensión más completa y enriquecedora del fenómeno estudiado. Al combinar enfoques cualitativos y cuantitativos, se obtiene una perspectiva más holística que permite abordar tanto las dimensiones cualitativas, como las experiencias y percepciones, como las cuantitativas, que se centran en datos numéricos y patrones.

La importancia de este enfoque radica en que “el enfoque mixto es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento.” (Medina et al., 2013, p.11.). Ofreciendo una mayor validez y fiabilidad a los resultados, al aprovechar las fortalezas de ambos métodos y mitigar sus posibles limitaciones. Además, permite la triangulación, es decir, la convergencia de evidencia desde diferentes fuentes, lo que fortalece la robustez de las conclusiones.

2.2. Tipos de Investigación

En el transcurso de la investigación, se ha optado por abordar los siguientes tipos de enfoques investigativos.

2.2.1. Investigación descriptiva o explicativa

El autor Nieto (2018), menciona que “La investigación explicativa prueba sus hipótesis a través de los diseños no experimentales y experimentales.” (p.3).

La investigación descriptiva tiene como objetivo describir y analizar características, fenómenos o situaciones sin manipular las variables. Su finalidad es obtener una visión detallada y precisa de un tema específico.

En cuanto a Mejía (2020) añade que este tipo de investigación tiene como propósito principal la descripción detallada de la población, situación o fenómeno en torno al cual se enfoca su estudio.

Esta investigación se utilizó para comprender minuciosamente el problema identificado, así como para analizar y justificar el trabajo de titulación. Cumpliendo con el rol de punto de partida al iniciar el trabajo de investigación y resaltar la importancia de la Gamificación como metodología educativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

2.2.2. Investigación de campo

Teniendo en cuenta a Grajales (2000) se menciona que:

Esta clasificación distingue entre el lugar donde se desarrolla la investigación, si las condiciones son las naturales en el terreno de los acontecimientos tenemos una investigación de campo, como los son las observaciones en un barrio, las encuestas a los empleados de las empresas, el registro de datos relacionados con las mareas, la lluvia y la temperatura en condiciones naturales. (p.3)

Es decir, se realiza en el entorno real de estudio y busca obtener información directa y detallada sobre un fenómeno o situación. Es una investigación que permite una comprensión más profunda y contextualizada, y utiliza técnicas de recolección de datos primarios para lograr sus objetivos.

Durante la realización de las prácticas preprofesionales en la institución educativa, se llevó a cabo la presente investigación. Esto se debió a que, al encontrarnos inmersos en dicho entorno, se pudo observar un nivel significativamente mayor de interés y participación por parte de los estudiantes cuando se les ofrecían actividades que incorporaban juegos educativos, diseñados para facilitar la comprensión de los temas impartidos en clase. Además, se destacó la satisfacción y aprobación del docente titular al experimentar con una metodología educativa diferente, lo cual representó un respaldo importante. Esta experiencia directa permitió entender de manera más profunda las necesidades y los beneficios de diversas metodologías, otorgando así una mayor relevancia y fundamento a la investigación realizada.

2.2.3. Investigación documental

Grajales (2000) dice “La investigación documental es aquella que se realiza a través de la consulta de documentos (libros, revistas, periódicos, memorias, anuarios, registros, códigos, constituciones, etc.).” (p.2).

Por ende, una investigación documental es un proceso de investigación exhaustiva, donde se realiza una revisión de la literatura existente relacionada con el tema de interés. Esto implica la identificación de fuentes relevantes, la extracción de información pertinente y la evaluación crítica de los datos recopilados.

La investigación documental desplegada fue esencial en la fase inicial de la selección del tema de investigación. Resultó imperativo comprender los antecedentes, los beneficios y otros fundamentos teóricos relacionados para respaldar adecuadamente la propuesta de la gamificación como una mejora en el proceso educativo. Se otorgó especial énfasis a la investigación documental al elaborar el marco teórico, el cual constituyó el primer capítulo del trabajo, y posteriormente en el análisis y sustento de todo el trabajo de titulación. De esta manera, su relevancia fue evidente a lo largo de todo el proceso investigativo.

2.3. Métodos

2.3.1. Método Cualitativo

Valle et al (2022) aluden que “Los objetivos de una investigación cualitativa se enfocan en los significados, las experiencias y las situaciones que atraviesan los sujetos” (p. 11). Es decir, el método cualitativo conlleva una minuciosa interpretación y exploración meticulosa de patrones y temas emergentes en los datos.

Desde el punto de vista de Ortega (2018) el método cualitativo puede ser reconocido a lo largo de diferentes fases operativas. La primera etapa se distingue como un periodo reflexivo en el que todos los participantes en el estudio exponen los variados elementos que abordan el foco de interés de la investigación. Este procedimiento facilita la formulación del problema en el ámbito de la investigación cualitativa. La segunda fase involucra un análisis derivado de la revisión de la literatura vinculada con la idea de investigación, lo cual contribuye a la elaboración de la conceptualización teórica que respalda el progreso del proceso de investigación.

En resumen, el enfoque cualitativo posibilita al investigador obtener información personal y experiencial de los entrevistados. Esto permite respuestas más amplias y detalladas

sobre un tema específico, así como la capacidad de aclarar las preguntas en caso de falta de comprensión por parte de los participantes.

El enfoque cualitativo se empleó al llevar a cabo entrevistas con cuatro docentes titulares del tercer año de educación básica. Esto se debió a que las respuestas obtenidas ofrecían información basada en sus experiencias personales, lo cual representaba un valioso punto de partida para la elaboración de la propuesta. El objetivo era comprender su postura real respecto a las nuevas metodologías, con un enfoque específico en la Gamificación.

2.3.2. Método Cuantitativo

Desde la posición de Valle et al (2022) se menciona que:

En este tipo de investigación, se formulan hipótesis que se someten a prueba en el marco de una teoría. Para hacerlo, se recogen los datos en función de una serie de variables; la sistematización de los datos recogidos, y el empleo de cifras y de la estadística son centrales. A partir del análisis de estos datos, se deducen conclusiones. Por ello, generalmente, la investigación con un enfoque cuantitativo emplea un método deductivo. (p. 10)

Es decir, el método cuantitativo se sustenta en la medición de los fenómenos objeto de estudio mediante procedimientos rigurosos que aseguran precisión y objetividad. “el método cuantitativo desempeña un papel crucial en la investigación al proporcionar un enfoque estructurado y sistemático para la recopilación y el análisis de datos, contribuyendo así al avance del conocimiento en diversas disciplinas.” (Álvarez, 2011, p. 15). En otras palabras, el enfoque cuantitativo proporciona a la investigación resultados numéricos y exactos que ofrecen información específica y precisa.

El método cuantitativo se aplicó mediante la realización de una encuesta a ciento siete estudiantes del tercer año de Educación Básica, quienes proporcionaron respuestas específicas utilizando opciones preestablecidas. Esta elección se hizo con el propósito de facilitar la recopilación y el análisis de los datos, garantizando así la precisión en los resultados obtenidos.

2.4. Técnicas

Las técnicas empleadas incluyeron la aplicación de una encuesta y entrevista, lo cual resulta beneficioso al haber optado por un enfoque metodológico mixto. Esta elección respalda

la investigación al permitir la recopilación de información valiosa tanto de los docentes como de los estudiantes.

2.4.1. Encuesta

Martínez (2017) indica que “La elaboración de encuestas ha jugado un papel fundamental en la intención de conocer las apreciaciones que tienen las personas frente a un tema determinado” (p. 9).

Es decir, la encuesta desempeña un papel crucial en la investigación al proporcionar una herramienta eficiente, cuantificable y estandarizada para recopilar datos de una amplia variedad de participantes. Su versatilidad la hace valiosa en diversas disciplinas y contextos de investigación.

Finalmente, se empleó una encuesta dirigida a ciento siete estudiantes voluntarios del tercer año, con la finalidad de recopilar información estadística.

2.4.2. Entrevista

Martínez (2017) sostiene que:

la entrevista a profundidad es la misma encuesta general, pero como entrevista a profundidad a partir de un proceso de interacción verbal sobre hechos y aspectos subjetivos de las personas, en cuanto a sus creencias, labores, opiniones, sexo, valores y conocimientos, de modo que permite la interpretación de comportamientos hasta lograr, en algunos casos, descubrir la verdadera personalidad del individuo. (p. 17)

En resumen, la entrevista es una herramienta valiosa en la investigación, ya que brinda la oportunidad de obtener información rica y detallada, explorar perspectivas individuales y contextualizar los fenómenos estudiados de manera más completa. Su flexibilidad y capacidad para capturar la complejidad de las experiencias humanas hacen que sea una elección crucial en muchas investigaciones.

Finalmente, se implementó una entrevista dirigida a cuatro de los docentes tutores voluntarios que imparten clases a los estudiantes del tercer año, con la finalidad de recopilar información detallada sobre la Gamificación en el proceso de enseñanza.

2.5. Instrumentos

Para implementar las estrategias de investigación, se procedió a utilizar los siguientes medios: el cuestionario y las preguntas específicas de la entrevista.

2.5.1. Pregunta de la Investigación

La dirección que dio origen a la base de los objetivos específicos del proyecto de investigación fue la pregunta que se muestra a continuación:

¿Cómo influye la Gamificación en la mejora del proceso Enseñanza-aprendizaje en el área de Estudios Sociales en los estudiantes de Tercer Año de Educación General Básica de la “Unidad Educativa Ibarra” en el periodo lectivo 2023-2024?

2.6. Matriz de operacionalización de variables o matriz diagnóstica

Con el fin de alcanzar los objetivos establecidos previamente, se definen y describen las siguientes variables del proyecto de investigación:

2.6.1. Gamificación:

Es una metodología activa que utiliza elementos y dinámicas de los juegos en el contexto de la educación. Consiste en aplicar principios de diseño de juegos, como puntos, niveles, desafíos y recompensas, para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

2.6.2. Proceso de enseñanza-aprendizaje:

Interacción continua entre dos personajes principales, el educador y el educando en un proceso educativo, mismo que implica organización, secuencialidad, dinamismo y transmisión de conocimientos a través de una serie de actividades previamente planificadas.

Tabla 1

Matriz de Operacionalización de variables.

Objetivo	Variable	Indicadores	Técnicas	Fuentes de Información	Preguntas de Investigación
<p>Determinar el nivel de conocimiento y utilización de la metodología activa “Gamificación” por parte de los docentes de tercer año de la “Unidad Educativa Ibarra”.</p>	<p>GAMIFICACIÓN</p>	<p>Conocimientos de la Gamificación/ Metodologías Activas</p>	<p>Entrevista</p>	<p>Docentes</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué metodologías educativas conoce y utiliza para desarrollar sus clases? 2. ¿Conoce acerca de las metodologías activas? en caso de tener una respuesta afirmativa, ¿Qué metodologías activas conoce? 3. ¿Tiene conocimiento sobre la aplicación de la metodología activa de la Gamificación? Si es así, ¿cuál es su comprensión de esta metodología y cuál es su perspectiva sobre su utilidad en la enseñanza? 4. ¿Qué metodología educativa aplica para desarrollar las clases de Estudios Sociales? 5. ¿Ha empleado o consideraría la incorporación de la gamificación en la enseñanza de Estudios Sociales?
		<p>Aplicación de la Gamificación</p>			

		Importancia de la Gamificación			<p>6. ¿En caso de contar con una guía metodológica basada en la gamificación como metodología activa para la asignatura de Estudios Sociales del Tercer Año, la utilizaría? ¿Por qué?</p> <p>7. ¿Considera útil y/o adecuado usar metodologías activas para el proceso de enseñanza?</p> <p>8. ¿Qué metodología considera útil y apropiada para desarrollar las clases de Estudios Sociales?</p>
Diagnosticar el conocimiento y grado de interés del uso de metodologías efectivas en el proceso enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales	PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	Motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje	Encuesta	Estudiantes	<p>1. ¿Crees que los juegos son aburridos o divertidos?</p> <p>2. ¿Crees que el aprendizaje es aburrido o divertido?</p> <p>3. ¿Te gustaría aprender Estudios Sociales mediante juegos educativos</p>

<p>por parte de los estudiantes del tercer año de la “Unidad Educativa Ibarra”.</p>		<p>Conocimiento sobre la Gamificación/ Metodología Activa</p>			<p>4. ¿Te gustaría aprender Estudios Sociales mediante el uso de plataformas educativas tecnológicas?</p> <p>5. ¿Habías escuchado la palabra Gamificación?</p> <p>6. ¿Cómo te sentirías si las clases de Estudios Sociales se centraran en la utilización de juegos educativos como herramienta de aprendizaje?</p> <p>7. Dentro de la institución educativa ¿Te gusta y entiendes de la manera en la que te enseñan tus profesores?</p>
		<p>Metodologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje</p>			

		Interés hacia la asignatura de Estudios Sociales			<p>8. ¿Cómo te sientes en las clases de Estudios Sociales?</p> <p>9. Dentro de la institución educativa ¿Te gusta la manera en la que te enseñan las clases de Estudios Sociales?</p>
--	--	--	--	--	---

Nota: En esta tabla se muestra las variable e indicadores que se consideran en la elaboración de los instrumentos de investigación.

2.7. Participantes

La población con la que se trabajó durante el estudio de la investigación fue con cuatro docentes titulares y ciento siete estudiantes pertenecientes al Tercer Grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Ibarra”

2.8. Procedimiento y Plan de análisis de datos

En primera instancia, se gestionó la autorización de la directora de la institución educativa "IBARRA", la MSc. Soraya Jaramillo, para llevar a cabo tanto entrevistas con los profesores como encuestas a los estudiantes del tercer año de Educación General Básica. En segunda instancia, se comunicó la autorización previa a la Coordinadora del Bloque uno, la Lic. Maribel Altamirano. En tercera instancia, se informó a los docentes del tercer año sobre la investigación y se les invitó a participar voluntariamente en entrevistas fuera de su horario laboral. Posteriormente, se informó a los estudiantes acerca de la encuesta, dándoles la opción de participar de manera voluntaria. Finalmente, se solicitó la autorización de los padres de familia para que sus hijos menores de edad pudieran participar en la encuesta con fines académicos. El objetivo principal de este proceso fue recopilar información educativa sobre el nivel de aprendizaje alcanzado en el área de Estudios Sociales, destacando la importancia de aplicar la gamificación como una metodología activa que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Encuesta dirigida a los estudiantes de Tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ibarra”

Con base en la información obtenida a través de encuestas aplicadas a ciento siete estudiantes de tercer año en la Unidad Educativa "Ibarra", se ha recabado la información necesaria para respaldar el propósito de esta investigación. Casi la totalidad de los estudiantes expresaron que se sentirían más cómodos en su proceso de aprendizaje mediante la implementación de juegos educativos lo cual hace alusión a la implementación de la metodología de la Gamificación.

Los resultados de las preguntas se derivan de una serie de opciones, como "Aburrido y divertido", "sí y no", "motivado, aburrido, ninguna" y "Muy importante, Medianamente importante, Poco importante, Nada importante". La variabilidad en las respuestas permite verificar las reacciones y observaciones auténticas de los estudiantes con respecto a la educación, especialmente en el área de Estudios Sociales, considerando las particularidades de la institución educativa a la que pertenecen.

¿Crees que los juegos son aburridos o divertidos?

Tabla 2

Percepción de los juegos

Ítems	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Aburridos	5	4,7	4,7
Divertidos	102	95,3	95,3
			100,0
Total	107	100,0	

Fuente: Encuesta a estudiantes, diciembre (2023)

En esta primera interrogante, se ha evidenciado que más del noventa y cinco por ciento de los alumnos tienen la percepción de los juegos como una actividad placentera para ellos. De acuerdo con Torres (2002), el juego se ha consolidado como una actividad que se disfruta genuinamente a cualquier edad, ya sea por los elementos de diversión o espontaneidad que los jugadores experimentan durante su desarrollo. La versatilidad del juego lo hace más atractivo y generalmente es mejor recibido que la acción de trabajar. Por lo tanto, se puede inferir que el juego se percibe como una actividad atractiva, positiva y dinámica, especialmente para los niños y los participantes en general, ya sean adultos o escolares. Esto podría traducirse en un estímulo que predispone a los estudiantes a participar activamente en una actividad.

¿Crees que el aprendizaje es aburrido o divertido?

Tabla 3

Percepción del aprendizaje

Ítems	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Aburrido	5	4,7	4,7
Divertido	102	95,3	95,3
			100,0
Total	107	100,0	

Fuente: Encuesta a estudiantes, diciembre (2023)

En la respuesta a la segunda pregunta, se puede observar que la gran mayoría de los estudiantes, específicamente más del noventa y cinco por ciento de estudiantes ven el proceso de aprendizaje como algo entretenido, lo que contrasta con un pequeño porcentaje de niños que percibe al aprendizaje como aburrido. En palabras de García et al. (2015), a lo largo de la vida, las personas están en constante aprendizaje, ya sea de manera directa o indirecta, lo que refleja un verdadero deseo y motivación por adquirir nuevos conocimientos. Con el tiempo, los métodos de aprendizaje se vuelven más sofisticados, influenciados tanto por las formas en que se comienza a aprender como por el entorno que rodea a los individuos.

En resumen, según los autores, el proceso de aprendizaje puede entenderse como algo placentero, ya que las personas están constantemente adquiriendo conocimientos a lo largo de sus vidas. La curiosidad natural juega un papel crucial en los jóvenes, impulsando su deseo de aprender. Aunque esta necesidad de aprender persiste con el tiempo, la forma en que se adquieren conocimientos puede cambiar, tal vez volviéndose más rigurosa o científica. Los medios a través de los cuales se aprende también evolucionan. A pesar de estas variaciones, la función esencial del maestro como impulsor y guía del aprendizaje sigue siendo fundamental y única, trascendiendo barreras temporales y espaciales. Sin embargo, es crucial que los docentes aprovechen la actitud positiva de los estudiantes hacia el aprendizaje para motivarlos aún más, evitando que se establezcan límites o percepciones negativas, como la idea de que el aprendizaje puede resultar aburrido. Aunque hay una amplia gama de métodos de aprendizaje

disponibles, es esencial seleccionar el más adecuado para la edad y el nivel de desarrollo cognitivo de cada estudiante, asegurando así que el proceso de aprendizaje no se convierta en una tarea monótona y desmotivadora.

¿Habías escuchado la palabra Gamificación?

Tabla 4

Conocimiento de la palabra Gamificación

Ítems	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Si	11	10,3	10,3
No	96	89,7	89,7
			100,0
Total	107	100,0	

Fuente: Encuesta a estudiantes, diciembre (2023)

En relación con la tercera interrogante, casi 9 de 10 estudiantes expresaron no tener conocimiento del término "Gamificación", revelando una respuesta poco alentadora pero previsiblemente esperada. Esto podría deberse a que en diversas instituciones educativas aún persiste la predominancia de enfoques tradicionales en la enseñanza, lo que ocasiona que nuevas pedagogías y metodologías, que podrían enriquecer la calidad del proceso educativo, permanezcan en gran medida desconocidas. También cabe la posibilidad de que algunos docentes hayan implementado la Gamificación, pero quizás no se haya destacado el nombre de esta metodología durante las clases con los niños, o incluso, podría no haber sido ejecutada de manera efectiva, lo que podría explicar por qué no ha quedado grabada en la memoria de los estudiantes.

Iquise y Rivera (2020), manifiestan que la Gamificación en la educación es un proceso que revoluciona la clase, mejorándola al convertir algo potencialmente aburrido en una experiencia dinámica, atractiva y entretenida. Al aplicar correctamente juegos educativos, se pueden simplificar temas de clase. Además, fomenta valores como la perseverancia y permite

a los docentes ofrecer aclaraciones inmediatas durante las actividades. Finalmente, motiva a los niños mediante recompensas y logros.

Optar por no implementar o no ejecutar de manera adecuada la metodología de la Gamificación se revela como una elección desacertada. Esta metodología ofrece numerosas ventajas tanto para el educador como para el estudiante, al simplificar el proceso de aprendizaje y transformarlo en una actividad que fomenta la perseverancia, el trabajo en equipo y, por supuesto, un aprendizaje dinámico en el que el propio estudiante se convierte en el constructor de su conocimiento, permitiendo al docente proporcionar retroalimentación de manera efectiva. Por estas razones también sería importante que los docentes mencionen el término de Gamificación cuando lo apliquen, para que vayan familiarizándose con la metodología.

Dentro de la institución educativa ¿Te gusta y entiendes de la manera en la que te enseñan tus profesores?

Tabla 5

Percepción del proceso de enseñanza

Ítems	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Si	100	93,5	93,5
No	7	6,5	6,5
			100,0
Total	107	100,0	

Fuente: Encuesta a estudiantes, diciembre (2023)

Al analizar las respuestas a la cuarta interrogante, mayoritariamente los estudiantes disfrutaban y comprendían la manera en que sus maestros impartían las clases. Para aquellas respuestas opuestas, este descubrimiento podría provocar una duda razonable sobre las metodologías utilizadas por los docentes, especialmente si estas son de índole tradicional. Probablemente, el hecho de aplicarse dos opciones de respuesta extremas no permitió percibir los grados intermedios de gusto y entendimiento por parte de los encuestados.

Considerando a Gonzáles-Fernández et al. (2022), se sugiere que la labor de enseñar a un estudiante implica mucho más que simplemente impartir conocimientos; en realidad, la receptividad positiva de los estudiantes puede derivarse del aprecio que tienen por la forma en que sus maestros los guían. Esto puede deberse a que los educadores reconocen y validan aspectos más allá del conocimiento académico, como los valores, y se comprometen a formar parte integral de la vida de los alumnos, actuando como mentores y amigos preocupados sinceramente por su bienestar. “Esto sucede cuando un maestro, además de ejercer su labor de enseñante, tiene el propósito ampliado de sacar de cada estudiante su mejor yo, de promover el desarrollo de sus potencialidades” (p. 19).

Por ello, se puede concluir que la autenticidad y el respaldo que un maestro brinde a cada niño, incluso si no es el que obtiene las calificaciones más altas o sobresale en otras áreas, demuestra el verdadero rol de un educador. Al creer en sus estudiantes y ofrecerles múltiples oportunidades, el maestro cumple con la labor de inspirar a los alumnos a creer en sí mismos y perseguir sus sueños, alcanzándolos a través de pequeños esfuerzos diarios (Moreira, 2012, p. 25).

¿Cómo te sientes en las clases de Estudios Sociales?

Tabla 6

Percepciones y sentimientos en las clases de Estudios Sociales

Ítems	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Motivado	80	74,6	74,6
Medianamente motivado	18	16,8	16,8
Aburrido	9	8,41	8,41
			100,0
Total	107	100,0	

Fuente: Encuesta a estudiantes, diciembre (2023)

Al examinar las respuestas de la quinta interrogante, se ha podido observar que la mayoría de los estudiantes se encuentran motivados durante las clases de Estudios Sociales. Esto sugiere que no perciben estas lecciones como tediosas o poco relevantes en su proceso de aprendizaje. Sin embargo, un pequeño porcentaje de ellos manifiesta sentirse medianamente motivados y en otros casos aburridos, lo que podría indicar que debe existir una mejora en los métodos de enseñanza, los que deben propiciar el interés y estimular a los aprendices. Citando a Rodríguez y Gutiérrez (2016), queda claro que los estudiantes encuentran las Ciencias Sociales tediosas y, según sus propias opiniones, consideran que carecen de utilidad. Estos y otros factores diversos contribuyen a la falta de atención por parte de los estudiantes durante las clases.

Es decir, la pequeña proporción de estudiantes que se identifican con la sensación de aburrimiento durante las clases de Estudios Sociales cuentan con un contraste científico que, a pesar de resaltar la importancia de las Ciencias Sociales, también deja en claro que esta es una de las asignaturas poco preferida por algunos estudiantes. Este respaldo a su vez confirma el desafortunado hecho de que muchos niños no encuentran un genuino interés en esta asignatura. Sin embargo, esta realidad no implica que no se deban implementar medidas para cambiar completamente esta perspectiva errónea, ya que desde el punto de vista de Bermúdez et al.

(2006), las Ciencias Sociales son fundamentales para el desarrollo de la sociedad, ya que proporcionan guías e instrumentos prácticos que permiten a las personas reflexionar antes de actuar e incluso efectuar cambios cuando no están de acuerdo con su entorno o con las opiniones de los demás, por supuesto, con acciones principalmente adecuadas y positivas.

Por ende, se sostiene que el proceso de adquisición de conocimientos en Ciencias Sociales es fundamental para el desarrollo integral del individuo, ya que fomenta el pensamiento crítico y analítico. También, ofrece instrumentos y guías relevantes que son útiles para examinar y comprender el funcionamiento de la sociedad, lo que permite la posibilidad de modificar ciertos aspectos. Por supuesto, fomentar este tipo de comportamiento es una responsabilidad que debe inculcarse en las personas desde una edad temprana, para que se convierta en una característica arraigada en la adultez.

Dentro de la institución educativa ¿Te gusta la manera en la que te enseñan las clases de Estudios Sociales?

Tabla 7

Percepción del método de enseñanza en Estudios Sociales

Ítems	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Si	95	88,8	88,8
No	12	11,2	11,2
			100,0
Total	107	100,0	

Fuente: Encuesta a estudiantes, diciembre (2023)

En relación con la sexta pregunta, la gran mayoría de los niños expresaron su gusto por la forma en que actualmente les enseñan Estudios Sociales, siendo solo un pequeño porcentaje el que mostró desacuerdo con esta afirmación. Según las respuestas, se puede inferir que la notable satisfacción de los niños con su proceso de aprendizaje puede atribuirse al desempeño altamente cualificado del docente en su labor educativa. Lo que en consecuencia genera un esperanzador futuro para las Ciencias Sociales en las mentes jóvenes ya que como alude

Lozano (2001), en su investigación sobre introducción a las Ciencias Sociales, se señala que cada individuo es único, con sus propias emociones, reacciones y personalidad, lo que hace evidente que el aprendizaje debe ser lo más personalizado posible.

Esto es especialmente cierto en el caso de los niños, quienes tienen comportamientos y características que los hacen únicos. Aunque muchos aprenden de manera similar, es innegable que hoy en día existen diversos estilos de aprendizaje. Por lo tanto, es responsabilidad del docente intentar satisfacer las necesidades educativas de todos los estudiantes, teniendo en cuenta tanto su etapa cognitiva como el entorno que los rodea, ya que este también influye significativamente en su percepción y aprendizaje. Muchos niños se sienten cómodos con la manera de aprender, mientras que otros no. La excelencia educativa radica en satisfacer a todos los estudiantes, o en la implementación de nuevas metodologías, herramientas y técnicas para alcanzar a cada uno de ellos. Cada niño es una mente que merece la oportunidad de destacar con su propia luz, con el apoyo y guía del docente.

¿Te gustaría aprender Estudios Sociales mediante juegos educativos?

Tabla 8

Percepción de juegos educativos en Estudios Sociales

Ítems	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Si	106	99,1	99,1
No	1	0,9	0,9
			100,0
Total	107	100,0	

Fuente: Encuesta a estudiantes, diciembre (2023)

Al analizar la séptima pregunta y sus respuestas, se puede llegar a la conclusión de que prácticamente, casi el cien por ciento de estudiantes, expresaron su preferencia por aprender estudios sociales a través de juegos educativos. Este resultado es el más destacado y connotado de esta investigación, puesto que solo existe una única respuesta negativa. Esta consistencia refuerza la premisa que sugiere que los juegos educativos desempeñan un papel crucial en el

proceso de aprendizaje, tal y como lo sustenta Fernández (2017), quien destaca que los juegos educativos son uno de los recursos más valiosos para los niños, ya que ellos disfrutan de estas actividades. A través del juego, los infantes se relacionan y crean vínculos tanto con sus compañeros como con sus maestros. Además, desarrollan competencias cognitivas, cuando se implementan correctamente, los juegos educativos proporcionan a los estudiantes autonomía y un espacio seguro para ellos. Según el autor, estas alternativas también permiten a los niños aprender a aprender y, en muchos casos, desarrollar competencias digitales, las cuales son esenciales en la era digital actual.

En otras palabras, es evidente que los niños tienen una inclinación innata hacia el juego, y restringirlo a un entorno pasivo, como sentarse en un pupitre, no sería una opción acertada. En cambio, los docentes deberían aprovechar esta característica valiosa para llevar a cabo clases educativas y dinámicas.

¿Cómo te sentirías si las clases de Estudios Sociales se centraran en la utilización de juegos educativos como herramientas de aprendizaje?

Tabla 9

Sentimientos en el proceso cognitivo con juegos educativos

Ítems	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Motivado	100	93,6	93,6
Medianamente motivado	2	1,8	1,8
Aburrido	5	4,6	4,6
			100,0
Total	107	100,0	

Fuente: Encuesta a estudiantes, diciembre (2023)

Para resaltar la respuesta a la octava pregunta, se puede concluir que la mayoría de los estudiantes indican que se sentirían "motivados" si el profesor incorporara y se enfocara en el uso de juegos educativos como herramientas para facilitar el aprendizaje. Este resultado es

especialmente beneficioso, ya que refleja el interés de los niños en la integración de juegos en su proceso educativo. Sustentando lo anteriormente mencionado al citar a Castro (2011), se puede agregar que el juego educativo bien dirigido, con objetivos claros y secuencias específicas, es ideal para el aprendizaje de los niños, ya que se considera un fuerte indicador de motivación. Permite a los estudiantes desarrollar un interés genuino por participar en actividades mientras aprenden. Esto puede resultar en un proceso cognitivo satisfactorio y memorable para los jóvenes estudiantes, quienes perciben el mundo de manera más dinámica y colorida.

Adicionalmente, se puede inferir que la motivación de los niños ante la posibilidad de incorporar juegos educativos en su aprendizaje se debe a que el juego es una de las actividades fundamentales que les brinda la oportunidad de expresarse e interactuar, superando cualquier barrera o diferencia existente, además los motiva a participar sin miedo a equivocarse.

Finalmente, es importante destacar que no se trata de que los niños se adapten a modelos educativos tradicionales, sino que el educador y la educación deben adaptarse a nuevas metodologías de enseñanza, como la gamificación, que valida y reconoce la enseñanza a través de juegos educativos.

¿Te gustaría aprender Estudios Sociales mediante el uso de plataformas educativas tecnológicas?

Tabla 10

TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Estudios Sociales

Ítems	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Si	84	78,5	78,5
No	23	21,5	21,5
			100,0
Total	107	100,0	

Fuente: Encuesta a estudiantes, diciembre (2023)

Al revisar la novena pregunta, se ha observado que la mayoría de los estudiantes muestran una preferencia por aprender estudios sociales a través de plataformas educativas

tecnológicas. Esto posiblemente se debe a que los niños en la actualidad disfrutan significativamente de los avances tecnológicos y, de hecho, hacen uso de ellos desde edades muy tempranas. Por otro lado, de acuerdo con Gallardo y Buleje (2010), la innovación educativa es fundamental para el avance de la educación, y por ello es indispensable hablar de TIC al referirse a la innovación. Estas tecnologías proporcionan herramientas atractivas tanto para los educadores como para los estudiantes. Actualmente, existe una amplia variedad de herramientas educativas que pueden satisfacer eficazmente las necesidades contemporáneas de los principales actores en el ámbito educativo. Las plataformas tecnológicas, cuando se implementan adecuadamente en el salón de clases, pueden ofrecer numerosos beneficios y fomentar el desarrollo de nuevas habilidades y competencias en los niños.

En resumen, se puede afirmar que la integración de la tecnología en la educación resulta muy beneficiosa, siempre y cuando se utilice de manera apropiada y en el contexto adecuado. Esto, a su vez, motiva a los estudiantes a participar activamente, ya que el entorno tecnológico no les resulta desconocido, sino más bien familiar y agradable.

3.2. Entrevista dirigida a los docentes tutores del Tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ibarra"

A continuación, se exponen los resultados derivados de la entrevista realizada a los docentes tutores en la Unidad Educativa "Ibarra".

La información de este estudio fue recopilada de cuatro de los seis profesores principales que enseñan las cuatro asignaturas básicas a cargo de los estudiantes de tercer año. Estos docentes participaron de forma voluntaria, proporcionando sus respuestas a través de la plataforma Forms debido a su disponibilidad de tiempo. Cada uno de ellos abordó, desde su experiencia, las preguntas planteadas en la entrevista, abarcando temas como la relevancia y el uso de metodologías activas, así como la implementación de una guía metodológica basada en la Gamificación para llevar a cabo las clases de estudios sociales.

A continuación, se realiza el concerniente análisis y condensación de las respuestas más significativas proporcionadas por los entrevistados.

Pregunta1. *¿Qué metodologías educativas conoce y utiliza para desarrollar sus clases?*

Respuesta sintetizada:

Consensuadamente, los educadores indicaron que emplean enfoques metodológicos que se centran en la interacción y son dinámicos para los niños. Emplean actividades que involucran exposiciones, dramatizaciones e incluso el famoso Aprendizaje Basado en Proyectos. Si bien todas son importantes, el (ABP) es la que más llama la atención, empleando las palabras de Cardona-Puello y Barrios-Salas (2015), el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología educativa innovadora que otorga un papel central al estudiante en su propio proceso de aprendizaje. Sin embargo, el docente sigue siendo crucial, adoptando un rol más activo y convirtiéndose en un guía que, en lugar de impartir conocimiento de manera directa, motiva y proporciona herramientas a los estudiantes para que ellos mismos lo descubran y asimilen. Esta metodología fomenta el trabajo en equipo y se aleja significativamente del enfoque tradicional de la educación.

En otras palabras, el hecho de que se incluya el ABP, demuestra el compromiso de los docentes con la educación puesto que esta actividad motiva al estudiante a desempeñar el papel de creador de su propio proceso de aprendizaje, permitiendo que el docente actúe como facilitador de conocimientos. Esto contribuye a un mayor dinamismo, ya que otorga la

autonomía necesaria al estudiante para realizar sus actividades educativas, las cuales son orientadas y guiadas por el docente.

Pregunta 2. *¿Qué metodología educativa aplica para desarrollar las clases de Estudios Sociales?*

Resultados de la entrevista: Pregunta 2

Al analizar la segunda interrogante, se determinó que la mayoría de los docentes muestran una preferencia marcada por la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en la enseñanza de Estudios Sociales, ya que lo consideran altamente interactivo. Esto destaca aún más su inclinación hacia la aplicación de enfoques activos, aunque no necesariamente los nombren de esa manera. Estas metodologías resultan muy beneficiosas, ya que muestran cierta influencia del constructivismo.

Esta corriente pedagógica, fiel a su nombre, se centra en permitir que el estudiante sea quien construya su propio conocimiento, brindándole así mayor autonomía y responsabilidad en sus procesos cognitivos. A lo largo del tiempo, estos procesos irán aumentando en complejidad, presentando nuevos retos a los estudiantes, quienes, ya habiendo desarrollado habilidades y capacidades, necesitarán principalmente apoyo e impulso para creer en sí mismos. (Rodríguez et al., 2017). La mención realizada respalda desde un punto de vista teórico la decisión acertada de los docentes al fomentar la autonomía en los niños desde edades tempranas.

Sin embargo, es preocupante que ninguno de los docentes entrevistados haya mencionado la Gamificación, ya que esto revela sus limitaciones respecto a esta metodología. A pesar de que la Gamificación se destaca por sus actividades atractivas y numerosos beneficios para el proceso de enseñanza-aprendizaje, como se ha demostrado en esta investigación, aún no forma parte del repertorio de metodologías educativas correctamente aplicadas en los niños de tercer año.

Pregunta 3. *¿Conoce acerca de las metodologías activas? en caso de tener una respuesta afirmativa, ¿Qué metodologías activas conoce?*

Resultados de la entrevista: Pregunta 3

Al examinar la tercera interrogante, se puede concluir que todos los docentes están familiarizados con las metodologías activas, incluyendo ejemplos como el Aprendizaje Basado en Proyectos, el Aula Invertida, el Aprendizaje Colaborativo, el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la Gamificación. Esto se debe a que, según sus expresiones, estas metodologías implican que los estudiantes sean protagonistas en el proceso de enseñanza-aprendizaje lo cual se presenta como una necesidad para ellos. Además de acuerdo con lo mencionado “Hoy existe gran diversidad de metodologías activas. Conocer su fundamento permite a los profesores identificarlas y seleccionar aquéllas más a fines a los estudiantes y a los contenidos.” (Bernal & Martínez, 2009, p. 3). En otras palabras, la diversidad de metodologías educativas carecería de sentido si los docentes no se esfuerzan en investigarlas y comprenderlas para luego ponerlas en práctica. En este sentido, se puede afirmar que los docentes entrevistados cumplen con la tarea de analizar y descubrir estas metodologías.

Pregunta.4 *¿Considera útil y/o adecuado usar metodologías activas para el proceso de enseñanza?*

Resultados de la entrevista: Pregunta 4

Al abordar la cuarta interrogante, se puede concluir que todos los docentes encuentran valioso y apropiado integrar metodologías activas en el proceso educativo. Esto se fundamenta en sus afirmaciones de que es imperativo utilizar continuamente metodologías que dinamicen, para garantizar que el proceso de interaprendizaje sea innovador y genere aprendizajes significativos, además de que el alumno es el protagonista de su conocimiento. De acuerdo con Bernal y Martínez (2009), todas las personas adquieren conocimientos a lo largo de su vida, tanto a través de sus propias experiencias como de la interacción con otros. Sin embargo, los docentes se destacan como los principales instructores en términos de conocimiento, valores y otros aspectos. Su noble labor como maestros es fundamental e indispensable para el desarrollo de la sociedad. A pesar de esto, los docentes también necesitan una formación continua y actualizada, especialmente en metodologías, técnicas y otras formas de enseñanza, ya que las

nuevas demandas educativas de los estudiantes requieren un mayor nivel de exigencia y preparación por parte de los educadores.

En consecuencia, la enseñanza debe evolucionar con el tiempo para ajustarse a las nuevas necesidades de los estudiantes. Una opción efectiva para lograr esto es la aplicación de metodologías activas, las cuales transforman la enseñanza al hacerla más dinámica y significativa.

***Pregunta 5.** ¿Qué metodología considera útil y apropiada para desarrollar las clases de Estudios Sociales?*

Resultados de la entrevista: Pregunta 5

Al examinar la quinta pregunta, se concluye que la mayoría de los docentes tienen una preferencia por enseñar estudios sociales mediante la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), y la realización de actividades como dramatizaciones y juegos dirigidos. En consecuencia, aseguran que ofrecer una variedad de actividades estimula la participación activa del estudiante en este proceso. Esto evita la falta de motivación, puesto que desarrollan una diversidad de tareas, que permiten abordar de manera eficaz las necesidades individuales de los estudiantes. En palabras de Lagunas (2009), el aprendizaje necesita motivación para que los estudiantes lo disfruten, lo cual se refleja en un auténtico interés por aprender. Si no se tiene en cuenta este aspecto en la educación formal, se cometería un error que impactaría negativamente en la calidad del proceso de aprendizaje.

En otras palabras, si no se incluyera una variedad considerable de actividades, la desmotivación sería inevitable. Las clases monótonas y aburridas son particularmente rechazadas por los niños, quienes tienden a volverse pasivos en ese entorno, o incluso buscan realizar otras actividades en lugar de prestar atención a la clase.

Pregunta 6. *¿Tiene conocimiento sobre la aplicación de la metodología activa de la Gamificación? Si es así, ¿Cuál es su comprensión de esta metodología y cuál es su perspectiva sobre su utilidad en la enseñanza?*

Resultados de la entrevista: Pregunta 6

Analizando y sintetizando de la sexta pregunta, se ha observado que la mayoría de los docentes carecen de conocimiento previo sobre la metodología de Gamificación, y aquellos que lo tienen solo lo poseen de manera superficial. Esta falta de conocimiento demuestra por qué la Gamificación no había sido mencionada como una metodología empleada en sus clases, indicando que esta estrategia no ha sido utilizada en el proceso educativo de los niños a su cargo hasta ahora. No obstante, la Gamificación tiene gran importancia y aporte a la educación tal y como lo menciona López (2019), “La importancia de utilizar las mecánicas del juego en el aula se ha convertido en una técnica eficaz para la adquisición del conocimiento significativo en todos los niveles de educación.” (p. 4). En resumen, la Gamificación proporciona recursos novedosos para el proceso educativo, y resulta atractiva al incorporar elementos de juego que son adecuados para abordar diversas temáticas en el entorno escolar.

Pregunta 7. *¿Ha empleado o consideraría la incorporación de la gamificación en la enseñanza de Estudios Sociales?*

Resultados de la entrevista: Pregunta 7

Al analizar las respuestas a la séptima pregunta, todos los docentes están dispuestos a aprender acerca de la metodología activa de la Gamificación y, posteriormente, aplicarla en sus clases con los niños. Reconocen la importancia de explorar nuevas formas de facilitar el aprendizaje no solo en Estudios Sociales sino también en las demás asignaturas. Dicho con palabras de Parra y Segura (2019), en diversas ocasiones, los docentes utilizan juegos o dinámicas para captar la atención de los niños, lo que puede asociarse con la Gamificación. Sin embargo, esta asociación no es del todo precisa, ya que la mencionada metodología implica una secuencia estructurada con elementos y pasos claramente definidos para ser efectiva en el proceso educativo. Esta metodología ofrece múltiples beneficios, ya que no solo busca entretener a los estudiantes, sino también educarlos mediante juegos educativos que tienen objetivos más allá de la diversión, construyendo conocimientos de manera atractiva para los estudiantes.

En otras palabras, la Gamificación no se limita a la simple creación de un juego y a llamarlo "Gamificación". Se refiere más bien a una metodología educativa que cuenta con una estructura definida, parámetros específicos, beneficios discernibles y una ejecución adecuada, resultando así en una metodología innovadora.

Pregunta 8. *¿En caso de contar con una guía metodológica basada en la gamificación como metodología activa para la asignatura de Estudios Sociales del Tercer Año, la utilizaría? ¿Por qué?*

Resultados de la entrevista: Pregunta 8

Al examinar la octava pregunta, se observa que de forma unánime los docentes entrevistados expresan de manera positiva su disposición para implementar la Gamificación en sus clases, siempre y cuando cuenten con una guía metodológica basada en esta estrategia, ya que la innovación se considera esencial en la educación, especialmente con los niños, quienes constantemente buscan la novedad para sentirse cómodos e interesados en aprender, evitando que el proceso educativo se vuelva monótono y aburrido. Sevillano y Vázquez (2022), consideran que la Gamificación es una metodología educativa que ha demostrado grandes beneficios para el proceso de aprendizaje, influyendo significativamente en el comportamiento y la motivación de los estudiantes.

El juego es una actividad que transforma la percepción y las emociones de las personas respecto al mundo real, superando cualquier barrera o diferencia entre los participantes y convirtiéndose en una actividad plenamente disfrutable, especialmente para los niños. Es en este contexto donde la gamificación se destaca, buscando transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje mediante un enfoque lúdico y estructurado. (Borrás, 2015).

Los autores sostienen que la finalidad de la Gamificación es comprometer plenamente al estudiante, tanto en el proceso educativo como en los juegos que facilita, para potenciar y maximizar la experiencia educativa. Esto se debe a que, desde la perspectiva de los niños, el juego se presenta como una actividad perfecta.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA

4.1. Nombre de la propuesta

“Jugando hacia el Conocimiento” Guía metodológica educativa para gamificar en Estudios Sociales.

4.2. Presentación de la guía

La iniciativa surge como una solución adaptada a las demandas educativas contemporáneas, dado el claro requerimiento de nuevas tácticas y enfoques pedagógicos que resulten estimulantes para los estudiantes de hoy en día. En este sentido, se propone la aplicación de la Gamificación como una metodología educativa innovadora que, al integrar elementos lúdicos y atractivos, no solo facilita el proceso de aprendizaje, sino que también fomenta un genuino interés por adquirir conocimientos de manera significativa.

"Jugando hacia el Conocimiento" emerge como una guía educativa metodológica cuidadosamente elaborada para facilitar un proceso de enseñanza y aprendizaje de alta calidad, centrándose en la utilización del juego como medio educativo o instrumento pedagógico. Esta guía integra actividades y recursos innovadores con el propósito de estimular tanto a estudiantes como a docentes, fomentando así una interacción dinámica y participativa en el aula. Además, reconoce los beneficios de la integración de la tecnología y el uso de la inteligencia artificial (IA), en la enseñanza, así como las posibles adaptaciones con materiales didácticos para crear un entorno propicio durante la implementación de actividades gamificadas.

Esta propuesta se enfoca en los estudiantes del tercer año de Educación General Básica en la Unidad Educativa "IBARRA", específicamente en el área de Estudios Sociales. Cada unidad programada para el año escolar se aborda desde una perspectiva basada en la Gamificación, lo que garantiza que este método sea visto como fresco y emocionante por los estudiantes. De este modo, se busca establecer una conexión significativa entre el contenido del plan de estudios y el entorno de juego, con el propósito de mejorar la experiencia de aprendizaje y estimular la motivación intrínseca de los alumnos hacia el proceso de adquisición de conocimientos.

Esta guía metodológica se basa en la creación de seis planificaciones siguiendo el método ERCA, considerado adecuado y eficaz para alcanzar los objetivos establecidos. Además, este método se adapta perfectamente a las actividades de gamificación propuestas.

Desde el punto de vista de Belgrano (2020), la metodología ERCA es un modelo relativamente nuevo en el proceso educativo que se ha consolidado entre los docentes como un conjunto secuencial de actividades planificadas. Este modelo abarca los cuatro ciclos de aprendizaje, considerados esenciales para el desarrollo de las clases, ya que incluye un antes, durante y después de la clase. Esto resulta beneficioso para los estudiantes, ya que les proporciona más oportunidades para aclarar dudas y promueve una mayor interacción y empatía con el alumno.

El método ERCA, respaldado por psicólogos y psicopedagogos, incluye cuatro momentos específicos en el proceso cognitivo de los estudiantes: Experiencia, Reflexión, Conceptualización y Aplicación, los cuales se detallarán a continuación.

Experiencia

La experiencia se establece como el punto inicial, representando lo que el estudiante ya comprendía antes de iniciar la construcción de nuevos conocimientos. Estas bases son los fundamentos que el niño ya tiene previamente. (Rodríguez, 2017).

Reflexión

En esta etapa, se promueve una interacción más activa entre el estudiante y el docente mediante la reflexión sobre el tema de la clase. Se realiza un breve preámbulo al tema, comúnmente a través de historias, videos u otros elementos introductorios, que ayudan al estudiante a situarse en la temática que se abordará. (Rodríguez, 2017).

Conceptualización

En esta tercera fase, el docente organiza las ideas previamente desarrolladas o generadas con el propósito de conceptualizar los conocimientos que se desean impartir al estudiante, utilizando fuentes bibliográficas, libros, información variada y ejemplos. Además, se brinda al niño la oportunidad de explorar de forma autónoma el tema de la clase, mientras el docente cumple el papel de guía a través de diversas actividades planificadas para reforzar de manera significativa los conocimientos necesarios (Rodríguez, 2017).

Aplicación

En la fase final, se verifica que la construcción del conocimiento haya sido exitosa. En este punto, el docente espera que el estudiante haya adquirido el conocimiento de manera satisfactoria. Se realizan actividades concretas para demostrar o aclarar el nivel de comprensión de cada niño, para en caso de ser requerido realizar una retroalimentación (Rodríguez, 2017).

4.3. Objetivos de la guía

4.3.1. Objetivo General

Diseñar una guía metodológica basada en la Gamificación como metodología activa para la asignatura de Estudios Sociales del Tercer Año en la Unidad Educativa “IBARRA”.

4.3.2. Objetivos Específicos

Desarrollar actividades gamificadas que promuevan la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos de Estudios Sociales.

Crear material didáctico que combinen elementos divertidos y tecnológicos, como inteligencia artificial y otras, para estimular el interés de los alumnos en la materia y promover su compromiso con el aprendizaje.

Capacitar a los profesores que han sido previamente entrevistados para asegurar una implementación más efectiva de las actividades de Gamificación descritas en la guía metodológica "Jugando hacia el conocimiento", en el proceso de enseñanza dirigido a los estudiantes del tercer año.

4.4. Contenidos curriculares

Tabla 11

Contenidos a tratarse.

Estudio Sociales	
Unidad 1. Nos orientamos	❖ La Rosa de los Vientos
Unidad 2. Las irregularidades de la Tierra	❖ Fenómenos naturales y desastres naturales
Unidad 3. Organización Administrativa del Ecuador	❖ Mi parroquia y mi cantón
Unidad 4. Mi país diverso	❖ Las regiones naturales del Ecuador
Unidad 5. Un viaje por el Ecuador	❖ Normas, derechos y obligaciones
Unidad 6. Conozcamos al Ecuador	❖ Actividades económicas

Elaborado por: Pozo Cindy

Fuente: Texto del Estudiante (ESTUDIOS SOCIALES)

4.5. Fundamentos Teóricos y Estrategias Metodológicas Aplicadas

4.5.1. Metodologías Activas

En el contexto actual de la educación, las metodologías activas se han vuelto imprescindibles. Su enfoque innovador y atractivo captura la atención de los estudiantes, quienes demandan un cambio en la forma en que son educados para satisfacer sus necesidades en constante evolución. Por esta razón, se reconoce la importancia de incluir la promoción de estas metodologías, destacando la Gamificación, en esta guía metodológica que se basa en enfoques activos y novedosos. Esto responde a la creciente demanda de los niños de ser motivados en el proceso educativo para desarrollar un interés genuino por aprender. Además, busca cambiar cualquier idea errónea relacionada con el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Es por ello por lo que las metodologías activas emergen como un camino prometedor para adaptarse a los desafíos contemporáneos de la enseñanza y el aprendizaje. En palabras de Silva y Maturana (2017), se sugiere que el uso de estas metodologías destaca la importancia de actividades que sean variadas, versátiles y atractivas para los niños, en contraposición al enfoque tradicional que se centra en imponer conocimientos que deben ser memorizados. Este enfoque tradicional no promueve una verdadera apropiación de conocimientos o un aprendizaje significativo. Es decir, resultan muy atractivas porque se enfocan en las actividades y el proceso involucrado en su realización antes que en los contenidos específicos. Esto no implica que no valoren el conocimiento o los contenidos, pero sí priorizan la forma en que se transmiten para que sean significativos, lo que se pretende hacer con las actividades sugeridas a lo largo de la Guía metodológica propuesta.

4.5.2. Gamificación.

Esta guía metodológica se ha elaborado siguiendo el formato del método de Gamificación, desarrollando y creando diversas actividades incluidas en las planificaciones de los seis temas seleccionados para los niños de tercer año de Educación Básica. Las actividades están diseñadas para ser llamativas y atractivas, beneficiando principalmente a los estudiantes. Además, esta guía pretende construir conocimientos y fomentar un aprendizaje más didáctico.

Por lo antes mencionado cabe mencionar que, la gamificación pretende abordar de manera didáctica las necesidades educativas de los estudiantes, facilitando la forma en que aprenden para que puedan entender y asimilar los contenidos de manera efectiva. (Oliva, 2016). Finalmente, la Gamificación representa una metodología novedosa y estimulante al desafiar tanto al docente como al estudiante a integrar la diversión con el proceso de aprendizaje.

4.5.3. Motivación

Las diversas actividades propuestas tienen como objetivo motivar a los estudiantes a aprender y participar activamente en la construcción de su conocimiento. Además, buscan incentivar a los docentes a mejorar su desarrollo profesional mediante el aprendizaje de nuevas metodologías y la aplicación de las planificaciones sugeridas, adaptándolas cuando sea necesario. Aunque la preparación continua es una parte fundamental de la labor docente, el tiempo disponible es un factor importante para considerar. Por ello, esta guía se percibe no solo como un beneficio para los estudiantes, sino también como una herramienta concreta y eficiente en términos de tiempo para los maestros.

Adicionalmente, es necesario destacar la importancia de la motivación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que Naula (2017), menciona que la motivación está relacionada con la disposición de los niños para aprender y el interés que mostrarán durante las clases. Incluso si un docente planifica una amplia variedad de actividades, si los estudiantes carecen de motivación para realizarlas, es probable que no las lleven a cabo de manera adecuada o que no las comprendan completamente. Esto conllevaría a un aprendizaje limitado y poco efectivo.

4.5.4. Juegos educativos

La gamificación se fundamenta en la creación y ejecución de juegos educativos que contribuyen a la construcción del conocimiento. Desde la posición de Linaza y Maldonado (1990), los juegos y el aprendizaje no son opuestos, sino que deberían complementarse, especialmente en la educación escolar. Los juegos propuestos en la guía no solo buscan ser divertidos y motivadores para los niños, sino también cumplir con objetivos claros de educación.

4.5.5. Material Didáctico

En la elaboración de esta propuesta, se ha considerado esencial la importancia del material didáctico. Aunque la gamificación a menudo se asocia con juegos digitales, también se ha tenido en cuenta que no todos los docentes están completamente familiarizados con la tecnología. Por ello, teniendo en cuenta los elementos fundamentales de esta metodología: juegos educativos, jugadores y recompensas, se han adaptado ciertas actividades gamificadas utilizando material didáctico, adicionalmente se detalla su construcción.

El proceso educativo necesita elementos que capten la atención e interacción de los estudiantes. Aunque hay una gran variedad de material didáctico disponible, es crucial

seleccionar el adecuado, ya que no todos tienen la misma funcionalidad y cada clase tiene un objetivo específico. (Rosique, 2013).

4.5.6. TIC

Al optar por la gamificación como propuesta metodológica educativa, es esencial ofrecer una variedad de actividades que incluyan y promuevan el uso de herramientas tecnológicas. Durante la elaboración de esta propuesta, se han seleccionado herramientas de fácil y gratuito acceso para garantizar que tanto docentes como estudiantes puedan utilizarlas.

Estas herramientas responden a la necesidad de integrar las TIC en el proceso educativo, fomentando competencias digitales que son extremadamente útiles para las nuevas generaciones en la era digital. (Gallardo y Buleje, 2010). Por tanto, restringir el acceso de los niños a estos recursos parece desacertado. Por el contrario, la falta de acceso a estas herramientas en algunas instituciones supone un obstáculo para el progreso educativo. Aunque es importante destacar que la tecnología no puede sustituir la labor de un buen maestro, sí puede ofrecer actividades atractivas y divertidas para los niños. Si se implementa correctamente, la tecnología puede contribuir significativamente a mejorar la calidad educativa.

4.5.7. Estudios Sociales

Esta propuesta se ha enfocado en ofrecer actividades gamificadas específicamente para el área de Estudios Sociales, considerando la importancia de destacar esta asignatura, que es una de las cuatro materias básicas. Se busca fomentar un interés genuino en los niños para que aprendan y se desarrollen en este ámbito, ya que, dicho con palabras de Lara y Gómez (2020), las Ciencias Sociales tienen un impacto significativo que va más allá de la construcción de conocimientos teóricos e históricos; también abordan aspectos axiológicos que influyen en la conducta de los niños. En otras palabras, esta área ejerce una influencia considerable y contribuye al desarrollo del pensamiento crítico y analítico de los estudiantes, incluso desde edades tempranas.

Esta asignatura tiene como objetivo principal influir positivamente en la formación integral de la persona, incidiendo en su esencia y en la manera en que interactúa con los demás. Por lo tanto, esta asignatura aspira a moldear al estudiante para que se convierta en un miembro participativo y respetuoso de la sociedad, enseñándole también la importancia de las normas y valores compartidos en la convivencia colectiva.

Finalmente, es importante reconocer el valor de la Gamificación como una metodología educativa adecuada para explorar los diferentes contenidos de esta asignatura, al mismo tiempo que se capta la atención de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades y la adquisición de conocimientos.

4.5.8. Innovación Educativa

Esta propuesta surge del impulso por la innovación educativa al proponer la Gamificación como una metodología activa para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en edades tempranas. Se busca superar el enfoque tradicional al contrastarlo con las actividades gamificadas propuestas. La innovación es un elemento esencial para garantizar una educación de calidad, por lo que se ha considerado imprescindible en la elaboración de esta investigación.

El mundo está experimentando cambios rápidos y significativos, lo que hace que la innovación sea un tema de gran relevancia y no algo que se pueda pasar por alto. Por el contrario, es un tema que debe ser considerado y aplicado en diversos ámbitos, con especial énfasis en la educación. (Béjar, 2015). El mundo evoluciona, la tecnología avanza, las personas se transforman, y la educación no puede permanecer estática; por el contrario, debe liderar el cambio y la innovación.

4.6. Desarrollo de la propuesta

"Jugando hacia el conocimiento" es una guía metodológica diseñada para orientar a los docentes en el uso efectivo de la Gamificación para enseñar contenidos en el área de Estudios Sociales a niños de tercer año de educación básica. Este recurso se distribuirá entre los docentes a través de la plataforma Canva. Esta guía proporciona herramientas y estrategias que integran juegos educativos, permitiendo a los estudiantes aprender de manera lúdica. Además, ofrece material educativo creado con inteligencia artificial (IA) en la plataforma Adobe Express.

Contiene planes de clase detallados, abordando un tema específico para cada una de las seis unidades definidas en el currículo del estudiante. Asimismo, proporciona actividades gamificadas que pueden ser realizadas tanto de manera individual como en grupo, teniendo en cuenta los tres elementos fundamentales de la Gamificación: los jugadores, los puntajes y las recompensas. Empleando herramientas generadas en plataformas como Wordwall, Bockcretaor, YouTube, Liveworksheets, Educaplay y Adobe Express. También ofrece enlaces o instrucciones para la construcción de material didáctico, reconociendo que no siempre se dispone de recursos tecnológicos y fomentando la creación de actividades novedosas mediante la combinación de la tecnología y material didáctico.

Tabla 12

Plataformas Tecnológicas utilizadas en el diseño de la Guía

Plataformas Tecnológicas Implementadas		
Plataforma	Descripción	Enlace
Canva	❖ Canva es un servicio en línea que facilita la creación y distribución de contenido visual y audiovisual, utilizando plantillas previamente diseñadas de manera gratuita, o con servicios de pago.	https://www.canva.com/
YouTube	❖ Es una plataforma sin costo para la distribución de contenido audiovisual.	https://www.youtube.com/
Wordwall	❖ Wordwall es una herramienta en línea para crear una amplia variedad de actividades interactivas y juegos educativos personalizados.	https://wordwall.net/es
Adobe Express	❖ Es una plataforma gratuita que posibilita la creación de personajes con	https://www.adobe.com/es/express/create/video/animation

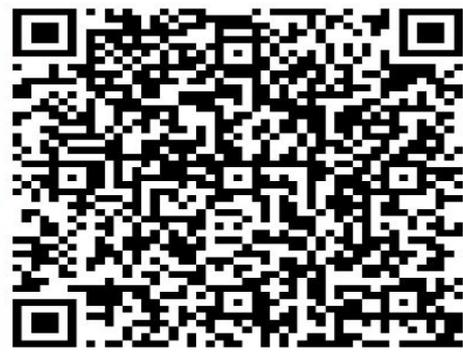
mensajes
personalizados
mediante
inteligencia
artificial.

Educaplay ❖ Es una <https://es.educaplay.com/>
plataforma
educativa que
ofrece opciones
gratuitas y de
pago,
permitiendo la
creación de
juegos
educativos en
línea.

Liveworksheets ❖ Es una <https://www.liveworksheets.com/es>
plataforma
educativa
gratuita, que
permite la
creación de
fichas
interactivas
educativas en
línea que pueden
ser descargadas e
impresas.

Boockcreator ❖ Una plataforma <https://bookcreator.com/>
educativa en
línea gratuita que
facilita compartir
información y
contenido
multimedia en
forma de libro, el
cual puede
autoleerse de
manera
automática.

CÓDIGO QR DE
PRESENTACIÓN
EN CANVA PARA
ESCANEAR



UNIVERSIDAD
TÉCNICA DEL NORTE

Carrera de Educación Básica





Jugando hacia el Conocimiento

AUTORA: CINDY POZO

"LA EDUCACIÓN INFANTIL NO CONSISTE EN LA SIMPLE ABSORCIÓN DE LECCIONES, SINO EN LA CREACIÓN DE MOMENTOS QUE CONVIERTEN EL APRENDIZAJE EN UNA EXPERIENCIA MEMORABLE Y DIVERTIDA."

CINDY POZO

Presentación

"Jugando hacia el conocimiento" es una guía metodológica dirigida a docentes, enfocada en el uso efectivo de la gamificación para enseñar Estudios Sociales a niños de tercer año de educación básica. La guía proporciona herramientas y estrategias que integran juegos educativos, permitiendo a los estudiantes aprender de forma lúdica. Incluye material educativo generado por inteligencia artificial en la plataforma Adobe Express y presenta planes de clase detallados para seis unidades temáticas específicas. Además, ofrece actividades gamificadas que pueden realizarse tanto individualmente como en grupo, considerando los elementos fundamentales de la gamificación: jugadores, puntajes y recompensas. También proporciona enlaces o instrucciones para la creación de material didáctico, reconociendo la diversidad de recursos tecnológicos disponibles y fomentando la innovación en la combinación de tecnología y material didáctico.

ÍNDICE

UNIDAD 1

UNIDAD 2

UNIDAD 3

UNIDAD 4

UNIDAD 5

UNIDAD 6

INSTRUCCIONES

1

Antes de comenzar las actividades, se creará un álbum de stickers con personajes educativos generados por IA, que el docente distribuirá a todos los estudiantes. A medida que los estudiantes acumulen puntos en las diversas actividades, ya sea de forma individual o en grupo, recibirán stickers para agregar al álbum durante el año escolar. Se premiará a los tres primeros estudiantes en completarlo.

2

Hay tres tipos de actividades sugeridas en cada planificación. Las actividades numeradas en color negro son regulares. Las numeradas en azul necesitan material didáctico de apoyo, como videos o fichas. Las numeradas en rojo son actividades gamificadas, que requieren mayor atención al ser realizadas y son recompensadas con stickers.



INSTRUCCIONES

3

Al comenzar cada unidad, se introducirá un personaje generado por inteligencia artificial que formará parte de los stickers coleccionables. Este personaje también ofrecerá un dato curioso o una introducción al tema de la clase.

4

Para acceder a los enlaces proporcionados en las diferentes actividades, haga clic en la mariposa amarilla que se encuentra junto a cada enlace en las planificaciones o clic en el título de la actividad colocada de manera detallada en el desarrollo de las actividades.



ÁLBUM DE STICKERS

Descripción: El álbum de stickers está diseñado para ser manejado por cada estudiante e incluye 30 personajes animados, cada uno con su propio nombre. En cada página, los personajes estarán ocultos para que los niños los busquen y encuentren, haciendo la experiencia más interactiva. Esto no solo les permitirá familiarizarse con cada personaje, sino también desbloquearlos a medida que completen correctamente las actividades gamificadas.

Objetivo: El propósito es incentivar y motivar a los niños a participar y completar todas las actividades gamificadas, ya sean individuales o en grupo, con el fin de adquirir y construir conocimientos mediante juegos educativos. Como recompensa, los niños podrán obtener stickers coleccionables aleatorios.



ÁLBUM DE STIKERS



Materiales:

- Fomix escarchado
- cartón -aguja
- tijeras
- regla
- lápiz
- cintas y material decorativo
- 4 argollas metálicas
- 10 cartulinas blancas
- 10 cartulinas de colores
- una pistola de silicona
- 3 barras de silicona
- impresiones de stickers
- un pliego de papel contact
- botón Snap



ÁLBUM DE STIKERS PASO A PASO



Primer paso

-Medir en el cartón dos rectángulos de 19 cm x 21 cm y recortarlos.

Segundo paso

-Cubrir completamente con fomix escarchado los dos rectángulos de cartón.



ÁLBUM DE STIKERS PASO A PASO



Tercer paso

-Recortar 5 cartulinas blancas con medidas de 18 cm x 20cm, posteriormente perforarlas en cuatro puntos, a los 4 cm, a los 7 cm, a los 14 y 17 cm.

Cuarto paso

-Marcar sobre el fomix un punto a los 4 cm, a los 7 cm, a los 14 y 17 cm para perforar con una aguja o instrumento con punta e insertar las argollas metálicas que juntarán los dos rectángulos y las cartulinas blancas en el orden correcto.



ÁLBUM DE STICKERS PASO A PASO



Quinto paso

-Imprimir las plantillas de los stickers en blanco y negro. para pegarlas sobre las 5 cartulinas en el orden correspondiente.

Sexto paso

-Imprime los stickers a color necesarios y pégalos en papel contact. Estos serán entregados a los niños como recompensas y deberán colocarse sobre sus imágenes en blanco y negro.



ÁLBUM DE STICKERS PASO A PASO

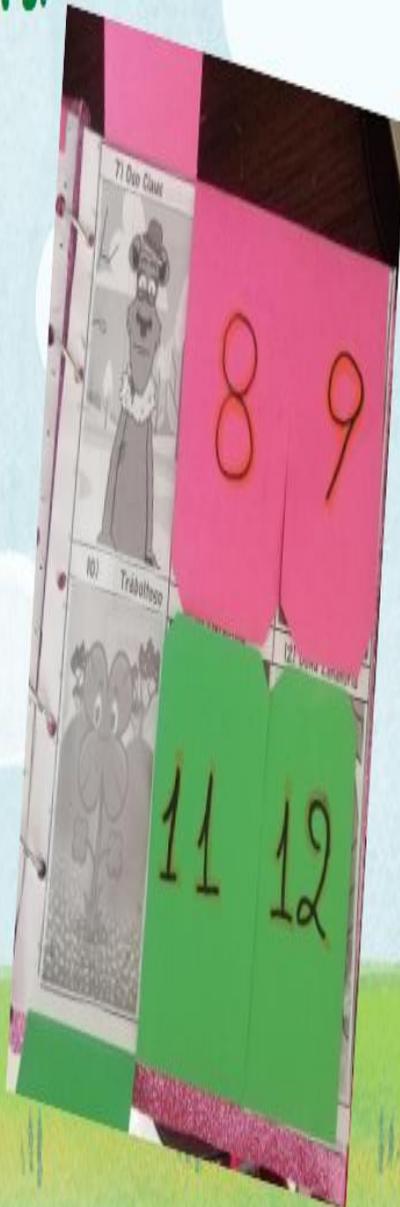


Séptimo paso

--Decorar las 5 páginas del álbum de manera creativa para que los niños puedan encontrar los stickers.

Octavo paso

-Decorar con libre creatividad, la portada y las hojas.





UNIDAD 1.
NOS ORIENTAMOS

[VOLVER AL ÍNDICE](#)

PLAN DE CLASE PARA ESTUDIOS SOCIALES

TEMA:	La Rosa de los Vientos	NIVEL:	Tercero
COMPETENCIA PARA DESARROLLAR:	<ul style="list-style-type: none"> -Competencias Comunicacionales -Competencias digitales 	TÍTULO DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	Unidad 1. Nos orientamos 
 OBJETIVO ESPECÍFICO DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN: 	0.CS.2.3. Identificar, diferenciar y describir las características geográficas, políticas, administrativas, económicas y sociales de la provincia empleando herramientas cartográficas, para fortalecer su identidad local y desenvolverse en el entorno natural y social; considerando posibles riesgos naturales y medidas de seguridad, prevención y control.	DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO:	CS.2.2.1. Reconocer y ubicar la vivienda, la escuela  y la localidad a partir de puntos de referencia y representaciones gráficas (croquis, planos, etc.), considerando accidentes geográficos y posibles riesgos naturales. CM CS 

PLAN DE CLASE PARA ESTUDIOS SOCIALES

 CRITERIOS DE EVALUACIÓN: 	CE.CS.2.3. Explica la importancia que tienen la escuela y la comunidad como espacios en los que se fomentan las relaciones humanas, el aprendizaje y su desarrollo como ciudadano responsable.	INDICADORES DE EVALUACIÓN:	I.CS.2.3.1. Reconoce los datos importantes de su escuela (nombre, símbolos, historia) y la identifica como un espacio de socialización e intercambio de aprendizajes con compañeros y maestros, que influirán en la construcción de su identidad. (J.3., I.2.) CS  
 RECURSOS:	<ul style="list-style-type: none"> -Rosa de vientos pequeña -Laptop -Videos educativos -Parlante -Datos móviles o Internet -Links de actividades -Material didáctico 	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN/ TÉCNICA / INSTRUMENTO:	Técnica: Observación Instrumento: lista de cotejo

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

<p>Experiencia:</p> 	<p>1. El docente solicitará a los estudiantes vendarse los ojos o mantenerlos cerrarlos.</p> 	<p>2. El profesor entregará una rosa de los vientos al primer niño en la fila, quien la compartirá con el niño detrás de él, y así sucesivamente, hasta que todos los niños la hayan tocado.</p>	<p>3. Todos los niños deben identificar el objeto solo tocándolo y compartir su respuesta cuando el profesor lo pida</p> 
<p>Reflexión:</p>	<p>4. ¿Habías visto antes este instrumento, se parece a otro objeto qué conozcas?</p>	<p>5. ¿Para qué crees que sirve?</p>	<p>6. ¿Por qué crees que se llama Rosa de los vientos?</p>  

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

<p>Construcción del conocimiento:</p> 	<p>7. El docente dará una breve explicación sobre los puntos cardinales y cómo se relacionan con la rosa de los vientos.</p>	<p>8. El profesor mostrará el video en la computadora o mediante el proyector utilizando el siguiente enlace (YouTube ¿Qué es la rosa de los vientos? con Champi Amor) https://www.youtube.com/watch?v=kDHlalQujlw </p>	<p>9. Solicitar a tres estudiantes mencionar un ejemplo de cuando consideran importante usar una rosa de los vientos.</p> 
	<p>10. "Aplastatopos" El docente nombrará a estudiantes al azar quienes participarán en el juego "Aplastatopos" WORDWALL https://wordwall.net/es/resource/15136079 </p>	<p>11. "Juego de Orientación" El maestro proporcionará a cada estudiante una hoja interactiva donde usarán una rosa de los vientos para moverse por las casillas con un lápiz hasta alcanzar la puerta misteriosa.</p>	

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

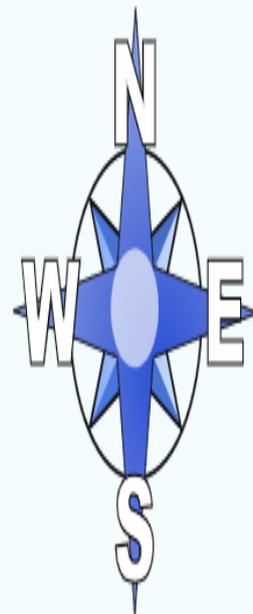
Aplicación

12. Navegando con la Rosa de los Vientos



13. "Fabrica de historias":
Organizar equipos para que elaboren una breve narrativa sobre el posible origen de la rosa de los vientos. La historia más destacada será premiada.

14. Cada grupo elegirá un líder quien dará lectura a la corta historia frente a los demás niños de la clase.





8. ¿Qué es la rosa
de los vientos? con

Champi Amor



Aplastatopos
Rosa de los vientos
y Puntos cardinales



Los topos aparecen uno
a uno, golpea solo los
correctos para ganar.



12. Navegando con la Rosa de los Vientos

¿Cómo lo hago?

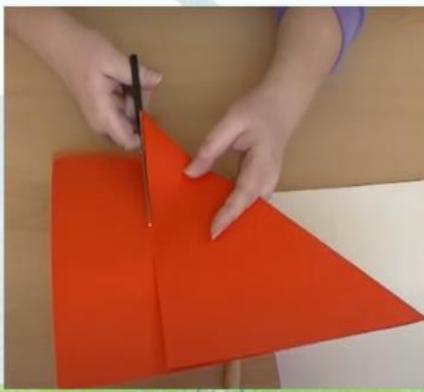
Paso 1

Plegar la esquina de una cartulina formando un triángulo.



Paso 2

Recortar el rectángulo restante



Paso 3

Doblar dos esquinas para formar triángulos bien definidos con el pliegue.



12. Navegando con la Rosa de los Vientos

¿Cómo lo hago?

Paso 4

Cortar en línea recta desde el inicio de los triángulos, dejando una porción sin cortar cuando llegues al centro.



Paso 5

Colocar goma formando un círculo en el centro.



Paso 6

Pegar alternadamente una punta y dejar la otra sin pegar.



12. Navegando con la Rosa de los Vientos

¿Cómo lo hago?

Paso 7

Adherir un círculo de fomix en el centro de las puntas para mantenerlas seguras con pegamento.



Paso 8

Unir el palillo de pincho a la parte trasera de la rosa de los vientos con pegamento.



Paso 9

Decorarla



13. Fábrica de Historias (Ejemplo)

Había una vez un marinero valiente llamado Marco, quien navegaba por los vastos océanos en busca de tesoros perdidos y tierras desconocidas. En uno de sus viajes, una fuerte tormenta lo llevó lejos de su ruta planeada y se encontró perdido en medio del mar. Sin saber hacia dónde dirigirse, Marco buscó ayuda en las estrellas y los vientos.

Entonces, una hermosa rosa de los vientos apareció en el cielo nocturno, mostrándole los caminos seguros hacia casa. Con sus puntas marcadas con los nombres de los vientos, la rosa de los vientos le indicó a Marco el camino a seguir. Siguiendo sus indicaciones, Marco pudo regresar sano y salvo a tierra firme.

Desde entonces, los marineros de todo el mundo han utilizado la rosa de los vientos como símbolo de orientación y guía en sus travesías por los mares. Se dice que la rosa de los vientos fue un regalo de los dioses del mar, quienes la crearon para ayudar a los navegantes perdidos a encontrar su camino de vuelta a casa. Y así, cada vez que alguien se siente perdido en el mar o en la vida, la rosa de los vientos siempre está ahí para mostrarles el camino hacia casa.

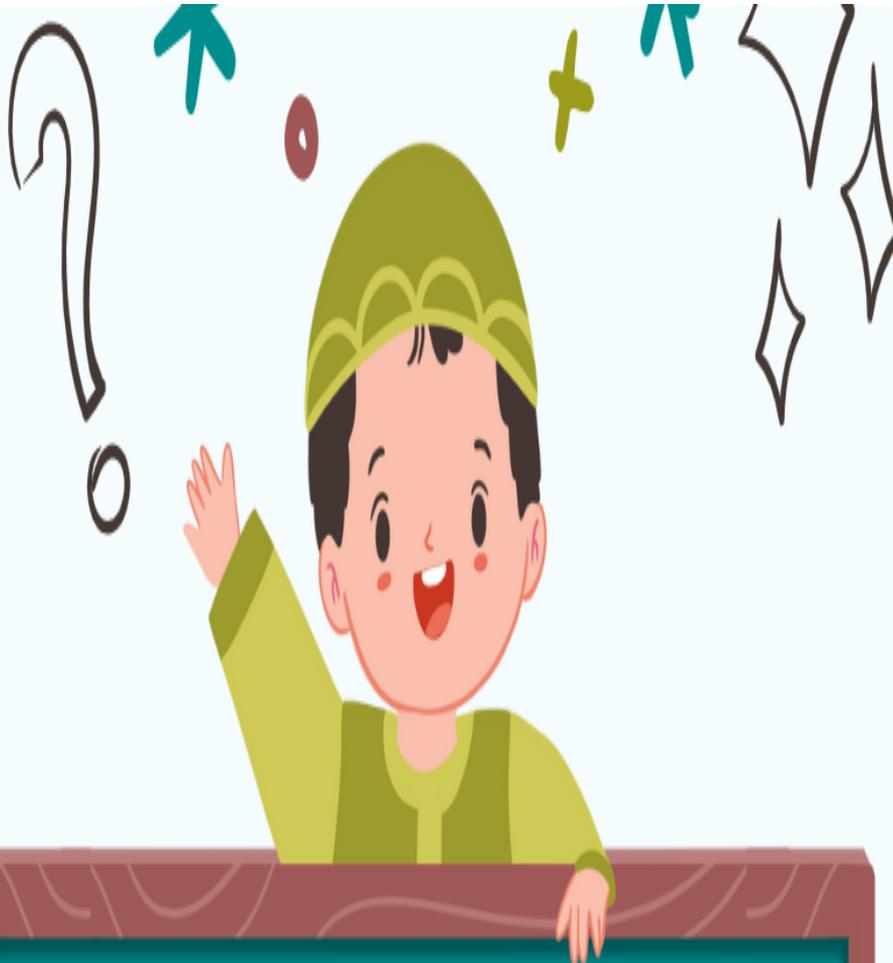




Lista de Cotejo



Indicadores	Siempre	A veces	Nunca
1. Participa activamente en las actividades propuestas.			
2. Comprende las instrucciones y reglas del juego.			
3. Disfruta y muestra entusiasmo en la ejecución de actividades.			
4. Trabaja en equipo.			



UNIDAD 2.
LAS IRREGULARIDADES
DE LA TIERRA

[VOLVER AL ÍNDICE](#)

PLAN DE CLASE PARA ESTUDIOS SOCIALES

TEMA:	Fenómenos naturales y desastres naturales	NIVEL:	Tercero
COMPETENCIA PARA DESARROLLAR:	-Competencias Comunicacionales -Competencias digitales	TÍTULO DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	Unidad 2. Las irregularidades de la Tierra
OBJETIVO ESPECÍFICO DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	0.CS.2.2. Distinguir en la vida cotidiana los cambios y transformaciones de procesos y acontecimientos próximos al entorno, relacionándolos con períodos cortos y largos, para ampliar la concepción del tiempo.	DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO:	CS.2.2.3. Identificar los posibles riesgos que pueden presentarse en la vivienda para prevenirlos y salvaguardar la seguridad en el hogar.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	CE.CS.2.2. Examina los posibles riesgos que existen en su vivienda, escuela y localidad, reconociendo los planes de contingencia que puede aplicar en caso de algún desastre natural.	INDICADORES DE EVALUACIÓN:	I.CS.2.2.1. Infiere que la ubicación de su vivienda, escuela y localidad le otorga características diferenciales en cuanto a estructuras, accidentes geográficos y riesgos naturales, y analiza las posibles alternativas que puede aplicar en caso de un desastre natural. (J.4., I.2., S.1.) CC, CM CS
RECURSOS:	-Laptop -Videos educativos -Parlante -Datos móviles o Internet -Links de actividades -Material didáctico	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN / TÉCNICA / INSTRUMENTO:	Técnica: Prueba Instrumento: Cuestionario (Actividad 11)

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

 Experiencia: 	<p>1. "Desastres y Fenómenos naturales con Oso Claus "El profesor exhibirá el siguiente vídeo educativo que incluye datos curiosos introductorios sobre el tema de la clase.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=s8YUy92V_q0 </p>	<p>2. "Ve Veo" El profesor presentará mediante el uso de dos gráficos dos escenarios que los alumnos deben identificar y explicar.</p>	<p>3. El profesor invitará de manera voluntaria a los estudiantes a compartir si han experimentado personalmente algún fenómeno o desastre natural y a describir sus experiencias, así como también a relatar historias de personas conocidas que hayan pasado por situaciones similares.</p>
Reflexión:	<p>4. ¿ Fenómeno natural es igual a un desastre natural?</p>	<p>5. ¿Qué es un desastre natural y qué es un fenómeno natural?</p>	 <p>6. ¿Cuál es la diferencia entre un desastre natural y un fenómeno natural?</p> 

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

 Construcción del conocimiento: 	<p>7. El docente presentará el video "Fenómenos Naturales para Niños Desastres Naturales Videos Educativos Para Niños" (YouTube). Al concluir el video, tres niños compartirán lo que más les haya impactado o el nuevo conocimiento que hayan adquirido.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=6LV707YwLuU </p>	<p>8. "El libro de los desastres" El maestro mostrará el libro didáctico sobre fenómenos y desastres naturales en la plataforma Book Creator, mismo que proporciona ejemplos e información.</p> <p>https://read.bookcreator.com/7uFNA1nw1MAeOS7KvTvHGqw5Ka0sl4fUVVLkcAx2FU0/BCFH_Y_hXSBG1IVApUJ-fcA </p>	<p>9. "DESASTRES NATURALES" El profesor asignará a cada estudiante un turno para contribuir con una letra al juego "El Ahorcado" con el objetivo de descifrar el mensaje oculto, A los niños que logren descifrar el código antes de colocar la última letra se les otorgará un sticker como recompensa. . (Wordwall) "DESASTRES NATURALES"</p> <p>https://wordwall.net/es/resource/24777943 </p>
---	--	--	--

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS



Construcción del conocimiento:



10. "Manitos artistas" Los estudiantes trabajarán de forma individual en la creación de un collage utilizando dibujos propios que representen tres fenómenos y tres desastres naturales. Los primeros diez en completarlo correctamente serán premiados con un sticker.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS



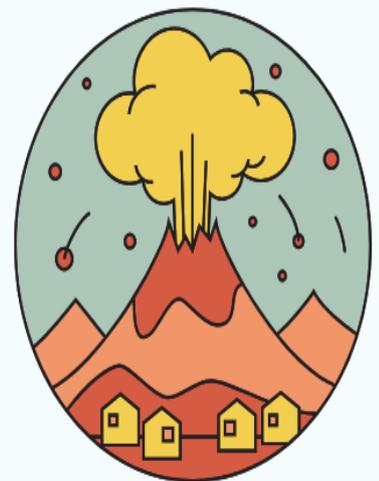
Aplicación



11. "Desastre en la Espalda de Pepe el Puerco Espín": Los estudiantes se aproximarán a Pepe el puercoespín, extrayendo una espina de su espalda y tratando de identificar si el gráfico se trata de un desastre o fenómeno natural. Si responden correctamente, serán recompensados con un sticker.

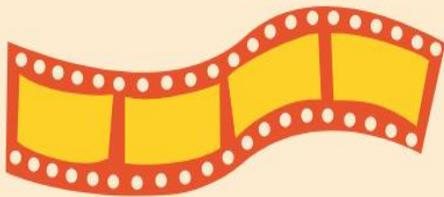
12. "Ruleta mágica": Los niños se agruparán en equipos para desarrollar una representación teatral sobre cómo actuarían en caso de encontrarse con un desastre o fenómeno natural. Esta oportunidad les será concedida mediante la "ruleta mágica". (Wordwall)

<https://wordwall.net/es/curso/17388299>

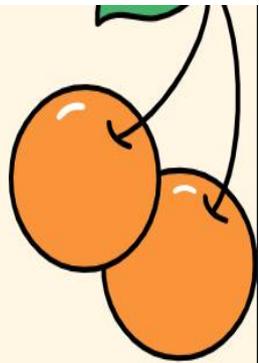
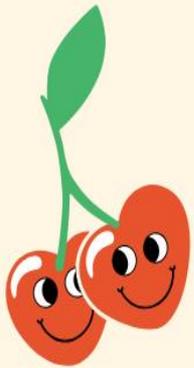




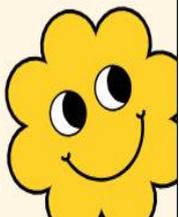
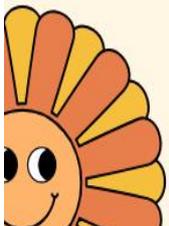
1. Desastres y Fenómenos naturales
con Oso Claus

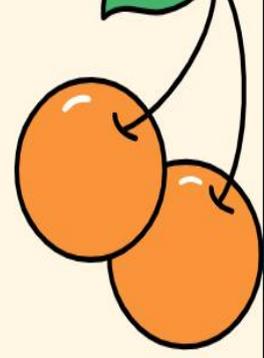
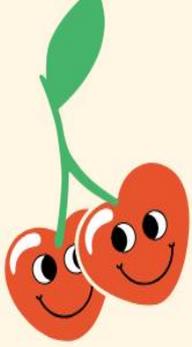


2. "Veo Veo"

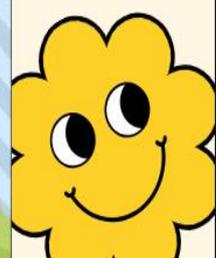
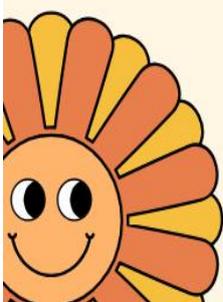


NOTA: Gráficos para imprimir, se encuentra en el documento de Word facilitado por Cindy Pozo.

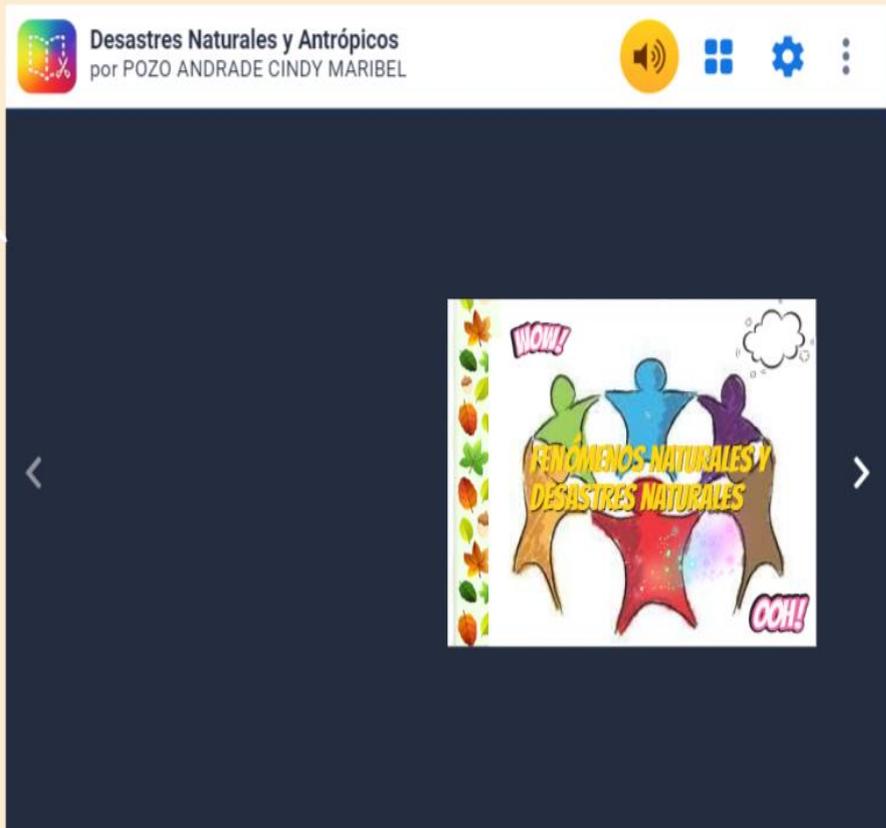




7. Video "Fenómenos Naturales para Niños"



8. "El libro de los desastres"



9. "El Ahorcado"

Ahorcado DESASTRES NATURALES



Intenta elegir las
letras correctas para
completar la palabra.



Con tecnología de Wordwall

11. "Desastre en la Espalda de Pepe el Puerco Espín"

¿Cuál es el objetivo?

Crear un "Puercoespín del Saber" que inspire a los estudiantes a involucrarse activamente y proporcionar una retroalimentación rápida al responder y encenderse una luz verde en caso de ser correcto y roja en caso de que no, mientras los estudiantes participan y consiguen puntos.

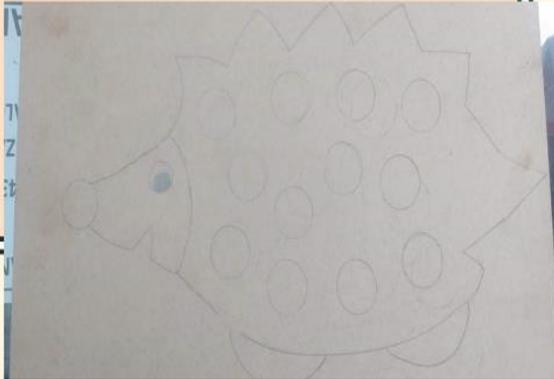
Materiales

- Cola blanca BIOPLAST -Suelta cautín
- 5 tablas de MDF de 30x40cm
- Pinturas en spray color celeste y café platinado -Taype negro
- Transformador de 12v a 110v corriente local
- Un par de luces led color verde y rojo
- Cable para conexión general
- Un conector Jack - hembra circuito
- 10 láminas de cartulinas de colores

¿Cómo se hace?

Paso 1

se procede a dibujar la forma del puerquito espín en una de las cinco tablas de MDF.



Paso 2

luego de esto, con una caladora, cortamos por el contorno del dibujo hasta darle forma



¿Cómo se hace?

Paso 3

taladrar los círculos y recortarlos con la caladora para darles forma, es aquí en donde van a reposar nuestros conos de papel de colores.



Paso 4

Seguido de esto, con un taladro, perforamos la tabla base, en donde va a reposar el puerquito para colocar y armar la instalación del cableado para las luces led verde y roja



¿Cómo se hace?

Paso 5

Una vez hecha la conexión, procedimos a preparar las otras tablas de MDF para sellar la caja. Cortado y armado, en uno de los lados de la caja con el taladro, procedimos a realizar un agujero para la colocación del conector Jack hembra y realizar la conexión final.



Paso 6

Aseguramos el conector y procedimos a empapelar tanto las luces, como el conector, para pintar el puerquito y la caja que lo sostiene.



¿Cómo se hace?

Paso 7

Para concluir una vez seco, en los agujeros que hicimos al inicio medimos y cortamos las cartulinas con un diámetro igual o aproximado para dar forma a los conos de colores.



Paso 8

Finalmente, decorarlo.

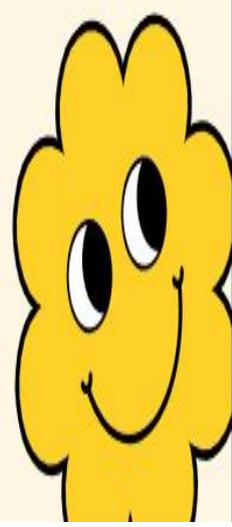
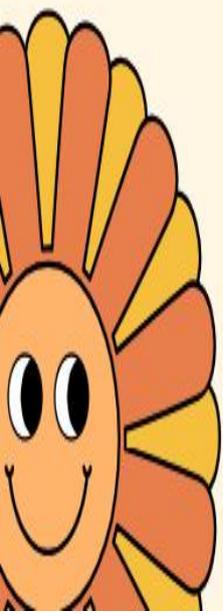
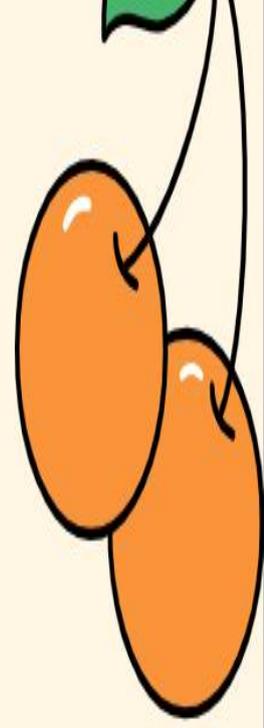
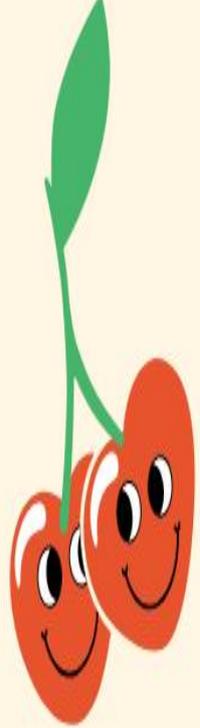


12. "Ruleta mágica"

0:04

Girar

Con tecnología de Wordwall





**UNIDAD 3.
ORGANIZACIÓN
ADMINISTRATIVA DEL
ECUADOR**



VOLVER AL ÍNDICE

PLAN DE CLASE PARA ESTUDIOS SOCIALES

TEMA:	Mi parroquia y mi cantón	NIVEL:	Tercero
COMPETENCIA PARA DESARROLLAR:	-Competencias Comunicacionales -Competencias digitales	TÍTULO DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	Unidad 3. Organización Administrativa del Ecuador 
  OBJETIVO ESPECÍFICO DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN: 	0.CS.2.5. Analizar las características y el funcionamiento de las diferentes formas de organización social, especialmente de la unidad social básica familiar en los escenarios locales más cercanos: el barrio, la escuela, la comunidad, el cantón y la provincia.	DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO:	CS.2.2.9. Comparar las parroquias urbanas y rurales a partir de su ubicación, organización administrativa y división territorial y reconocer la importancia de su creación para la atención de los problemas y necesidades de sus habitantes y del entorno.

PLAN DE CLASE PARA ESTUDIOS SOCIALES

 CRITERIOS DE EVALUACIÓN: 	CE.CS.2.4. Analiza las características fundamentales del espacio del que forma parte, destacando la historia, la diversidad, la economía, la división político-administrativa, los riesgos naturales, los servicios públicos y las normas y derechos de los ciudadanos, en función de una convivencia humana solidaria.	 INDICADORES DE EVALUACIÓN: 	I.CS.2.4.1. Reconoce las características más relevantes (actividades culturales, patrimonios, acontecimientos, lugares, personajes y diversidad humana, natural, cultural y actividades económicas y atractivos turísticos) de su localidad, parroquia, cantón, provincia y país. (J.1., I.2.) CS
RECURSOS:	-Marcadores -Ficha interactiva -Laptop -Videos educativos -Parlante -Datos móviles o Internet -Links de actividades -Material didáctico	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN/ TÉCNICA / INSTRUMENTO:	Técnica: Prueba Instrumento: cuestionario (actividad 13)

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

 Experiencia: 	<p>1. "Rex al rescate": El profesor mostrará el vídeo que introduce al nuevo personaje coleccionable, el cual proporciona información interesante sobre el Cantón Ibarra.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=vQp-Jew_DaE</p> 		
Reflexión:	2. ¿En qué cantón estamos ubicados?	3. ¿En qué parroquia estamos ubicados?	4. ¿Qué dato curioso conozco sobre mi cantón o mi parroquia?

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

	5. El profesor invitará a estudiantes voluntarios a mencionar los cantones que conozcan dentro de la provincia de Imbabura y los anotará en la parte derecha del pizarrón.	6. El profesor solicitará a estudiantes voluntarios a mencionar las parroquias que conozcan dentro del cantón Ibarra y los anotará en la parte izquierda del pizarrón.	7. "QUE ES UN CANTON Y PARROQUIAS": El profesor mostrará un breve vídeo que ofrece una explicación del tema. (YouTube) https://www.youtube.com/watch?v=Nne1e6vwc3c 
Construcción del conocimiento: 	8. "La papa se quema" El docente organizará el juego mencionado, donde la persona que se quede con la papa quemada compartirá su reflexión sobre el vídeo previamente observado. Además, el docente proporcionará las aclaraciones o correcciones necesarias. Si la respuesta es correcta, recibirá un sticker.	9. "¿Cuál es mi origen?" El docente mostrará a los estudiantes una serie de pequeños gráficos adhesivos que deben colocarse en uno de los dos grandes, ubicando los objetos donde crean que corresponde. En caso de ubicarlos correctamente les otorgará un sticker.	10. Después de comprender mejor los conceptos de parroquia y cantón, se verificarán las respuestas de las actividades 5 y 6. El docente corregirá las respuestas mientras menciona y escribe las cinco parroquias urbanas y las siete parroquias rurales del cantón Ibarra correctamente. 

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

11. "Ficha didáctica" El profesor proporcionará una hoja de trabajo a los estudiantes para que la completen, y aquellos que lo hagan correctamente recibirán un sticker como reconocimiento.

12. ¿Qué Hace a Nuestro Cantón Especial?". El docente exhibirá un gráfico grande del cantón Ibarra en el pizarrón, mientras que los estudiantes podrán dibujar y colorear el lugar que consideren más hermoso del cantón Ibarra para posteriormente pegarlo a los costados del gráfico principal. Aquellos que lo hagan correctamente recibirán un sticker.

13. "Frogi la rana turista en mi Cantón y Parroquia". El docente organizará equipos de trabajo quienes se colocarán un nombre y designarán un líder para participar en la actividad. Todo el equipo podrá colaborar para ayudar a su líder a responder correctamente y ganar stickers. (Educaplay)

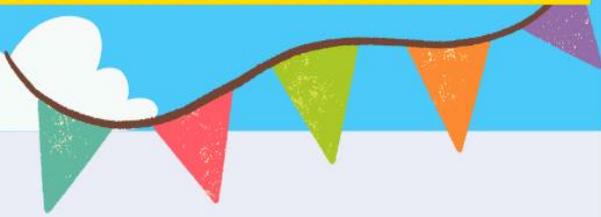
https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18070228-frogi_la_rana_turista_en_mi_canton_y_parroquia.html

Aplicación





1. "REX AL RESCATE"

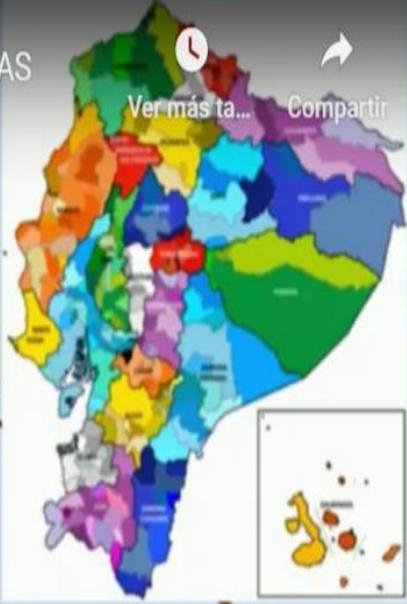


7. "QUE ES UN CANTON Y PARROQUIAS"



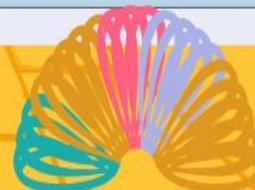
QUE ES UN CANTON Y PARROQUIAS

Un cantón es una zona formada por la unidad de parroquias urbanas y rurales que se encuentra cerca.



Ver en  YouTube

CREATED USING  POWTOON



8. "La papa se quema"

1. El profesor proporcionará un objetivo llamado "papa" al primer estudiante, quien lo pasará de forma consecutiva.
2. El profesor se volteará para no ver a los estudiantes mientras canta.



la papa la papa
la papa caliente
la papa la papa
la papa de verdad
si la tienes tú cuando yo diga ya
si la tienes tú te quemarás
yaaaaaa



9. "¿Cuál es mi origen?"

Objetivo:

Reconocer los elementos asociados a las parroquias urbanas y rurales para distinguirlas mientras se emplea material didáctico en la interacción.

Materiales:

- una impresión grande de una parroquia urbana
- una impresión grande de una parroquia rural
- Gráficos característicos de cada parroquia
- Papel contac
- tijera -Cinta adhesiva



9. "¿Cuál es mi origen?"

¿Cómo lo hago?

Paso 1: Elegir las imágenes que representen una parroquia urbana y una rural. imprimir y cubrirlas con papel contac para fortalecerlas y prevenir daños por manchas.



NOTA: Gráficos para imprimir, se encuentra en el documento de Word facilitado por Cindy Pozo.

9. "¿Cuál es mi origen?"

¿Cómo lo hago?

Paso 2: Seleccionar elementos distintivos de cada tipo de parroquia (Urbana y Rural) para imprimir y protegerlos con papel contac.



9. "¿Cuál es mi origen?"

¿Cómo lo hago?

Paso 2: Seleccionar elementos distintivos de cada tipo de parroquia (Urbana y Rural) para imprimir y protegerlos con papel contac.



9. "¿Cuál es mi origen?"

¿Cómo lo hago?

Paso 3. se pedirá a estudiantes voluntarios que elijan un gráfico que estará boca abajo. Después de verlo, lo colocarán en el gráfico del pizarrón que crean que corresponde, utilizando cinta adhesiva para fijarlo en su lugar.



1/6

¿La parroquia en la que está ubicada mi institución educativa se llama?

A

B

C

El sagrario

Ambuquí

La esperanza

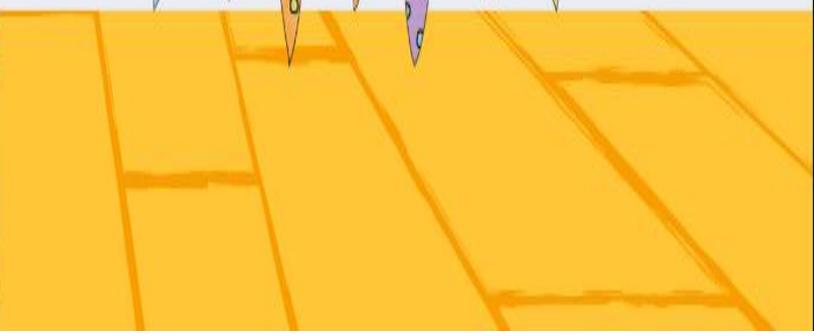
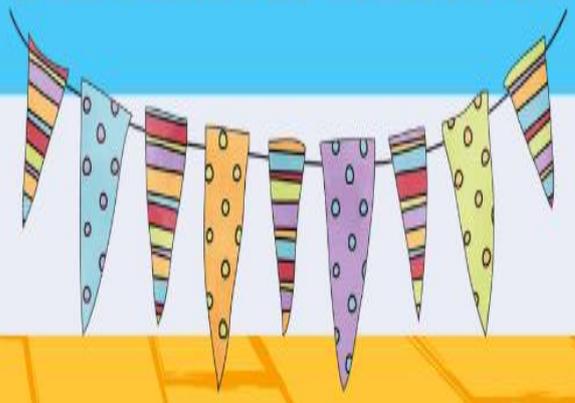
e

20

00:00:11



13. "FROGI LA RANA TURISTA EN MI CANTÓN Y PARROQUIA"





UNIDAD 4.
MI PAÍS DIVERSO

→ **VOLVER AL ÍNDICE**

PLAN DE CLASE PARA ESTUDIOS SOCIALES

TEMA:	Las regiones naturales del Ecuador	NIVEL:	Tercero
COMPETENCIA PARA DESARROLLAR:	-Competencias Comunicacionales -Competencias digitales	TÍTULO DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	Unidad 4. Mi país diverso 
 OBJETIVO ESPECÍFICO DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN: 	0.CS.2.1. Descubrir y apreciar el entorno natural, cultural y social, local, provincial y nacional, identificando los símbolos asociados a la riqueza del patrimonio, como medio para construir el sentido de la identidad y unidad nacional.	DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO:	CS.2.1.11. Describir la diversidad humana, cultural y natural a través del análisis de los grupos sociales y étnicos que forman parte del barrio, comunidad, parroquia, cantón, provincia y país, con el fin de reconocerlas como componentes de un país diverso. CC CS

PLAN DE CLASE PARA ESTUDIOS SOCIALES

 CRITERIOS DE EVALUACIÓN: 	CE.CS.2.4. Analiza las características fundamentales del espacio del que forma parte, destacando la historia, la diversidad, la economía, la división político-administrativa, los riesgos naturales, los servicios públicos y las normas y derechos de los ciudadanos, en función de una convivencia humana solidaria.	 INDICADORES DE EVALUACIÓN: 	I.CS.2.4.1. Reconoce las características más relevantes (actividades culturales, patrimonios, acontecimientos, lugares, personajes y diversidad humana, natural, cultural y actividades económicas y atractivos turísticos) de su localidad, parroquia, cantón, provincia y país. (J.1., I.2.) CS
RECURSOS:	-Laptop -Videos educativos -Parlante -Datos móviles o Internet -Links de actividades -Material didáctico	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN / TÉCNICA / INSTRUMENTO:	Técnica: Prueba Instrumento: Cuestionario (actividad 14)

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

<p>Experiencia:</p> 	<p>1. "Orejitas viajando por el Ecuador" El profesor mostrará un video de introducción a la nueva temática, donde los estudiantes encontrarán información interesante sobre las diferentes regiones del Ecuador. (YouTube) https://www.youtube.com/watch?v=ZM9Adhz0ZPU</p> 	<p>2. El profesor pedirá a cada estudiante que comparta cuál es su destino favorito para viajar y relajarse en Ecuador.</p> 	<p>3. "Adivina quién soy y cuál es mi región natural" El maestro reproducirá sonidos de animales únicamente en audio para que los estudiantes identifiquen correctamente qué animal es y en qué región habita, quienes acierten tendrán un sticker. (YouTube) https://youtube.com/shorts/c-gPcyQnDB4</p> 
<p>Reflexión:</p>	<p>4. ¿Cuántas regiones tiene el Ecuador?</p>	<p>5. ¿Cuáles son las diferencias entre las regiones ecuatorianas?</p>	<p>6. ¿Habías escuchado sobre la línea ecuatorial o equinoccial?</p>

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

<p>Construcción del conocimiento:</p> 	<p>7. El docente dará una explicación sobre la existencia y ubicación de las regiones del Ecuador</p> 	<p>8. El profesor mostrará el video en la computadora o mediante el proyector utilizando el siguiente enlace (YouTube) "Tino y sus amigos - Las Regiones del Ecuador" https://www.youtube.com/watch?v=8ufly1okwG8</p> 	<p>9. "En mi región se dice", el maestro invitará a estudiantes voluntarios a participar escribiendo en el pizarrón una palabra que se pronuncie de una manera en la Sierra y de otra manera en otra región pero que signifiquen lo mismo. Aquellos que participen recibirán un sticker como recompensa por participar.</p>
	<p>10. "Ordenando ando" El docente nombrará a estudiantes al azar quienes participarán en el juego "LAS REGIONES DEL ECUADOR" WORDWALL https://wordwall.net/es/resource/38688309</p> 	<p>11. "Reconectando" El maestro organizará cuatro equipos de trabajo, asignándoles el nombre de una de las regiones. Cada equipo elegirá un líder, quien tendrá que asociar el nombre de la región con su ubicación correspondiente. (wordwall) "LAS REGIONES NATURALES DEL ECUADOR" https://wordwall.net/es/resource/15272237</p> 	

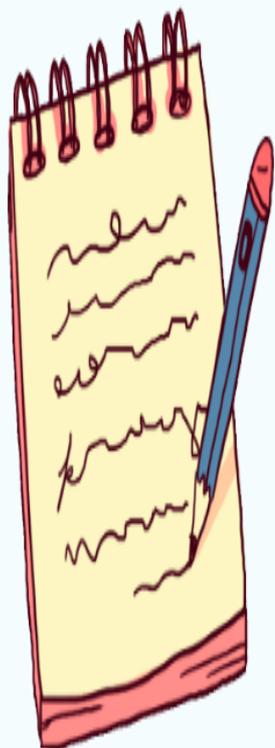
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

12. En "Descubre Quién Soy", el maestro proporcionará a cada estudiante una ficha interactiva para que, de manera individual, conecten con líneas los elementos correspondientes. Los diez primeros en terminar recibirán un sticker como premio.

13. "Es un Sí o es un No" El maestro organizará equipos de trabajo con 10 integrantes, cada uno con un nombre único. Cada participante tendrá un turno para participar en el juego educativo, respondiendo con "sí" o "no" sobre las características de las regiones del Ecuador.

14. "Parame la mano" El maestro proporcionará a cada estudiante una hoja de trabajo interactiva. Cada estudiante completará el elemento requerido lo más rápido posible para tener la oportunidad de ganar un sticker coleccionable.

Aplicación



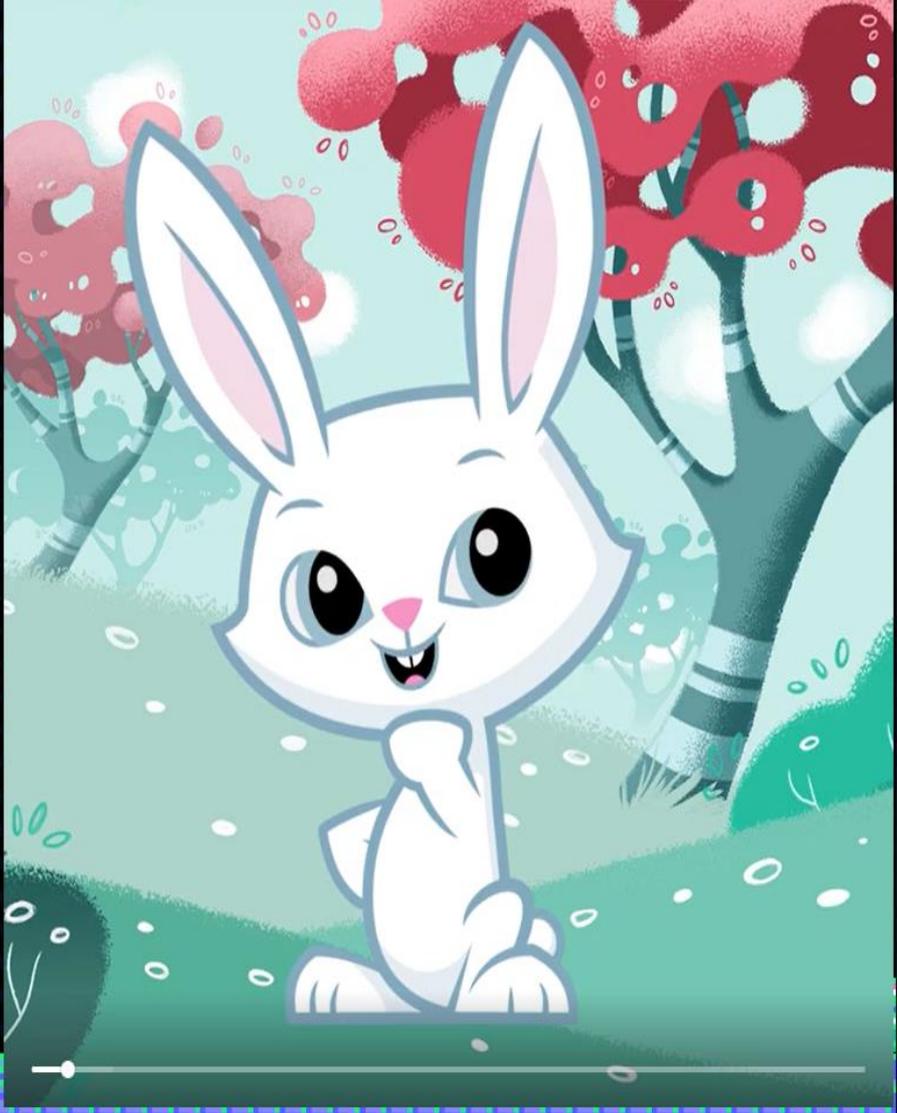
https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18076358-regiones_naturales_del_ecuador.html



SIGN IN



1. "OREJITAS VIAJANDO POR EL ECUADOR"



¿Podrías escuchar a estos animales y decirme cual es su nombre y a qué región pertenecen?



ADIVINA
QUIEN ★
SOY Y ★
QUAL ES ★
MI REGION
NATURAL



SIGN IN



Tino y sus amigos - Las Regiones del Ecuador



Copiar enl...

8. "TINO Y
SUS
AMIGOS -
LAS
REGIONES
DEL
ECUADOR"



Ver en YouTube

0:17

✓ 0

T

A

C

O

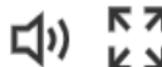
S

— —

10. "ORDEN
ANDO
ANDO"



◀ 1 de 4 ▶



SIGN IN

11. "RECONECTAN DOO"



0:30



Enviar respuestas



Con tecnología de Wordwall

SIGN IN



Las regiones son diferentes

3. Une la característica de cada región.



Se caracteriza por tener muchas montañas con nevados, volcanes y valles muy fértiles. Aquí se encuentra la capital del Ecuador.



Se encuentra cerca del mar con hermosas playas y tierras planas bañadas por ríos caudalosos. Tiene un clima cálido y húmedo.



Se caracteriza por su selva, llueve mucho y se pueden encontrar diversos animales, mariposas y aves. Viven muchas nacionalidades indígenas.



Forma un archipiélago con numerosas islas, agrupadas en el mar. Se originó a partir de erupciones de lava que vinieron desde el fondo del océano Pacífico

SIGN IN

12. "DESCUBRE QUIEN SOY"




SIGN IN

13. "ES UN SI O ES UN NO"

PUNTOS 0

Regiones Naturales del Ecuador

Cartas 1 / 10

Soy una montaña y mi hogar es la Sierra.

Montaña

No Sí

00:08

Parame la mano con las Regiones Naturales del Ecuador

Completa la actividad con palabras, platillos, animales o lugares característicos de la Región en el menor tiempo posible.

Región	Animal	Palabra	Platillo	Lugar Turístico
Costa				
Sierra				
Amazonía				
Insular				

14. "PARAME LA MANO"



**UNIDAD 5,
UN VIAJE POR
EL ECUADOR**

[**→ VOLVER AL ÍNDICE**](#)

PLAN DE CLASE PARA ESTUDIOS SOCIALES

TEMA:	Normas, derechos y obligaciones	NIVEL:	Tercero
COMPETENCIA PARA DESARROLLAR:	<ul style="list-style-type: none"> -Competencias Comunicacionales -Competencias digitales 	TÍTULO DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	Unidad 5. Un viaje por el Ecuador 
OBJETIVO ESPECÍFICO DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	<p>0.CS.2.6. Explicar las formas de convivencia dentro de la comunidad, con base en el cumplimiento de responsabilidades y el ejercicio de derechos, por medio de acuerdos y compromisos, con el fin de propender al cuidado de la naturaleza, el espacio público y la democracia, desde sus roles sociales respectivos.</p> 	DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO:	<p>CS.2.3.4. Identificar los derechos y responsabilidades de los niños y niñas mediante la participación en espacios familiares, escolares y en su ejercicio ciudadano. CS</p>

PLAN DE CLASE PARA ESTUDIOS SOCIALES

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	 <p>CE.CS.2.1. Identifica los diferentes tipos de familia basándose en el análisis de sus diferencias, reconociéndola como fuente de bienestar e indaga su historia familiar para fortalecer su propia identidad.</p>	INDICADORES DE EVALUACIÓN:	 <p>I.CS.2.1.2. Analiza los lazos y la historia familiar que unen a los miembros de su familia, identificando la importancia de contar con acuerdos, vínculos, valores, trabajo equitativo, derechos y responsabilidades que cumplir en función del bienestar común. (J.1., S.1.) CC CS</p> 
RECURSOS:	<ul style="list-style-type: none"> -Laptop -Videos educativos -Parlante -Datos móviles o Internet -Links de actividades -Material didáctico 	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN/ TÉCNICA / INSTRUMENTO:	<p>Técnica: Prueba Instrumento: Cuestionario (actividad 15)</p>

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

<p>Experiencia:</p> 	<p>1. "Polvo estelar descubre las normas, derechos y obligaciones". El maestro mostrará un video de introducción sobre el nuevo tema utilizando el nuevo personaje coleccionable a través de este video. (YouTube) https://www.youtube.com/watch?v=_RC7MULjySE</p> 	<p>2. "Mi manito dice" El profesor mostrará a los estudiantes dos imágenes. Si creen que la actividad mostrada en la imagen es correcta, levantarán la mano derecha; si consideran que es incorrecta, levantarán la mano izquierda".</p>	<p>3. "Betito – Derechos y Obligaciones de los Niños y las Niñas" El maestro exhibirá un video que presenta ejemplos sencillos de los derechos y responsabilidades de los niños. (YouTube) https://www.youtube.com/watch?v=0HGp4AFwvu4</p> 
<p>Reflexión:</p>	<p>4. ¿Conozco otros derechos que no se hayan mencionado en el video, podría mencionarlos?</p>	<p>5. ¿Conozco otras obligaciones que no se hayan mencionado en el video, podría mencionarlas?</p>	<p>6. ¿Cuáles son las normas de convivencia dentro de mi Unidad Educativa?</p>

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

<p>Construcción del conocimiento:</p> 	<p>7. "Quiero aprender" Para esta actividad, el maestro dará a cada estudiante un cupón que deberán utilizar para hacer una pregunta al docente canjeable en cualquier momento de la clase. Todos los estudiantes deben usar su cupón.</p>	<p>8. "Crucigrama" El maestro dará a los estudiantes una hoja de actividades donde deberán identificar derechos en imágenes y escribirlos en un crucigrama. Los primeros diez en terminar correctamente recibirán un sticker. (liveworksheets)</p>	<p>9. "Dónde está mi pareja": En esta actividad, los estudiantes pueden participar de forma voluntaria con un solo intento para encontrar la pareja adecuada en el ejercicio de memoria sobre derechos de los niños. (Wordwall) https://wordwall.net/es/resource/5398100</p> 
	<p>10. "Mis derechos importan": El maestro pedirá a los niños que hagan un dibujo sobre el derecho que consideren más importante. También invitará a estudiantes voluntarios a presentarse y explicar la importancia de ese derecho frente a la clase.</p>	<p>11. "¿Soy un deber o un derecho?" Estudiantes voluntarios seleccionarán y clasificarán fichas en la sección de derechos u obligaciones según su criterio. (Wordwall) https://wordwall.net/es/resource/3627292</p> 	<p>12. "Conozco mis obligaciones": El maestro pedirá a los niños que hagan un dibujo sobre una obligación que consideren importante. También invitará a estudiantes voluntarios a explicar la importancia de su elección frente a la clase.</p>

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

13. "Lo que me hace falta" El maestro seleccionará a cinco estudiantes que no hayan participado previamente para completar la actividad, proporcionando la palabra correcta relacionada con las normas de convivencia.

(Wordwall)

<https://wordwall.net/es/resource/20379381>



14. "Mente Creativa" Los alumnos deben crear una breve historia que incluya el seguimiento de una norma, un derecho y una obligación. Aquellos que compartan su historia frente a la clase recibirán un sticker como reconocimiento.

15. "Esa banana es mía" El maestro dividirá a los estudiantes en dos equipos. Cada equipo responderá a siete preguntas, y por cada respuesta correcta, podrán avanzar un espacio la banana a su monito en el material didáctico con ayuda de (wordwall) para las preguntas, el equipo ganador recibirá stickers.

<https://wordwall.net/es/resource/15378548>



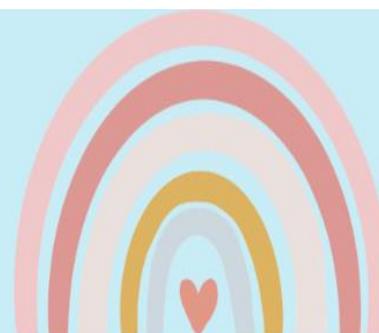
Aplicación



1. Polvo estelar descubre las normas, derechos y obligaciones



2. "Mi manito dice"



1



2



3. Betito - Derechos y Obligaciones de los Niños y las Niñas



7. "Quiero aprender"

1

Objetivo: Fomentar la participación activa de todos los estudiantes, alentándolos a hacer preguntas sobre el tema, con el fin de que el docente pueda brindar claridad y resolver dudas.

2

Materiales:
-impresiones de cupones
-tijera

3

Pasos:
Imprimir tantos cupones como sean necesarios y recortarlos.

7. "Quiero aprender"

Plantilla



CUPÓN VÁLIDO
Para hacerme
cualquier
pregunta



8. "Crucigrama"

DERECHOS DE LAS Y LOS NIÑOS

Apoyandote en las imágenes, completa el crucigrama:

1



2



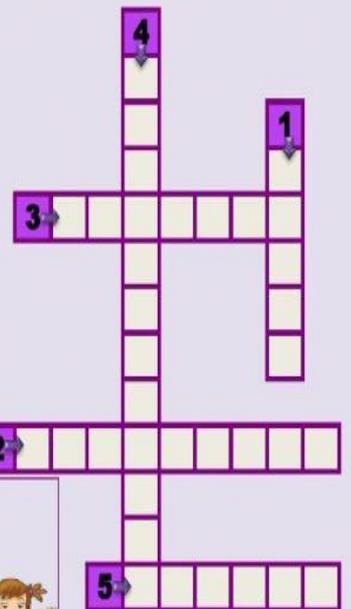
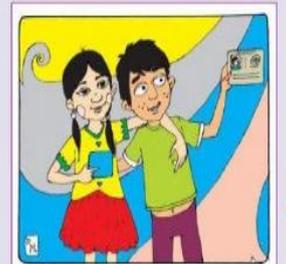
3



4



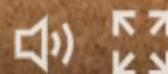
5



NOTA: Gráfico para imprimir, se encuentra en el documento de Word facilitado por Cindy Pozo.



0:27



Con tecnología de Wordwall



0:16



DERECHOS



DEBERES



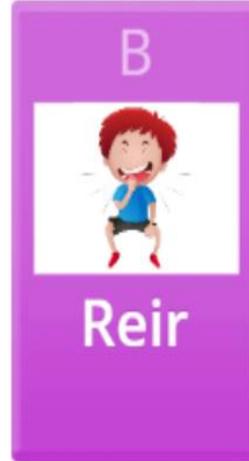
Enviar respuestas



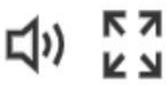
Con tecnología de Wordwall

Cuando LLEGO a la clase , debo

13. "Lo que me hace falta"



◀ 2 de 5 ▶



Con tecnología de Wordwall

14. Mente Creativa ejemplo

"El Picnic de los Amigos"

Había una vez en el Bosque Encantado, un grupo de amigos: el conejito Saltarín, el pájaro Trino, la ardilla Ámbar y el osito Meloso. Decidieron organizar un picnic para disfrutar juntos de un día soleado.

Antes de comenzar su aventura, recordaron las normas de convivencia que habían aprendido en la escuela del Bosque Encantado: ser amables y respetuosos entre ellos y con los demás habitantes del bosque.

El conejito Saltarín, siempre lleno de energía, se ofreció a llevar la canasta llena de deliciosas zanahorias para compartir. Esta era su obligación como anfitrión del picnic.

Mientras caminaban por el bosque, encontraron un hermoso prado junto al río, perfecto para su picnic. Todos estaban emocionados, pero recordaron que tenían derecho a disfrutar de un ambiente limpio y cuidado. Por lo tanto, decidieron recoger cualquier basura que encontraran en el lugar antes de empezar a comer.

Finalmente, disfrutaron de un día maravilloso de risas, juegos y deliciosa comida. Al regresar a casa, se sintieron felices de haber cumplido con la norma de convivencia, su obligación y de haber ejercido su derecho a disfrutar de un entorno limpio y saludable en el Bosque



15. "Esa banana es mía"

Objetivo: Promover la participación activa de los estudiantes e incentivar el trabajo en equipo, al mismo tiempo que se ofrece una retroalimentación clara al responder a las preguntas.

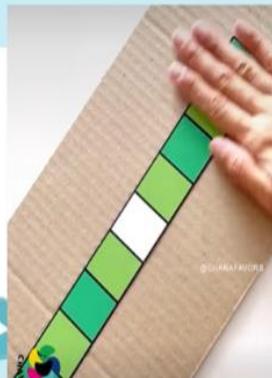
Materiales:
-Pregunta en Wordwall o impresas
-Cartón
-Impresiones de dos monos y una banana
-Cuerda
-Goma -Papel Contac



15. "Esa banana es mía" paso a paso

1

Sobre el cartón de medidas 60 x 20 cm colocar 13 divisiones de cuadrados de colores.



2

En ambos extremos de los cuadrados de colores, ubicar un mono en cada lado.

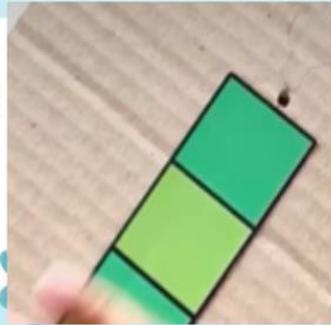




15. "Esa banana es mía" paso a paso

3

En ambos extremos de los cuadrados de colores, perforar un agujero pequeño para que atraviese la cuerda.



4

Pegar el gráfico de una banana sobre la cuerda, cada vez que los jugadores acierten en la trivia de preguntas pueden mover la cuerda para que la banana se acerque al mono



0:05

✓ 1

Ordenar la ropa



A Derechos

B Deberes ✓



◀ 1 de 14 ▶



15. "Esa banana es mía"
Trivia de preguntas



**UNIDAD 6,
CONOZCAMOS
AL ECUADOR**

→ **VOLVER AL ÍNDICE**

PLAN DE CLASE PARA ESTUDIOS SOCIALES

TEMA:	Actividades económicas	NIVEL:	Tercero
COMPETENCIA PARA DESARROLLAR:	<ul style="list-style-type: none"> -Competencias Comunicacionales -Competencias digitales 	TÍTULO DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	Unidad 6. Conozcamos al Ecuador 
OBJETIVO ESPECÍFICO DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	0.CS.2.5. Analizar las características y el funcionamiento de las diferentes formas de organización social, especialmente de la unidad social básica familiar en los escenarios locales más cercanos: el barrio, la escuela, la comunidad, el cantón y la provincia.	DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO:	CS.2.2.10. Analizar la importancia de las actividades económicas (ocupaciones, turismo, medios de subsistencia, provisión de bienes y servicios) que caracterizan a la localidad, la comunidad, la parroquia, el cantón y la provincia, para identificar su influencia en la calidad de vida de sus habitantes.



PLAN DE CLASE PARA ESTUDIOS SOCIALES

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	 <p>CE.CS.2.4. Analiza las características fundamentales del espacio del que forma parte, destacando la historia, la diversidad, la economía, la división político-administrativa, los riesgos naturales, los servicios públicos y las normas y derechos de los ciudadanos, en función de una convivencia humana solidaria.</p>	INDICADORES DE EVALUACIÓN:	 <p>I.CS.2.4.1. Reconoce las características más relevantes (actividades culturales, patrimonios, acontecimientos, lugares, personajes y diversidad humana, natural, cultural y actividades económicas y atractivos turísticos) de su localidad, parroquia, cantón, provincia y país. (J.1., I.2.) CS</p> 
RECURSOS:	 <ul style="list-style-type: none"> -Laptop -Videos educativos -Parlante -Datos móviles o Internet -Links de actividades -Material didáctico 	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN/ TÉCNICA / INSTRUMENTO:	Técnica: Prueba Instrumento: Cuestionario

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

<p>Experiencia:</p>   	<p>1. "El cuento de la Bruja Escaldufa" El profesor mostrará un video de introducción a la nueva temática, donde los estudiantes escucharan un corto cuento sobre las profesiones. (YouTube) https://www.youtube.com/watch?v=qdFHQDTFMps</p>	<p>2. "Juego de roles" el El maestro pedirá a los alumnos que se agrupen en equipos. Luego, asignará a cada equipo una profesión y seleccionarán un representante para actuar como tal ante la clase. Los demás miembros del equipo formarán una "barra" de apoyo para su representante. Al final, el equipo más destacado recibirá stickers como premio.</p>	<p>3. El maestro reproducirá el video educativo titulado "Las Profesiones - Doremila" con el objetivo de captar la atención de los estudiantes a través de melodías musicales. (YouTube) https://www.youtube.com/watch?v=Um-MBPctxMo</p> 
<p>Experiencia:</p> 	<p>4. ¿Cuándo seas un adulto que profesión te gustaría tener?</p>	<p>5. ¿Qué profesión u oficio desempeñan tus padres?</p>	<p>6. ¿Por qué crees que existen tantas profesiones y oficios?</p>

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

<p>Construcción del conocimiento:</p>   	<p>7. El maestro compartirá con los estudiantes su propia historia sobre por qué decidió ser docente y qué aspectos disfruta más de su profesión, además de la importancia de la misma.</p>	<p>8. "Concurso de preguntas" se invitará a estudiantes voluntarios a participar en la actividad en línea. Aquellos que respondan correctamente recibirán stickers como premio. (Wordwall) https://wordwall.net/es/resource/3906924</p> 	<p>9. El maestro pedirá a cinco estudiantes que reflexionen sobre la importancia y las actividades relacionadas con cualquier profesión. Cada estudiante deberá elegir una profesión diferente, sin repetir.</p>
	<p>10. "Cada oveja con su pareja" se invitará a estudiantes voluntarios a participar en la actividad en línea. Aquellos que junten el gráfico con el nombre de la profesión correctamente recibirán stickers como premio. (Wordwall) https://wordwall.net/es/resource/622884</p>	<p>11. "Búsqueda del tesoro de profesiones" El maestro dividirá a los estudiantes en equipos que buscarán cinco elementos ocultos previamente por el docente, mismos que simbolizan diferentes profesiones. El equipo que encuentre más objetos ganará stickers como premio.</p>	<p>12. Pedir a los estudiantes que dibujen cinco profesiones que les interesen y añadan un adjetivo delante de cada dibujo. Por ejemplo, "Bombero (dibujo) valiente".</p>

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

13. "Mis materiales se han perdido" se invitará a doce estudiantes voluntarios a participar en la actividad en línea. Aquellos que coloquen el instrumento adecuado con su respectivo dueño recibirá stickers como premio. (Wordwall)

<https://wordwall.net/es/resource/29624194>



14. "Adivina quien soy" El maestro usará un puercoespín creado previamente, donde colocará nuevas fichas en los círculos. Estas fichas representarán características de diferentes profesiones u oficios. Estarán dispuestas en el pizarrón en forma de gráfico.

Cuando un estudiante elija una ficha, deberá identificar la profesión u oficio correspondiente y retirarla del pizarrón. Si lo hace correctamente, el puercoespín se iluminará con una luz verde y se le entregará un sticker. En caso de equivocarse, la luz será roja.



Aplicación

1. "El cuento de

la

Bruja

Escaldufa"



3. "Las Profesiones - Doremila"



Electricista ¿Qué Herramienta uso?

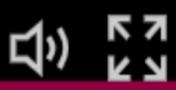
Puntuación x2

50:50

Tiempo extra

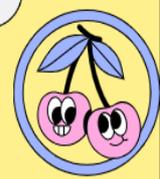
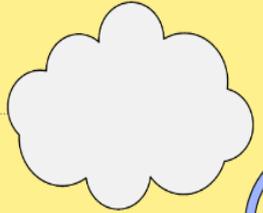


2 de 5

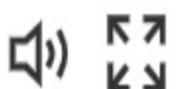


8.

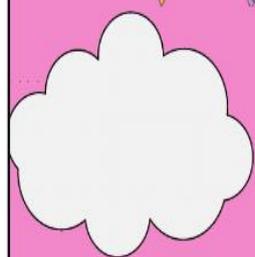
“Concurso de preguntas”

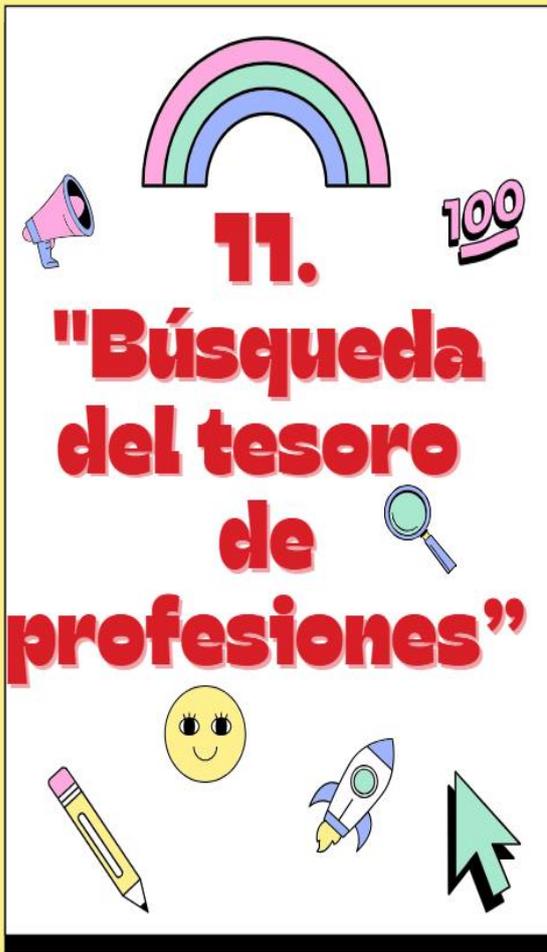


MAESTRA



10. “Cada oveja con su pareja”





11. **"Búsqueda del tesoro de profesiones"**

EJEMPLOS **AMAZING**



0:11

 DOCTOR	 MAESTRA	 POLICIA
		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Enviar respuestas

Con tecnología de Wordwall

13. "Mis materiales se han perdido"



GRÁFICOS

14. "Adivina quien soy"



NOTA: Gráfico para imprimir, se encuentra en el documento de Word facilitado por Cindy Pozo.

14. "Adivina quien soy"

(Características)



01

Tengo un profundo respeto por la tierra y el medio ambiente, mis productos son indispensables para cualquier persona.

02

Tengo una amplia formación en técnicas de lucha contra incendios, rescate en emergencias y primeros auxilios

03

Tengo una mente creativa para combinar prendas de vestir, accesorios y maquillaje de manera original y atractiva.

04

Mantengo la calma y explico conceptos repetidamente hasta que otros los comprendan.

05

Tengo la capacidad para seguir recetas con precisión



14. "Adivina quien soy"

(Características)



06

Tengo la capacidad de evaluar rápidamente situaciones médicas complejas y sobre diagnóstico y el tratamiento.

07

soy como un detective curioso que le gusta investigar y descubrir nuevas cosas para contar a la gente.

08

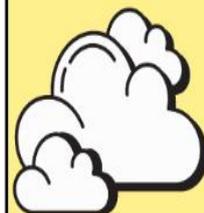
Soy muy valiente ya que protejo a mi país y a las personas que viven en él.

09

Tengo un coche especial llamado patrulla que uso para llegar rápidamente a donde se necesita ayuda.

10

Trabajo junto a los médicos para asegurarme de que todos estén bien cuidados y se sientan cómodos.



Gracias por
aprender
jugando



Conclusiones

Tras determinar el conocimiento y uso de la metodología activa de la Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje por parte de los docentes del tercer año de la "Unidad Educativa Ibarra", se descubrió que, aunque desean modernizar la enseñanza tradicional, no emplean la Gamificación, esto se debe a que sus conocimientos sobre esta metodología son bastante limitados, lo que les impide implementarla efectivamente. La Gamificación es una metodología que incorpora la integración de dos factores esenciales para los niños: el aprendizaje y los juegos. Sin embargo, los docentes han mostrado un interés genuino por aprender más sobre esta metodología y están dispuestos a aplicarla en el proceso de educativo.

Al diagnosticar el conocimiento e interés en el uso de metodologías efectivas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales entre los estudiantes de tercer año, se ha concluido que los escolares consideran que el aprendizaje a través del juego es altamente llamativo y positivo. Esto se debe a que los motiva significativamente a aprender y participar, ya que las TIC son una parte esencial de la Gamificación, lo que capta su atención en la mayoría de los casos. Además, esto es especialmente relevante dado que pertenecen a una generación que ha crecido rodeada de tecnología.

Posteriormente de evaluar y diagnosticar la percepción tanto de los docentes como de los estudiantes, que resultó ser altamente positiva sobre el uso de la metodología activa de la Gamificación para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Estudios Sociales, se ha creado "Jugando hacia el Conocimiento". Esta guía metodológica está destinada a los docentes de la Unidad Educativa "IBARRA" con el objetivo de fomentar el uso de la Gamificación. La guía incluye un tema por cada unidad didáctica, con actividades gamificadas y videos creados con inteligencia artificial, diseñados para motivar a los estudiantes a participar en estas actividades y recibir recompensas en forma de stickers coleccionables para el álbum físico.

Recomendaciones

Es recomendable que la "Unidad Educativa Ibarra" implemente programas de formación y capacitación en la metodología de la Gamificación para los docentes de tercer año. Estos programas deberían incluir talleres prácticos, recursos didácticos y soporte continuo para asegurar una comprensión sólida y una aplicación efectiva de la Gamificación en el aula.

Se considera apropiado sugerir que la Institución Educativa "IBARRA" incorpore de manera sistemática la Gamificación en el currículo de Estudios Sociales para los estudiantes de tercer año. La creación de un ambiente de aprendizaje que combine tecnología y juego no solo captará la atención de los estudiantes, sino que también incrementará su motivación y participación activa en el proceso educativo, aprovechando su familiaridad y comodidad con la tecnología.

Se recomienda que los docentes se familiaricen con la sistemática propuesta a profundidad, posteriormente implementar la guía metodológica "Jugando hacia el Conocimiento". Esto contribuirá a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando un entorno educativo más dinámico y atractivo que responda a las nuevas necesidades educativas de los estudiantes. Al integrar juegos educativos y tecnologías de la información y comunicación (TIC), se aprovecharán los beneficios de una educación actualizada y adaptada a las exigencias contemporáneas.

Referencias

- Álvarez, C. A. M. (2011). Cuantitativa y cualitativa Guía didáctica. *Recuperado de: <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-lainvestigacion.pdf>*.
- Arcentales-Fajardo, M. C., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 115–138. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.393>
- Arceo, F. D. B., & Rojas, G. H. (2010). Constructivismo y aprendizaje significativo. *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*, 34-62.
- Barreto Tovar, C. H. (2009). *Límites del constructivismo pedagógico*. *Educación y Educadores*, 9 (1): (ed.). D - Universidad de La Sabana. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/5857?page=7>
- Béjar López Peniche, M. O. (2015). El profesor y la innovación educativa. *Didac*, (65), 4-10.
- Belén, A. (2007). *Metodología de las Ciencias Sociales*. Revista SAAP. Publicación de Ciencia Política de la Sociedad Argentina de Análisis Político. <http://chrome-extension://efaidnbnmnibpcjpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/3871/387136360009.pdf>
- BELGRANO MEDINA , N. M. (2020). “*metodología erca en el desarrollo de competencias socioemocionales de los estudiantes del quinto año de educación secundaria de la i. e. nuestra señora de lourdes de acomayo*”. . Repositorio Institucional Digital. May 30, 2023. <https://acortar.link/OCb48a>
- Bermúdez Sánchez, R. Bermúdez Sánchez, R. (Coord.) & y Covarrubias, G. C. (Coord.). (2006). *Ciencias Sociales e investigación social*: (ed.). Plaza y Valdés (México). <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/75777?page=10>
- Bernal González, M. D. C., & Martínez Dueñas, M. S. (2009). Metodologías activas para la enseñanza y el aprendizaje. *OPENAIRE*.
- Borrás Gené, O. (2015). Fundamentos de gamificación.
- Canacuan, R. A. E., Ortega, M. R. M., Urresta, J. B. M., & Urresta, E. M. M. (2019). Aprendizaje basado en problemas aplicado en la cátedra de los modelos pedagógicos. *SATHIRI*, 14(2), 185-198

- Cardona-Puello, S. P., & Barrios-Salas, J. S. (2015). Aprendizaje basado en problemas (ABP): El “problema” como parte de la solución. *Revista Adelante-Ahead*, 6(3).
- Casillas Alvarado, M. A. (2014). *Háblame de TIC: tecnología digital en la educación superior*: (ed.). Editorial Brujas. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/78117?page=20>
- Castro, A. D. (2011). *Juegos para educación física: desarrollo de destrezas básicas*: (ed.). Narcea Ediciones. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/46042?page=9>
- Cedeño, J. J. D., Vera, M. G. V., Mendoza, J. C. C., & Mieles, J. G. P. (2018). El currículo de la educación básica ecuatoriana: una mirada desde la actualidad. *Revista Cognosis*. ISSN 2588-0578, 3(4), 47-66.
- Escobar, F. (2006). Importancia de la educación inicial a partir de la mediación de los procesos cognitivos para el desarrollo humano integral. *Laurus*, 12(21), 169-194.
- Nieto, E. (2018). *TIPOS DE INVESTIGACIÓN*. Repositorio institucional - USDG. <http://chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://core.ac.uk/download/pdf/250080756.pdf>
- Fernández Gavira, J. (2017). *El juego como recurso didáctico en educación física*: (ed.). Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/33774?page=12>
- Galindo C. J. A. (2014). *Educación y nuevas tecnologías*: (1 ed.). Universidad de La Salle - Ediciones Unisalle. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/222018?page=12>
- Gallardo Vázquez, P. & Camacho Herrera, J. M. (2016). *La motivación y el aprendizaje en educación*: (ed.). Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/33740?page=10>
- Gallardo Vázquez, P. & Camacho Herrera, J. M. (2016). *Teorías del aprendizaje y práctica docente*: (ed.). Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/33745?page=24>
- Gallardo, L. M. G., & Buleje, J. C. M. (2010). Importancia de las TIC en la en la educación básica regular. *Investigación educativa*, 14(25), 209-226.
- García Ugarte, J. García-Rincón de Castro, C. & Batet Roviroso, M. (2015). *Cinco llaves para educar en el siglo XXI: aprendizaje, corazón, talento, diálogo y solidaridad*: (ed.). Editorial Desclée de Brouwer. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/127677?page=29>

- García, M. H. (2014). " METODOLOGÍA ACTIVA COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE DE LAS OPERACIONES BÁSICAS EN MATEMÁTICA MAYA. *Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango.*
- González-Fernández, R. Cacheiro-González, M. L. & López-Gómez, E. (2022). *Procesos de enseñanza-aprendizaje en Educación Infantil: (1 ed.)*. Narcea Ediciones.
<https://elibro.net/es/ereader/utnorte/224919?page=19>
- Grajales, T. (2000). Tipos de investigación. *On line*(27/03/2.000). *Revisado el, 14*, 112-116.
<https://acortar.link/FIIO9Z>
- Hernández Martínez, E. D. (2018). *Consumo de medios digitales y lectura en estudiantes de educación básica superior de la unidad educativa "Agustín Cueva Dávila" del cantón Ibarra* (Master's thesis).
- Hirald Trejo, R. & Sánchez, H. (2020). Tecnología aplicada a la educación: (ed.). Universidad Abierta para Adultos (UAPA). <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/176662?page=23>
- Iquise Aroni, M. E., & Rivera Rojas, L. G. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Lagunas, J. M. (2009). La motivación en la Educación Primaria. *Isla de Arriarán: revista cultural y científica*, (33), 291-309.
- Lara, D. C. P., & Gómez, V. J. G. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10.
- León, A. (2007). Qué es la educación. *Educere*, 11(39), 595-604. <https://acortar.link/oCe6oc>
- Linaza, J. L., & Maldonado, A. (1990). Juego y desarrollo infantil. *JA García Madruga y P. Lacasa (Cops.)*, *Psicología Evolutiva*, 2.
- Lomba Pérez, A. (Coord.), Jáber Mohamad, J. R. (Coord.) & Cruz Sánchez Rodríguez, D. D. L. (Coord.). (2021). Gamificación en el aula: (ed.). Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Servicio de Publicaciones y Difusión Científica.
<https://elibro.net/es/ereader/utnorte/199486?page=82>
- Llorens Largo, F., Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Compañ, P., Satorre Cuerda, R., & Molina-Carmona, R. (2016). Gamificación del proceso de aprendizaje: lecciones aprendidas.

- López, J., Cabrera, M., & Ocampo, F. (2021). La importancia de enseñar Ciencias Sociales al estudiante en la actualidad. *Revista Cognosis. ISSN 2588-0578*, 6(EE-I-), 35-56.
- López, M. Y. L. (2019). La importancia de la gamificación. *Insigne Visual-Revista del Colegio de Diseño Gráfico-BUAP*, 4(24).
- Lozano Andrade, J. I. (2001). *Introducción a las ciencias sociales: (ed.)*. Plaza y Valdés (México). <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/73156?page=23>
- March, A. F. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio siglo XXI*, 24, 35-56.
- Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*.
- Martínez, L. C. (2017). El camino del éxito de las encuestas y entrevistas. *Obtenido de [https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500, 12494\(20367\), 1](https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494(20367),1)*.
- Medina Moya, J. L. (II.). (2014). *La docencia universitaria mediante el enfoque del aula invertida: (ed.)*. Ediciones Octaedro, S.L. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/113898?page=14>
- Medina, M. I. R., Quintero, M. D. S. B., & Valdez, J. C. R. (2013). El enfoque mixto de investigación en los estudios fiscales. *Tlatemoani: revista académica de investigación*, (13), 8.
- Mejía, T. (2020). Investigación descriptiva: características, técnicas, ejemplos. *Lifeder. Recuperado de <https://www.lifeder.com/investigacion-descriptiva>*.
- Murillo Estepa, P. (2007). Nuevas formas de trabajar en la clase: metodologías activas y colaborativas. *El desarrollo de competencias docentes en la formación del profesorado*.
- Naula, M. E. S. (2017). Importancia de la motivación en el aprendizaje. *Sinergias educativas*, 2(1), 13-19.
- Núñez, J. C. (2009, September). Motivación, aprendizaje y rendimiento académico. In *Trabajo presentado en el X Congreso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia. Braga, Portugal* (pp. 41-67).

- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 2016, Año. 16, núm. 44, p. 108-118.
- Ordás, A. (2018). *Gamificación en bibliotecas: el juego como inspiración*: (ed.). Editorial UOC.
<https://elibro.net/es/ereader/utnorte/59152?page=41>
- Ortega, A. O. (2018). Enfoques de investigación. *Métodos para el diseño urbano–Arquitectónico*, 1.
- Ortega, M. R. M., Chacín, Í. M. P., & Rangel, J. A. M. (2020). La Educación para el consumo responsable en el currículo de la Educación Básica Ecuatoriana. *REVISTAS DE INVESTIGACIÓN*, 43(97).
- Ortí, C. B. (2011). Las tecnologías de la información y comunicación (TIC). *Univ. Val., Unidad Tecnol. Educ.*(951), 1-7.
- Parra González, M. E., & Segura Robles, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: Un análisis cuantitativo. *Revista de educación*.
- Pier Castelló, M. L. (2010). *De la cátedra tradicional al uso de las TIC en la Educación Superior*. En: *Memorias Universidad 2008*: (ed.). Editorial Universitaria.
<https://elibro.net/es/ereader/utnorte/81131?page=8>
- Prats, J. (2002). Hacia una definición de la investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales. *Enseñanza de las ciencias sociales: revista de investigación*, 81-89.
- Retana, J. Á. G. (2012). La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje. *Revista educación*, 97-109.
- RODRÍGUEZ ARTEAGA, M. A. (2017). “*aplicación de erca como estrategia metodológica para mejorar el nivel de logro de aprendizaje de matemática en estudiantes de la i.e. mario vargas llosa de potracancho, pillco marca 2017*”. Repositorio Institucional Digital. May 30, 2023.
<https://acortar.link/HgCA3x>
- Rodríguez Domenech, M., & Gutiérrez Ruiz, D. (2016). Innovación en el aula de Ciencias Sociales mediante el uso de videojuegos. *Revista iberoamericana de educación*.
<https://rieoei.org/RIE/article/view/107/201>
- Rodríguez, A. B., Ramírez, L. J., & Fernández, W. (2017). Metodologías activas para alcanzar el comprender. *Formación universitaria*, 10(1), 79-88.

- Romero García, C. (Coord.) & Buzón García, O. (Coord.). (2023). *Metodologías activas e innovación docente para una educación de calidad*: (1 ed.). Dykinson.
<https://elibro.net/es/ereader/utnorte/245428?page=32>
- Rosique, R. (2013). La importancia del material didáctico en el proceso de enseñanzaaprendizaje (Un acercamiento). *Monografía. coms. f.*
- Salas, M. I. T. (2010). La enseñanza tradicional de las ciencias versus las nuevas tendencias educativas. *Revista electrónica educare*, 14(1), 131-142.
- Salazar, J. E. C., Chabla, X. L., Santos, J. P., & Bazán, J. L. T. (2019). Beneficios del uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en los estudiantes. *Revista ciencias pedagógicas e innovación*, 7(2), 86-93.
- Sánchez, I. R. A. (2003). Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Cubana de Información en Ciencias de la Salud*, 11(6), 16. Recuperado en 04 de junio de 2024, de <https://acortar.link/sgzgUi>
- Sánchez, S. (2014). Metodología activa. Centro de Información. Recuperado de <http://ci.upc.edu.pe/0/upc.aspx/servicio-al-alumno/calidadeducativa/proyectos/innovacion-y-curriculo/metodologia-activa>.
- Sevillano García, M. L. (Coord.) & Vázquez Cano, E. (Coord.). (2022). *La gamificación como recurso educativo en educación primaria*: (1 ed.). Dykinson.
<https://elibro.net/es/ereader/utnorte/227569?page=91>
- Silva Quiroz, J., & Maturana Castillo, D. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. *Innovación educativa (México, DF)*, 17(73), 117-131.
- Teixes Argilés, F. (2015). *Gamificación: motivar jugando*: (ed.). Editorial UOC.
<https://elibro.net/es/ereader/utnorte/57871?page=13>
- Torche, P., Martínez, J., Madrid, J., & Araya, J. (2015). ¿ Qué es " educación de calidad " para directores y docentes?. *Calidad en la Educación*, (43), 103-135.
- Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.

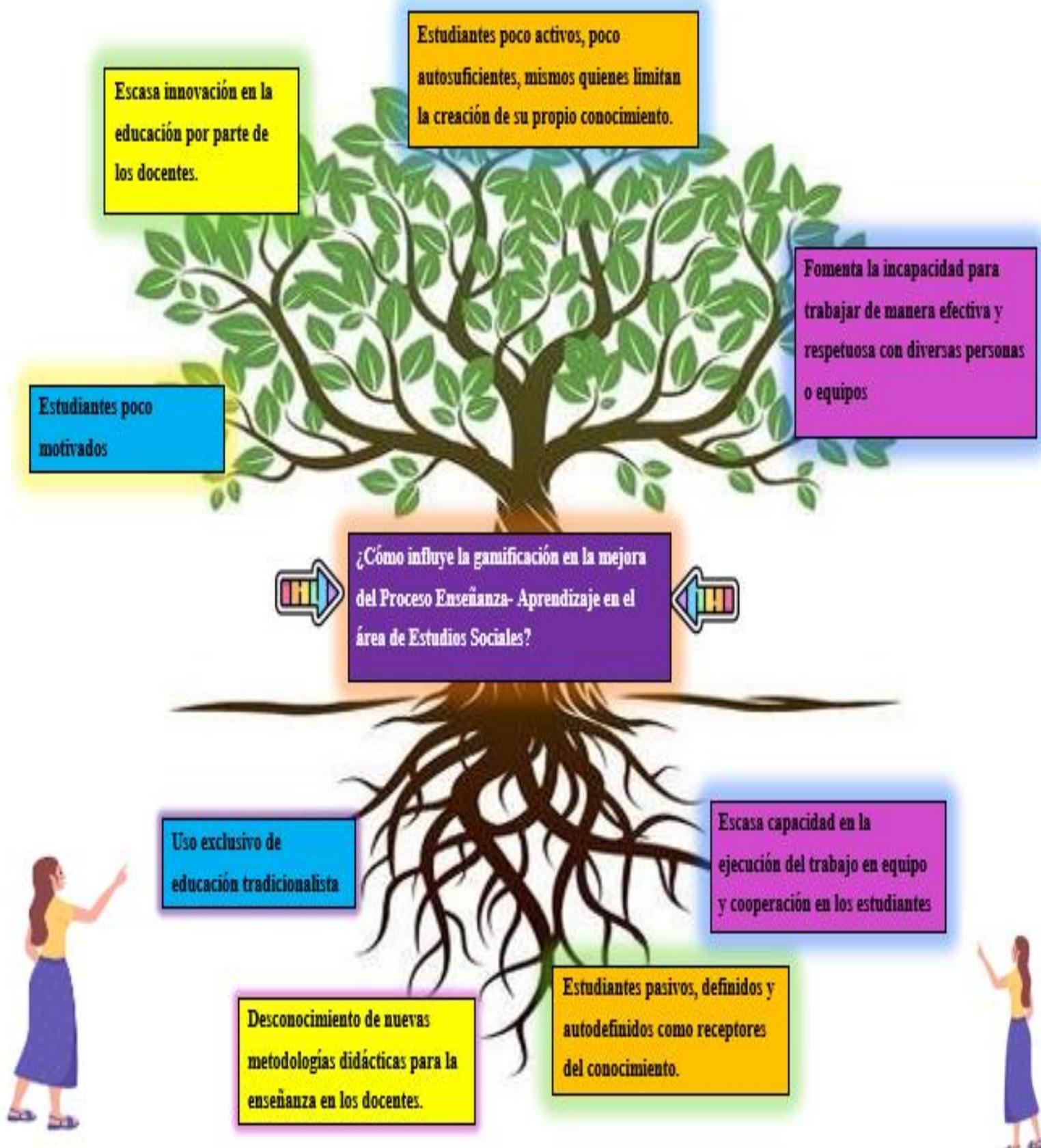
Trigo, G. (1998). La importancia de las Ciencias Sociales.

Valero Ancco, V. N., Paricoto Ccallo, R. M., & Carrizales Maraza, D. L. (2023). Wordwall como recurso didáctico para mejorar la competencia lectora en niños peruanos. *Comuni@cción*, 14(1), 27-40.

Valle, A., Manrique, L., & Revilla, D. (2022). La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación. <https://acortar.link/122gSd>

ANEXOS

Anexo 1. Árbol de problemas



Anexo 2. Solicitud y Aprobación para aplicar los instrumentos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)

MSc.
Soraya Jaramillo
Director de la Unidad Educativa Ibarra

*Recibido
02-De-2023*

De mis consideraciones:

Reciba un cordial y afectuoso saludo de parte de Cindy Maribel Pozo Andrade portadora de C.I. 0401834536, estudiante del octavo nivel de la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica del Norte mediante el presente documento, quiero dirigirme a usted y a la vez solicitarle encarecidamente, me permite realizar un estudio referente al tema "La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en el Tercer Año de Educación General Básica de en el periodo lectivo 2023-2024, de tan prestigiosa institución, a la vez manifestarle que dicho tema está considerado dentro del trabajo de titulación previo a la obtención del título en Licenciatura en Ciencias de la Educación Básica, poniendo a su consideración que los datos obtenidos mediante esta investigación serán estrictamente confidenciales y de carácter académico.

Sabiendo que mi solicitud será acogida de la manera oportuna, desde ya establezco mis más sinceros agradecimientos.

Sin más que añadir, me despido atentamente:

Cindy Pozo

Estudiante de la Carrera de Educación Básica
FECYT-UTN

*Antonio
Comandante
de la Unidad Educativa
y Docentes*

MSc. José Revelo

Decano de la Universidad Técnica
del Norte- FECYT

MSc. Milton Mora
Coordinador de la carrera de
Educación Básica

Anexo 3. Entrevista para docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT
Carrera de Educación Básica

Entrevista dirigida a los docentes

Lineamientos Generales:

La presente entrevista hace parte del trabajo de titulación titulado: “LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN EL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA “UNIDAD EDUCATIVA IBARRA” EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024.”

Esta entrevista, será manejada con total criterio de responsabilidad y confiabilidad de la información proporcionada. El propósito de esta es diagnosticar el conocimiento y aplicación de metodologías activas dentro del proceso enseñanza-aprendizaje enfatizando en la gamificación. La entrevista está conformada por 8 preguntas que pretenden recoger información fidedigna del objeto de estudio.

Estimado validador a continuación se presenta el sistema de objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar información para la evaluación de la pertinencia y coherencia del presente instrumento.

Objetivo General

“Proponer la metodología activa de gamificación como mejora para el proceso enseñanza- aprendizaje en el área de Estudios Sociales del Tercer Año de Educación General Básica de la “Unidad Educativa Ibarra” en el periodo lectivo 2023-2024”.

Objetivos Específicos

- a) Identificar los componentes teóricos y conceptuales que fundamentan la gamificación como metodología activa en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Educación General Básica.
- b) Diagnosticar el uso de metodologías activas en el proceso enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Básica Elemental en el tercer año de la “Unidad Educativa Ibarra”.
- c) Determinar el nivel de conocimiento de los docentes con respecto a la gamificación en el tercer año de la “Unidad Educativa Ibarra”.

- d) Diseñar una guía metodológica basada en la gamificación como metodología activa para la asignatura de Estudios Sociales del Tercer Año de Educación General Básica de la “Unidad Educativa Ibarra” en el periodo lectivo 2023-2024”

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT
Carrera de Educación Básica

ENTREVISTA DIRIGIDA DOCENTES

Estimado docente:

- a) **Objetivo:** “ Determinar el nivel de conocimiento de los docentes con respecto a la gamificación en el tercer año de la “Unidad Educativa Ibarra”.

Instrucciones:

- Estimados docentes, la siguiente entrevista a realizarse tiene la finalidad de recolectar datos para que aporten a la realización del trabajo de grado, por lo tanto, se agradece la colaboración y el tiempo dispuesto en esta entrevista. Cabe recalcar que la información obtenida será de total confidencialidad y tiene fines académicos, la cual permitirá conocer sobre la incidencia de la gamificación dentro del área de Ciencias Sociales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sección 1: Datos informativos

1. **Nombres:**.....

2. **Edad:**

- a) 20 a 25 ()
b) 25 a 30 ()
c) 30 a 35 ()
d) 35 a más ()

3. **Defina su sexo:**

- a) **Masculino** ()
b) **Femenino** ()

4. Identidad étnica

- a) Mestizo ()
- b) Indígena ()
- c) Afroecuatoriano ()
- d) Otro ()

5. ¿Años de experiencia docente?

- a) 1 a 5 ()
- b) 5 a 10 ()
- c) 10 a 15 ()
- d) 15 a más ()

6. ¿Grado académico?

- a) Bachillerato ()
- b) Tecnólogo ()
- c) Tercer nivel ()
- d) Cuarto nivel ()

7. ¿Tiempo que lleva en la institución?

- a) 1 a 5 ()
- b) 5 a 10 ()
- c) 10 a 15 ()
- d) 15 a más ()

Sección 2: Cuestionario

- 1. ¿Qué metodologías educativas conoce y utiliza para desarrollar sus clases?**

- 2. ¿Conoce acerca de las metodologías activas? en caso de tener una respuesta afirmativa, ¿Qué metodologías activas conoce?**

- 3. ¿Tiene conocimiento sobre la aplicación de la metodología activa de la Gamificación? Si es así, ¿cuál es su comprensión de esta metodología y cuál es su perspectiva sobre su utilidad en la enseñanza?**

- 4. ¿Qué metodología educativa aplica para desarrollar las clases de Estudios Sociales?**

- 5. ¿Ha empleado o consideraría la incorporación de la gamificación en la enseñanza de Estudios Sociales?**

- 6. ¿En caso de contar con una guía metodológica basada en la gamificación como metodología activa para la asignatura de Estudios Sociales del Tercer Año, la utilizaría? ¿Por qué?**

- 7. ¿Considera útil y/o adecuado usar metodologías activas para el proceso de enseñanza?**

- 8. ¿Qué metodología considera útil y apropiada para desarrollar las clases de Estudios Sociales?**

Anexo 4. Encuesta para estudiantes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT
Carrera de Educación Básica

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDANTES

Estimado (a) estudiante:

Objetivo: “ Determinar el grado de inclinación hacia la aplicación de metodologías activas, con un enfoque especial en la gamificación, en su proceso de enseñanza-aprendizaje. ”

Instrucciones:

- Estimado/a estudiante, la encuesta a realizarse tiene la finalidad de recolectar datos que aporten a la realización del trabajo de grado, por lo tanto, se agradece la colaboración y el tiempo dispuesto en esta encuesta. Cabe recalcar que la información obtenida será de total confidencialidad y tiene fines académicos, la cual permitirán conocer sobre la incidencia gamificación dentro del área de Ciencias Sociales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Se le solicita responder con total sinceridad, seleccionando cada una de las opciones.
- Por favor lea detenidamente cada una de las preguntas y opciones propuestas y responda marcando con una X la opción que usted considere conveniente.
- La encuesta es anónima; por lo tanto, no es necesario que ponga su nombre.

Consentimiento Informado

1. Acepta participar en la investigación descrita de forma libre y voluntaria. Su participación puede ser suspendida en cualquier momento, sin que esto traiga ningún tipo de consecuencias negativas para usted o a la institución. Este estudio no presenta riesgos identificables para su integridad física o psicológica.

Los datos solicitados para la aplicación de este cuestionario son anónimos y serán manejados bajo absoluta confidencialidad. Estos datos estarán guardados en archivo electrónico, codificados con clave de acceso y custodiados por el investigador responsable.

Si () No ()

Sección 1: Datos informativos

1. Defina su sexo: Masculino () Femenino ()

2. Edad: ()

Sección 2: Cuestionario

1. ¿Crees que los juegos son aburridos o divertidos?

a. Aburridos () Divertidos ()

2. ¿Crees que el aprendizaje es aburrido o divertido?

a. Aburrido () Divertido ()

3. ¿Habías escuchado la palabra Gamificación?

a. SI () NO ()

4. Dentro de la institución educativa ¿Te gusta y entiendes de la manera en la que te enseñan tus profesores?

a. SI () NO ()

5. ¿Cómo te sientes en las clases de Estudios Sociales?

a. Motivado () Medianamente motivado () Aburrido ()

6. Dentro de la institución educativa ¿Te gusta la manera en la que te enseñan las clases de Estudios Sociales?

a. SI () NO ()

7. ¿Te gustaría aprender Estudios Sociales mediante juegos educativos?

a. SI () NO ()

8. ¿Cómo te sentirías si las clases de Estudios Sociales se centraran en la utilización de juegos educativos como herramienta de aprendizaje?

a. Motivado () Medianamente motivado () Aburrido ()

9. ¿Te gustaría aprender Estudios Sociales mediante el uso de plataformas educativas tecnológicas?

a. SI () NO ()

Anexo 5. Evaluación del informe final Director



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA



EVALUACIÓN DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Tema: La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en el Tercer Año de Educación General Básica de la "Unidad Educativa Ibarra" en el periodo lectivo 2023-2024.

Nombre del Director: PhD. Marcelo Rene Mina Ortega

Autor/es: Cindy Maribel Pozo Andrade

Carrera: Educación Básica

Título a obtenerse: Licenciada en Ciencias de la Educación Básica

Fecha: día 1 mes 07 año 2024

**Cada parámetro será evaluado sobre 2 puntos (TOTAL DE 10 PUNTOS)*

PARÁMETRO A EVALUARSE	CALIFICACIÓN	OBSERVACIONES
1. El informe final presenta los resultados obtenidos de una manera científica, ordenada y lógica.	2	
2. Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados en el plan de trabajo de integración curricular.	2	
3. El informe final presenta una redacción y estilo claros, así como una adecuada ortografía.	2	
4. Las conclusiones y recomendaciones a las que se llega en la investigación son trascendentes y constituyen un aporte para el área motivo de la investigación.	2	
5. Se respetan y utilizan adecuadamente las normas establecidas por la institución y la metodología de la investigación científica, en la redacción del informe final	2	
PUNTAJE TOTAL (números)	10	
PUNTAJE TOTAL (letras)	Diez	

Firma del Director:

Anexo 6. Evaluación del informe final Asesora



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA



EVALUACIÓN DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Tema: La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en el Tercer Año de Educación General Básica de la “Unidad Educativa Ibarra” en el periodo lectivo 2023-2024.

Nombre del Asesor: MSc. Verónica Alexandra Melo López

Autor/es: Cindy Maribel Pozo Andrade

Carrera: Educación Básica

Título a obtenerse: Licenciada en Ciencias de la Educación Básica

Fecha: día 1 mes 07 año 2024

**Cada parámetro será evaluado sobre 2 puntos (TOTAL DE 10 PUNTOS)*

PARÁMETRO A EVALUARSE	CALIFICACIÓN	OBSERVACIONES
1. El informe final presenta los resultados obtenidos de una manera científica, ordenada y lógica.	2	
2. Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados en el plan de trabajo de integración curricular.	2	
3. El informe final presenta una redacción y estilo claros, así como una adecuada ortografía.	2	
4. Las conclusiones y recomendaciones a las que se llega en la investigación son trascendentes y constituyen un aporte para el área motivo de la investigación.	2	
5. Se respetan y utilizan adecuadamente las normas establecidas por la institución y la metodología de la investigación científica, en la redacción del informe final	2	
PUNTAJE TOTAL (números)	10	
PUNTAJE TOTAL (letras)	Diez	

Firma del Asesor:

Anexo 7. Turnitin



Identificación de reporte de similitud: oid:21463:363485686

NOMBRE DEL TRABAJO

Pozo_Cindy_TIC_CAP 1.2.3_Titulación II
(3) (1).docx

RECuento DE PALABRAS

21706 Words

RECuento DE CARACTERES

124538 Characters

RECuento DE PÁGINAS

153 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

55.8MB

FECHA DE ENTREGA

Jun 28, 2024 12:44 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jun 28, 2024 12:47 PM GMT-5

● 6% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 5% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 3% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)

Anexo 8. Certificado revisión de Abstract



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
EMPRESA PÚBLICA "LA UEMEPRENDE E.P."



Abstract

This research emphasizes the critical role of active educational methodologies, with a specific focus on Gamification, in enhancing the quality and engagement of learning experiences. Unlike traditional educational approaches, which have long dominated the teaching-learning process, Gamification offers a more dynamic, interactive, and personalized educational experience for students. The primary aim of this study is to propose Gamification as a means to enhance cognitive processes, particularly within the field of Social Studies for third-grade students at the "IBARRA" Educational Unit. Despite being one of the core subjects, Social Studies is often less appreciated by young students. To conduct this study, a mixed-methods approach was employed. Quantitatively, 107 third-grade students participated in surveys, while qualitatively, interviews were conducted with the four tenured teachers of the same grade. The findings were enlightening: although the teachers expressed interest in non-traditional educational methodologies, their unfamiliarity with Gamification has hindered its adoption. Nevertheless, they expressed a genuine interest in receiving and implementing a methodological guide centered on Gamification, which would cover topics across the curriculum and propose activities designed to facilitate learning through play. For students, the introduction of educational games and didactic materials proved to be highly attractive and motivating, fostering increased interest in learning. Thus, it can be concluded that advocating for Gamification as an educational methodology represents a promising initiative to deliver high-quality education.

Keywords: Gamification, Teaching-Learning Process, Educational Games, ICT Tools, Didactic Materials.

Reviewed by:
MSc. Luis Paspuezán Soto
CAPACITADOR-CAI
June 27th, 2024

Anexo 9. Certificado de Coincidencia de Turnitin

REPÚBLICA DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACION CIENCIA Y TECNOLOGIA
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



CERTIFICADO DE COINCIDENCIA TURNITIN

Una vez analizado el tema de Trabajo de integración curricular titulado: **La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en el Tercer Año de Educación General Básica de la "Unidad Educativa Ibarra" en el periodo lectivo 2023-2024**. De autoría de la Srta.: POZO ANDRADE CINDY MARIBEL, de la carrera de Educación Básica, se determinó que existe un 6% de similitudes en sus contenidos, lo que está dentro del porcentaje aceptable reglamentario y por lo cual certifico que es procedente y aceptable para continuar con el proceso de titulación.

Ibarra, 1 de julio de 2024.

Atentamente,
"CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO"

PhD. Marcelo Rene Mina Ortega
Director