



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

La gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de la Escuela de Educación Básica “Mauricio Hermenejildo Domínguez”, en el período académico 2022-2023.

Trabajo Especial de Grado presentado como requisito para optar el título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica

AUTORA:

Moreno Tomalá Leticia Geraldine

TUTOR:

Lic. Lenin Iñiguez Apolo MSc.

LA LIBERTAD – ECUADOR

AGOSTO – 2022



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

La gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de la Escuela de Educación Básica “Mauricio Hermenejildo Domínguez”, en el período académico 2022- 2023.

Trabajo Especial de Grado presentado como requisito para optar el título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica

AUTORA:

Moreno Tomalá Leticia Geraldine

TUTOR:

Lic. Lenin Iñiguez Apolo MSc.

LA LIBERTAD – ECUADOR

AGOSTO – 2022

DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de integración curricular, **“LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MAURICIO HERMENEJILDO DOMÍNGUEZ”, EN EL PERÍODO ACADÉMICO 2022- 2023”**, elaborado por **MORENO TOMALÁ LETICIA GERALDINE**, estudiante de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena , previo a la obtención del Título de Licenciada en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, cumplen y se ajustan a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, enclosed in a hand-drawn oval. The signature is written over a horizontal line.

Lenin Iñiguez Apolo

C.I. 0703329151

DOCENTE TUTOR

DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular, **“LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MAURICIO HERMENEJILDO DOMÍNGUEZ”, EN EL PERÍODO ACADÉMICO 2022- 2023”**, elaborado por **MORENO TOMALÁ LETICIA GERALDINE**, estudiante de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciada en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente,



Msc. Carmen Lyle De Enaliev

C.I. 0907777452

DOCENTE ESPECIALISTA

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Yo, Leticia Geraldine Moreno Tomalá, portadora de la cedula N°. 2450347832; y; estudiante de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, en calidad de autora del trabajo de investigación titulado, **“LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MAURICIO HERMENEJILDO DOMÍNGUEZ”, EN EL PERÍODO ACADÉMICO 2022- 2023”, PERIODO LECTIVO 2022-1**, me permito declarar y certificar libre y voluntariamente que lo escrito en este trabajo investigativo es de mi propia autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas y la propiedad intelectual de la misma pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



Leticia Geraldine Moreno Tomalá

C.I. 2450347832

ESTUDIANTE

TRIBUNAL DE GRADO



Lic. Aníbal Puya Lino MSc

**DIRECTOR DE LA CARRERA DE
EDUCACIÓN BÁSICA**



MSc. Javier García

**DOCENTE DE UNIDAD DE
INTEGRACIÓN CURRICULAR**



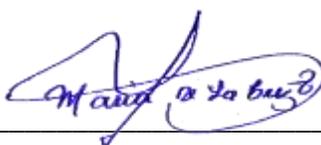
Lic. Lenin Iñiguez Apolo, MSc

DOCENTE TUTOR



MSc. Carmen Lyle León

DOCENTE ESPECIALISTA



MSc. María De La Cruz Tigrero

ASISTENTE ADMINISTRATIVA

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme vida y derramar sabiduría, y hacerme capaz de lograr mis propósitos, sin importar los obstáculos que puedan presentarse.

A mis padres, en especial a mi querida madre, por su amor, apoyo y comprensión, mi pilar fundamental para seguir adelante. Agradezco su motivación durante todo el proceso, por el anhelo compartido de verme obtener mi título universitario.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena, por haberme brindando la oportunidad de formarme como docente profesional de la república del Ecuador en sus instalaciones educativas.

A los maestros que compartieron sus conocimientos durante todo el trayecto de mi formación académica, sus enseñanzas realmente tuvieron impacto en mí, su ejemplo fortaleció mi vocación y sabiduría.

A mis amigos y compañeros, por el mutuo apoyo durante toda la carrera universitaria, por las experiencias que atravesamos juntos hasta alcanzar nuestro objetivo de obtener el título de licenciados en Educación Básica.

DEDICATORIA

Con mucho entusiasmo y satisfacción por haber culminado una etapa importante en mi vida dedico este trabajo con mucho amor:

A Dios, por darme vida, salud, sabiduría y entendimiento para lograr alcanzar esta tan anhelada meta.

A mis padres por brindarme su apoyo infinito y amor incondicional en todo momento, por estar a mi lado en mis victorias y derrotas, por motivarme siempre a ser mejor cada día.

A mis pequeños hermanos, por ser la razón de no desistir, por su apoyo y cariño en momentos difíciles, por ser el motivo de mi alegría.

A cada uno de los maestros que fueron parte de mi formación, tanto personal como profesionalmente, por inspirarme a ser parte de aquellos que educan con amor y sabiduría.

Moreno Leticia. **La gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de la Escuela de Educación Básica “Mauricio Hermenejildo Domínguez”, en el período académico 2022- 2023.** Universidad Estatal Península de Santa Elena. Programa de Licenciatura en Educación Básica. La Libertad, 2022.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación analiza la gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de la escuela de Educación Básica “Mauricio Hermenejildo Domínguez”, en el período académico 2022- 2023. El docente desempeña un papel importante, es quien busca la manera de llegar a sus estudiantes, mediante el uso de actividades basadas en juegos permitiendo que el estudiante desarrolle habilidades y destrezas con la finalidad de motivarlo a aprender, y así obtener resultados favorables en el proceso de enseñanza aprendizaje. La investigación es de enfoque cuantitativo de tipo descriptiva- exploratoria, bibliográfica y de campo; los instrumentos utilizados para obtener los datos precisos para el estudio fueron: entrevista y encuesta, permitiendo recolectar la información necesaria para su respectivo análisis e interpretación, dando como conclusión que la gamificación junto a sus beneficios dentro del contexto escolar brinda resultados positivos en el proceso educativo.

Palabras claves: gamificación, motivación, fortalecer aprendizaje.

ÍNDICE GENERAL

DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA.....	iv
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE	v
TRIBUNAL DE GRADO.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
DEDICATORIA	viii
RESUMEN.....	9
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	2
EL PROBLEMA	2
1.1. Planteamiento del problema	2
1.2. Formulación y sistematización del problema.....	5
1.2.1. Pregunta principal.....	5
1.2.2. Preguntas secundarias.....	5
1.3. Objetivos de la investigación.....	6
1.3.1. Objetivo general.....	6
1.3.2. Objetivos específicos.....	6
1.4. Justificación.....	7
1.5. Alcances, delimitaciones y limitaciones.....	8
1.5.1. Alcances.....	8
1.5.2. Delimitaciones.....	8
1.5.3. Limitaciones.....	8
CAPÍTULO II	9
MARCO TEÓRICO.....	9
2.1. Antecedentes de la investigación.....	9
2.1.1. Antecedentes a nivel internacional.....	9
2.1.2. Antecedentes a nivel nacional.....	11
2.1.3. Antecedentes a nivel local.....	13

2.2. Bases teóricas	14
2.2.1. Definición de gamificación.....	14
2.2.2. Tipos de gamificación.....	15
2.2.3. Elementos de la gamificación.....	16
2.2.4. La gamificación como herramienta tecnológica.....	17
2.2.5. Herramientas tecnológicas educativas basadas en la gamificación.....	18
2.2.6. Definición de aprendizaje.....	19
2.2.7. El aprendizaje de Estudios Sociales en Educación General Básica.....	20
2.2.8. Importancia de la asignatura de Estudios Sociales.....	21
2.2.9. Condiciones del aprendizaje en la gamificación.....	21
2.2.10. Importancia de la gamificación en la educación.....	23
2.2.11. La gamificación en la asignatura de Estudios Sociales.....	24
2.3. Operacionalización de las variables	26
CAPÍTULO III.....	28
MARCO METODOLÓGICO.....	28
3.1. Tipo de Investigación	28
3.1.1. Investigación descriptiva.....	28
3.1.2. Investigación exploratoria.....	29
3.1.3. Investigación bibliográfica.....	29
3.1.4. Investigación de campo.....	29
3.2. Diseño de investigación.....	30
3.2.1. Investigación no experimental.....	30
3.2.2. Investigación transversal.....	30
3.3. Población y Muestra	30
3.3.1. Población.....	30
3.3.2. Muestra.....	31
3.4. Técnicas e instrumentos de investigación	32
3.4.1. Técnica de la entrevista.....	32
3.4.2. Técnica de la encuesta.....	33

CAPÍTULO IV	35
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	35
4.1. Análisis de encuesta a estudiantes.....	35
4.2. Análisis de la entrevista al personal docente	47
4.3. Discusión de los resultados:	49
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	51
Conclusiones.....	51
Recomendaciones	52
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	53
ANEXOS.....	58
ANEXO A: CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO	58
ANEXO B: FORMATO DE ENCUESTA A ESTUDIANTES.....	60
ANEXO C: FORMATO DE ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE.....	62
ANEXO D: INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE CONTENIDOS	63
ANEXO E: EXPLICACIÓN DE LA ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES	84
ANEXO F: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES	84
ANEXO G: APLICACIÓN DE LA ENTREVISTA A LA DOCENTE.....	85
ANEXO H: APLICACIÓN DE LA ENTREVISTA AL DOCENTE.....	85

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Variable Independiente.....	26
Tabla 2 Variable Dependiente	27
Tabla 3 Población de la investigación	31
Tabla 4 Muestra de la investigación	32
Tabla 5 Importancia de aprender Estudios Sociales	36
Tabla 6 Motivación por aprender Estudios Sociales	37
Tabla 7 Atención durante las clases de Estudios Sociales.....	38
Tabla 8 Compresión de Estudios Sociales.....	39
Tabla 9 Participación en clases.....	40
Tabla 10 Uso de juegos tecnológicos.....	41
Tabla 11 Participación en actividades basadas en juegos	42
Tabla 12 Aprendizaje con juegos tecnológicos	43
Tabla 13 Herramientas tecnológicas.....	44
Tabla 14 Herramienta tecnológica de preferencia del estudiante	45
Tabla 15 Herramienta tecnológica de preferencia del docente	46

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Población de la investigación	31
Gráfico 2	Muestra de la investigación	32
Gráfico 3	Importancia de aprender Estudios Sociales	36
Gráfico 4	Motivación por aprender Estudios Sociales.....	37
Gráfico 5	Atención durante las clases de Estudios Sociales.....	38
Gráfico 6	Comprensión de Estudios Sociales.....	39
Gráfico 7	Participación en clases	40
Gráfico 8	Uso de juegos tecnológicos.....	41
Gráfico 9	Participación en actividades basadas en juegos	42
Gráfico 10	Aprendizaje con juegos tecnológicos.....	43
Gráfico 11	Herramientas tecnológicas	44
Gráfico 12	Herramienta tecnológica de preferencia del estudiante	45
Gráfico 13	Herramienta tecnológica de preferencia del docente	46
Gráfico 14	Respuestas de la entrevista docente	47

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se realiza con el propósito de analizar el uso de la gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales. Las actividades basadas en juegos permiten adquirir conocimientos de forma didáctica, fomentando la motivación por aprender los contenidos correspondientes a la asignatura, y a su vez, desarrollar habilidades personales e intelectuales en los estudiantes. La investigación dentro de su estructura considera cuatro capítulos, distribuidos de la siguiente forma:

CAPÍTULO I.- En este primer capítulo se detalla el planteamiento del problema, seguido de las preguntas de la investigación que permiten plantear los objetivos generales y específicos, del mismo modo, se evidencia la justificación exponiendo la importancia de llevar a cabo estudio, también se encuentra la delimitación, alcances y limitaciones que presenta el tema de investigación.

CAPÍTULO II.- En este capítulo se encuentran los antecedentes teóricos a nivel internacional, nacional y local en relación con las variables, seguido de las bases teóricas de la investigación como marco conceptual del estudio, asimismo, se puede apreciar el cuadro operacional de las dos variables investigativas con sus respectivas definiciones, dimensiones e indicadores.

CAPÍTULO III.- En lo que corresponde a este capítulo, se encuentra el marco metodológico que comprende el tipo y diseño de la investigación, asimismo, se mencionan de forma detallada los instrumentos a utilizar para el desarrollo del estudio, seguido de la población y muestra investigativa.

CAPÍTULO IV.- En este capítulo se desarrolla el análisis e interpretación de los resultados obtenidos tras la aplicación de los instrumentos a la muestra de la investigación, del mismo modo, se evidencia la discusión de los resultados, finalizando con las respectivas conclusiones y recomendaciones de la investigación que demuestran el cumplimiento de los objetivos de la investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

Actualmente, la tecnología se ha convertido en un medio indispensable para realizar actividades de cualquier ámbito. En educación, la presente generación de estudiantes de educación básica son individuos que nacen, crecen y se desenvuelven en un entorno inmerso en la tecnología. Las TIC se consideran como una fuente de innovación que contribuyen de manera significativa al proceso de enseñanza- aprendizaje (Castro et al., 2007).

A nivel mundial, como consecuencia de la pandemia del covid-19, la educación se trasladó a un ambiente virtual de aprendizaje, donde, evidentemente la enseñanza de varias asignaturas requería de un fortalecimiento por el cambio drástico de contexto que se presentó en el proceso escolar. El director de Educación del Banco Mundial, Saavedra (2021) afirma que la crisis de la pandemia paralizó mundialmente todos los sistemas de educación, donde la pérdida y disminución de aprendizaje es una situación notoria moralmente intolerable de la que son víctimas una gran cantidad niños. Es una realidad que los estudiantes no lograron adquirir en su totalidad los conocimientos esperados respecto a los contenidos de las asignaturas escolares.

En lo que corresponde a Estudios Sociales surgió confusión y frustración al ser una asignatura de carácter teórico, lo que requiere de la utilización de diversas técnicas que potencien la asimilación y comprensión de los temas relacionados a la asignatura, facilitando de esta forma su aprendizaje. El docente es el encargado de integrar de forma creativa el uso de recursos didácticos divertidos, con el objetivo de que los estudiantes sean capaces de crear, analizar, reflexionar y comprender (Yoza y Vélez, 2021).

La falta de motivación e interés por parte de los estudiantes se vio afectado en su rendimiento académico y en el desarrollo de habilidades personales. Se evidenció la importancia de conocer sobre el uso de estas herramientas tecnológicas ignoradas hasta ese momento por muchos educadores. El desafío que se presentó a los docentes del mundo en la educación hizo que se plantearan diversas estrategias pedagógicas y tecnológicas que pudieran contribuir con resultados favorables para lograr lo esperado respecto a la asignatura de Estudios Sociales.

Los beneficios de utilizar la tecnología son realmente llamativos tanto en la virtualidad como en la presencialidad, los estudiantes se ven envueltos en un ambiente armónico, su participación se vuelve activa, su motivación aumenta, se fomenta el trabajo cooperativo y se genera una retroalimentación debidamente oportuna para fortalecer el aprendizaje. Entonces, los juegos educativos tecnológicos permiten que el educando desarrolle habilidades personales y académicas si son utilizados correctamente (Valderrama, 2015). Por lo tanto, la gamificación es considerada como un recurso tecnológico donde el juego resulta indispensable para generar ambientes educativos que propicien la comunicación, el reconocimiento y el interés por generar nuevos aprendizajes promoviendo el desarrollo de habilidades en los estudiantes (Londoño y Rojas, 2020).

En Ecuador, mediante encuestas realizadas por UNICEF y el Ministerio de Educación (2021) en la tercera ronda del monitoreo se reflejó la situación en los hogares donde el 70% afirmó que durante la pandemia estaban aprendiendo menos, aumentando las brechas en su proceso educativo. Es evidente la necesidad de fortalecer el aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales. Uno de los principales inconvenientes es la falta de conocimientos sobre el manejo de las TIC por parte de los docentes haciendo que no sean empleadas dentro del aula.

El Ministerio de Educación (2020) mediante la implementación del Plan Educativo titulado “Aprendamos juntos en casa”, incentiva a los docentes ecuatorianos a utilizar herramientas como la gamificación durante las clases con el propósito de fortalecer la motivación y desarrollar habilidades cognitivas en sus estudiantes para

alcanzar la calidad educativa. El uso de herramientas digitales permite fortalecer el aprendizaje de los niños y mejorar las prácticas de los docentes ecuatorianos (Ministerio de Educación, 2012).

En el país, según Ponce (2017) la gamificación va alcanzando un notable nivel de reconocimiento, que a través de la realización de proyectos poco a poco se evidencian resultados positivos respecto al uso de esta herramienta de carácter innovador. Es decir, es vista como una técnica llamativa que busca implementar el uso de actividades lúdicas, que resulta una buena alternativa para usar en las aulas de clases, ya que se ajusta a los temas de enseñanza de las diferentes asignaturas.

En la provincia de Santa Elena, los docentes pertenecientes a la Escuela de Educación Básica “Mauricio Hermenjildo Domínguez”, manifiestan que se les han presentado situaciones en donde es evidente la falta de motivación para aprender por parte de los estudiantes en la mayoría de las asignaturas, especialmente en la de Estudios Sociales. Se ha buscado la manera de cambiar dicha situación para que los niños interactúen y despierten su interés por adquirir nuevos conocimientos, pero muchos docentes han estado trabajando con actividades que carecen de dinamismo, juegos y ludificación, factores que evidentemente no motivan a los niños a aprender. La innovación resulta fundamental, en una era de constantes cambios es necesario que los conocimientos del docente vayan en sintonía con el uso de las nuevas estrategias apoyadas en tecnologías educativas (Bazán, 2020).

Con el retorno a la presencialidad es necesario que los docentes fomenten el uso de más herramientas tecnológicas que permitan fortalecer el aprendizaje en los estudiantes, pues los cambios repentinos de contextos han creado una deficiencia en el rendimiento académico de los niños por lo que es necesario integrar estrategias basadas en juegos que fomenten la motivación por adquirir nuevos conocimientos creando un aprendizaje eficaz en la asignatura de Estudios Sociales.

1.2. Formulación y sistematización del problema

1.2.1. Pregunta principal

- ¿Es la gamificación una herramienta tecnológica que podría fortalecer el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la escuela “Mauricio Hermenejildo Domínguez”, en el período académico 2022- 2023?

1.2.2. Preguntas secundarias

- ¿Cuál es el nivel de aprendizaje de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la escuela “Mauricio Hermenejildo Domínguez” en la asignatura de Estudios Sociales?
- ¿Los docentes utilizan la gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la escuela “Mauricio Hermenejildo Domínguez”?
- ¿De qué manera la gamificación fortalece el aprendizaje en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica en la asignatura de Estudios Sociales de la escuela “Mauricio Hermenejildo Domínguez”?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

- Analizar la gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la escuela “Mauricio Hermenejildo Domínguez”, en el periodo académico 2022- 2023.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de quinto año Educación General Básica en la asignatura de Estudios Sociales de la escuela “Mauricio Hermenejildo Domínguez”.
- Detectar si los docentes utilizan la gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la escuela “Mauricio Hermenejildo Domínguez”.
- Establecer de qué manera la gamificación fortalece el aprendizaje en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica en la asignatura de Estudios Sociales de la escuela “Mauricio Hermenejildo Domínguez”.

1.4. Justificación

La presente investigación plantea la gamificación como una herramienta tecnológica que resulta de conveniencia educativa, especialmente para los estudiantes, ya que tiene como objetivo adaptar el juego a la enseñanza de los contenidos dentro del proceso educativo, despertando el interés y motivación de los estudiantes al aprender de una forma dinámica e interactiva. Su relevancia social está en permitir a los docentes utilizar la gamificación como una herramienta tecnológica que propone una gran variedad de actividades entretenidas para aprender de manera recreativa, con el propósito de fortalecer el aprendizaje, de modo que se obtengan mejores resultados del proceso de enseñanza- aprendizaje direccionados a alcanzar una calidad educativa.

Las implicaciones prácticas de la investigación trascienden en evidenciar la importancia de la gamificación en el proceso escolar de los estudiantes, demostrando que brinda resultados positivos al ser una estrategia didáctica que logra despertar el interés y permite estimular el aprendizaje en los educandos propiciando un ambiente agradable y satisfactorio. Por lo tanto, el valor teórico de la investigación radica tener una visión más amplia para que los docentes puedan conocer a profundidad sobre la gamificación y desarrollar actividades escolares utilizando esta herramienta tecnológica para que el niño pueda participar de manera activa, construyendo y consolidando sus conocimientos. A su vez, contribuir a los investigadores a tener acceso a una revisión bibliográfica de mayor amplitud referente a la temática planteada.

La utilidad metodológica del trabajo investigativo posibilita que su contenido de recolección de datos pueda ser aprovechado, del mismo modo contribuye a la construcción de una definición sólida con respecto a las variables del estudio que se basan en la gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer el aprendizaje de asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la escuela “Mauricio Hermenegildo Domínguez”, logrando de esta manera que la tecnología tenga un buen uso en beneficio de la educación tomando en cuenta las necesidades y exigencias actuales en el contexto educativo.

1.5. Alcances, delimitaciones y limitaciones

1.5.1. Alcances

En la presente investigación se describe de que forma el uso de la gamificación como herramienta tecnológica fortalece el aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica, ya que, los docentes consideran utilizar nuevas herramientas y aprovechar los beneficios que estas ofrecen para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes respecto al proceso de enseñanza- aprendizaje, dejando atrás los métodos tradicionales.

1.5.2. Delimitaciones

Área: Educación Básica Media

Aspecto: Gamificación

Ámbito: Educativo

Delimitación Espacial: Esta investigación se realizará con estudiantes del quinto año de Educación Básica de la escuela “Mauricio Hermenejildo Domínguez”, ubicada en el cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena.

Delimitación Temporal: Esta investigación se llevará a cabo en el periodo comprendido desde mayo a agosto del 2022.

Delimitación Poblacional: Para esta investigación se contará con los docentes encargados de impartir la asignatura y los estudiantes del grado a cargo.

Enfoque de Investigación: Cuantitativo

1.5.3. Limitaciones

Durante el desarrollo de la investigación surgió una situación que retrasó una de las actividades fundamentales del estudio, en este caso, la fecha aplicación de los instrumentos de recolección de datos se postergó varios días por asuntos internos de la institución educativa, se percibió la falta de espacio para realizar la encuesta y entrevista, lo que no permitió obtener la información necesaria dentro del tiempo establecido.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

En la Escuela de Educación Básica “Mauricio Hermenejildo Domínguez”, no se han realizado investigaciones respecto a la gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica, por tal motivo, se realizaron las debidas indagaciones para tener una visión más amplia respecto al tema de estudio. Después de la revisión de documentos que contribuyen bibliográficamente al trabajo de investigación en desarrollo, se encontraron aportaciones significativas las cuales sirven de apoyo gracias a sus antecedentes relacionados a las variables de la investigación, por esta razón son importantes las siguientes investigaciones:

2.1.1. Antecedentes a nivel internacional

En varios países se ha estudiado a la gamificación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, se trata de una propuesta que promete beneficios para que los estudiantes adquieran los conocimientos mediante actividades basadas en juegos digitales, por tal motivo, existen diversas investigaciones que respaldan y evidencian la importancia del uso de la gamificación para el aprendizaje.

En Colombia, el trabajo elaborado por Camacho (2019) titulado “Estrategia didáctica de gamificación y juego de rol para la promoción de la convivencia y la paz en estudiantes de tercero de primaria”, buscó que los estudiantes adquieran habilidades para involucrarse en su entorno con armonía, aprendiendo de forma didáctica. El estudio tiene como objetivo determinar cómo un juego de roles a través de la gamificación incentiva el desarrollo de competencias ciudadanas correspondientes al grupo convivencia y paz.

Asimismo, busca describir, diseñar e implementar un juego de rol gamificado con todos sus elementos, midiendo el impacto del empleo de dicha la estrategia didáctica.

La investigación utilizó una metodología cualitativa con el propósito de encontrar una estrategia lúdica que represente a la gamificación a través de diversos datos informativos e interpretaciones. Los instrumentos utilizados fueron una cartilla de competencia ciudadana, una cartilla de gamificación, agenda control y cartelera con el trayecto del juego, con la finalidad de dar respuesta a los objetivos planteados. Se puede destacar el hecho de evidenciar como el juego adaptado a los contenidos educativos permite que aumente la interacción mientras se aprende. En su proceso, los estudiantes mostraron entusiasmo por realizar las actividades propuestas desarrollando a su vez habilidades sociales que mejoran la convivencia y la paz en el contexto educativo.

En España, el trabajo de investigación realizado por Román (2021) titulado “La gamificación como metodología de enseñanza en las aulas”, tiene como objetivo demostrar una metodología diferente a lo que usualmente suele emplearse en las aulas de clase, mediante un diagnóstico que recoge las percepciones y experiencias de los docentes sobre la gamificación. El estudio surgió a partir de la necesidad de querer incorporar tecnologías educativas innovadoras en las instituciones, siempre y cuando sean empleadas correctamente, para ello se requería conocer las perspectivas del profesorado sobre la gamificación.

La investigación se desarrolló con una metodología de carácter cualitativa. Se aplicó la encuesta y la observación como técnicas básicas de recopilación de información. Obteniendo como resultados la falta de conocimientos por parte de los docentes sobre la gamificación, sin embargo, se mostraron interesados por conocer y poner en práctica el uso de esta. La gamificación resulta beneficiosa para el aprendizaje en las aulas. Para que sea así, el docente es quien debe de saber cómo aplicarlas correctamente para que se aprovechen sus ventajas y de esta forma, mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Lo relevante de los trabajos de investigación que se evidencian a nivel internacional contribuyen significativamente de forma teórica al desarrollo de las variables. Tienen la finalidad de compartir los aspectos positivos que dan como resultado de la aplicación de la gamificación en el ámbito educativo. A su vez, aportan con ideologías interesantes desde de la perspectiva de docentes que se desenvuelven con otro régimen educativo.

2.1.2. Antecedentes a nivel nacional

El trabajo realizado por Macías (2017), titulado “La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas”, elaborado en la Universidad Casa Grande en la ciudad de Guayaquil, cuyo objetivo principal está direccionado a implementar la estrategia de gamificación en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura Matemáticas a través de un LMS (Sistema de Gestión de Aprendizaje), con la finalidad de favorecer el desarrollo de la competencia matemática: plantear, resolver problemas e incrementar la motivación y participación de los estudiantes.

La investigación se desarrolló mediante un enfoque mixto cualitativo-cuantitativo. Se aplicó una rúbrica y una encuesta como instrumentos de evaluación. En el análisis de sus resultados se demostró que al incorporar la gamificación como material de apoyo en las clases tiene resultados positivos tanto en el rendimiento académico de los estudiantes, como en su motivación por aprender. La investigación evidencia que se puede aprender de una forma divertida mediante el uso de las diferentes herramientas tecnológicas existentes.

Por otra parte, la investigación realizada en la Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca, por Idrovo (2018), titulada “La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018”, cuyo objetivo es identificar las principales ventajas de utilizar la gamificación, a su vez, determinar las diferencias

entre la gamificación y los juegos serios, mediante una búsqueda bibliográfica para tener un concepto específico de la gamificación y su aplicación en el ámbito educativo.

El trabajo investigativo empleó la técnica de la observación directa. Mediante los resultados expuestos se deduce que la gamificación y su aplicación pedagógica despiertan el interés de los estudiantes. El estudio evidencia el uso de la gamificación como medio pedagógico para estimular el conocimiento en los estudiantes y sus elementos para la transmisión de conocimientos, donde es necesario el compromiso de los docentes, puesto que es un proceso que requiere de un análisis de las falencias y dificultades existentes para ejecutar la estrategia y sus mecanismos de manera adecuada.

La investigación realizada por Ortiz (2021) titulada “La gamificación en el proceso de enseñanza- aprendizaje en tiempos de pandemia del COVID 19- Diseño de herramienta educativa basada en la gamificación”, ejecutada en la Universidad de Guayaquil, tiene como objetivo general fundamentar la contribución de la gamificación dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje en tiempos de pandemia. Además, categorizar la información disponible referente al tema de investigación, identificar las posibles dificultades en el proceso educativo y diseñar una herramienta educativa.

La metodología de la investigación es mixta cualitativa- cuantitativa. El trabajo mantiene un carácter bibliográfico y descriptivo con la propuesta basada en la gamificación. Las técnicas aplicadas a la investigación fueron la entrevista y la encuesta, mientras que los instrumentos empleados fueron un cuestionario y escalas. Se evidencian resultados positivos de acuerdo con el diseño de herramienta educativa basada en la gamificación aplicada, considerando que fomenta la participación durante las clases. Se concluye que se requiere implementar técnicas motivadoras como juegos educativos basados en la gamificación para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Lo impactante de los trabajos de investigación realizados a nivel nacional, es que evidencian como se desarrolla la gamificación en las instituciones educativas de las diferentes provincias del país. Las experiencias de docentes ecuatorianos dan una vista

realista de las situaciones que se presentan en las aulas de clase. A su vez, aportan notablemente con una fuente bibliográfica como base de los referentes teóricos a desarrollar y permiten tener una guía de índole metodológico para el diseño de los instrumentos a utilizar.

2.1.3. Antecedentes a nivel local

El trabajo de investigación realizado por Mejillón (2022) titulado “Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años”, tiene como objetivo general analizar la importancia de la gamificación en el aprendizaje significativo, a su vez, determinar los fundamentos teóricos sobre la temática, identificar el aporte que tiene la gamificación y especificar qué actividades de gamificación se puede realizar en niños de 4 a 5 años. Se percibe la necesidad de utilizar una técnica que contribuya de manera significativa al desarrollo de diversas capacidades en los niños durante su infancia, que beneficie tanto los intereses del estudiante como en sus contenidos curriculares.

El estudio adoptó una metodología de carácter cualitativo, con la aplicación del método inductivo. Se utilizó la entrevista, registro anecdótico y grupo focal como técnicas de recolección de datos. Los resultados presentados demuestran que la gamificación permite fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje, a diferencia de lo tradicional, esta estrategia de índole innovador posibilita desarrollar habilidades y competencias en los estudiantes.

La investigación realizada a nivel local posee información relevante sobre la gamificación como tema de estudio, contribuyendo al desarrollo de la investigación con relación a las bases teóricas y a diversos aspectos del campo metodológico. Se destaca la influencia y el desenvolvimiento del objeto de estudio, que evidencia la experiencia de una docente en una institución ubicada en la península de Santa Elena. La información resulta relevante porque permite tener conocimientos a profundidad sobre la temática y una aproximación de la situación que se presenta en el contexto local acerca de la gamificación.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Definición de gamificación

El contexto educativo actual presenta exigencias inmediatas para cubrir las necesidades escolares de los estudiantes, lo que conlleva a los docentes a buscar estrategias y herramientas que motiven y propicien un aprendizaje profundo en los estudiantes. De forma innovadora, crear un ambiente lúdico que consolide los conocimientos. Oliva (2016) manifiesta que la Gamificación es una estrategia de aprendizaje que adquiere el rol de herramienta motivadora, buscando despertar el interés y pasión por aprender del estudiante. Es decir, permite una mejor comprensión de contenidos por su carácter didáctico y llamativo, provocando de esta manera resultados positivos en el aprendizaje del estudiante.

Según Fernández (2015) La gamificación en el ámbito de la educación consiste en aplicar aspectos básicos relacionados al diseño de juegos para estimular y hacer más atrayente la interacción del estudiante en el proceso de enseñanza- aprendizaje. En otros términos, la acción de usar la gamificación para fines escolares da la posibilidad de tener una alternativa para despertar el interés en los estudiantes que probablemente se disminuye durante el desarrollo de las clases que se dan de forma tradicional.

Por su parte, Borrás (2015) plantea que la gamificación está basada en incorporar mecánicas, dinámicas y elementos de juegos diseñados para la resolución de problemas. La creación de actividades de carácter lúdico es un proceso estructurado que brinda la posibilidad de aprender y adquirir diversas habilidades que favorecen aspectos importantes para el desenvolvimiento del individuo en situaciones cotidianas dentro y fuera del contexto educativo.

Esta herramienta tecnológica, evidentemente está vinculada con el juego, pero para su aplicación es necesario que tenga una buena estructura, como mencionan Gallego y Pablos (2013) la gamificación es la encargada de estudiar la utilización de métodos propios de los juegos que son llevados a una realidad educativa, con la intención de

motivar el aprendizaje mediante una experiencia lúdica. Lo que quiere decir que, se trata de juegos interactivos direccionados a enseñar de manera didáctica, en un ambiente divertido que propicia una mejor asimilación de contenidos.

La gamificación es una herramienta educativa que mediante la ejecución correcta de sus elementos permite crear una situación lúdica compuesta por contenidos educativos específicos, con la finalidad de aumentar la motivación, mejorar la interacción y participación de los estudiantes, propiciando un aprendizaje eficaz y el desarrollo de habilidades (Trejo, 2019). La acción de gamificar traslada las funciones del juego a un contexto educativo formal, dando la posibilidad de obtener mejores resultados en el rendimiento académico de los estudiantes que se ve afectado por la falta de atención respecto a las temáticas de las asignaturas, situación que a través del uso de la gamificación podría cambiar.

2.2.2. Tipos de gamificación

Para desarrollar el proceso de gamificar de forma adecuada es necesario tener en cuenta que existen varios tipos de gamificación, cada uno corresponde a ciertos aspectos específicos lo cual determina el que se esté aplicando, por esta razón, es importante identificar lo que caracteriza e involucra cada uno y como favorece su uso al ámbito educativo. Werbach y Hunter (2012) establecen tres tipos de gamificación, estos son los siguientes:

- **Gamificación interna:** concede beneficios a nivel de producción, se basa en alcanzar el grado óptimo de la motivación de todos los miembros de una organización.
- **Gamificación externa:** pretende involucrar a todos los integrantes de la tarea, con el fin de mejorar sus relaciones y propiciar el trabajo en equipo.
- **Modificación de la actitud:** los cambios de comportamientos tienen la intención de generar nuevos hábitos positivos en los participantes con el objetivo de que puedan aprender mientras disfrutan.

Los tipos de gamificación influyen de acuerdo con lo que se pretende alcanzar, aunque todos van direccionados de una manera u otra a obtener los aspectos de provecho que ofrece la gamificación. En el ámbito educativo, se puede decir que los tipos de gamificación en conjunto están dirigidos a fortalecer la motivación, creatividad y productividad de las personas que estén involucradas en la actividad gamificada, promoviendo el logro de metas planteadas con el objetivo de optimizar el clima donde se participa.

2.2.3. Elementos de la gamificación

La gamificación educativa está conformada por diversas actividades lúdicas creadas de forma organizada con la finalidad de alcanzar metas escolares, se trata de un proceso que incluye contenidos académicos en combinación con acciones recreativas que buscan atraer la atención de todos los participantes. Los docentes que lo incluyen durante sus prácticas pedagógicas son conscientes que el uso correcto de estos recursos tecnológicos permite un buen desarrollo del aprendizaje, promoviendo la creatividad en sus estudiantes (Marín, 2015).

Una clase escolar creada a base de la gamificación tiene como estructura tres elementos principales considerados los más importantes, estos se relacionan y complementan entre sí, lo cuales van a permitir desarrollar la clase de manera adecuada. Los elementos o niveles están organizados de forma piramidal. Según Werbach y Hunter (2012) el modelo se clasifica de acuerdo con la siguiente estructura:

- 1) **Dinámicas:** corresponde a la a la estructura general y los contextos donde se desarrolla la gamificación con finalidad de realizar la actividad, pretenden satisfacer las necesidades del grupo con la intervención total del participante. Incluye: narrativa, progresión, retroalimentación, restricciones, emociones y relaciones sociales.
- 2) **Mecánicas:** Hace referencia a la manera en que se va a llevar a cabo la actividad e incluye las reglas y normas del juego. Se conforma por: desafíos, recompensas, suerte, turnos, cooperación, competición, construcción, colección y pruebas.

- 3) **Componentes:** son aquellos recursos que forman parte de la estrategia y permiten la ejecución de las dinámicas y mecánicas. Incluye: avatar, misiones, tablas de clasificación, barra de progreso, límite de tiempo, desbloqueo de contenidos, insignias, puntos y niveles a alcanzar.

La acción de gamificar está compuesta de varios elementos considerados fundamentales para su ejecución. Es importante determinar que dinámicas, mecánicas y componentes serán necesarios durante las clases dependiendo las características de los estudiantes, definir el objetivo principal de la actividad, manifestar de manera clara las instrucciones, y establecer premios estratégicos para fomentar la motivación de los estudiantes.

2.2.4. La gamificación como herramienta tecnológica

La gamificación es considerada una tecnología de carácter innovador utilizada en el contexto escolar donde el docente puede aplicarlas en las asignaturas de todos niveles de Educación General Básica, con la finalidad de aumentar el interés de los estudiantes por adquirir más conocimientos sobre alguna disciplina en específico, y que se va reflejando continuamente en el rendimiento académico de los estudiantes con evidentes cambios realmente buenos en su aprendizaje.

Heredia et al. (2020) mencionan que el uso de la gamificación como herramienta tecnológica, va relacionada a la creatividad del docente en el diseño de actividades significativas a manera de juego, lo cual mejora el desempeño y los resultados de aprendizaje de los estudiantes en las asignaturas. En otras palabras, la tecnología educativa permite reforzar el proceso escolar fortaleciendo el aprendizaje en las asignaturas, mejorando a su vez la calidad en la enseñanza creando un compromiso por parte del estudiante al querer involucrarse más en el proceso pedagógico.

Asimismo, el docente es quien se responsabiliza de la creación de las situaciones recreativas de enseñanza mediante el uso de herramientas tecnológicas adaptadas al contexto educativo. La gamificación es una herramienta que ha sido analizada en muchos

ámbitos de la ciencia, esto ha permitido que el campo de la educación incline su atención en esta técnica con el fin de buscar elementos que favorezcan los procesos de aprendizajes de los estudiantes, del mismo modo, darle la posibilidad al docente de organizar de forma divertida sus clases (Saucedo et al., 2020). Si bien es cierto, el manejo apropiado de las estrategias de juego de la gamificación se direcciona a incentivar el aprendizaje, resulta de mucha utilidad en las aulas de clase para el desarrollo personal y académico de los estudiantes.

2.2.5. Herramientas tecnológicas educativas basadas en la gamificación

Las herramientas tecnológicas basadas en la gamificación pueden ser empleadas en todos los niveles educativos. Permiten crear actividades entretenidas y productivas, acordes a las necesidades presentadas en el aula de clases, son fáciles de adaptar a los contenidos que el docente vaya a enseñar durante su cátedra y están direccionadas a alcanzar los objetivos de la educación. A continuación, se evidencian varias de las herramientas más utilizadas en la actualidad en los Estudios Sociales, según Arias (2021):

- **Kahoot:** Es una herramienta que sirve para elaborar juegos de preguntas múltiples. Se caracteriza por tener un sistema que mantendrá al aula en constante alerta contando con la concentración de los estudiantes. Es una plataforma gratuita que permite aprovechar cuestionarios ya realizados anticipadamente y crear nuevos de acuerdo a los intereses de la clase. Es de fácil manejo y se puede añadir imágenes, videos y diagramas a las preguntas.
- **Educaplay:** Es una plataforma que permite crear actividades multimedia de carácter dinámico. Es muy utilizada para reforzar conocimientos de una clase. A través de su uso se evidencian resultados favorables donde la participación de los estudiantes se ve incrementada.
- **Classcraft:** Es un sitio web que ofrece a los educadores una gran variedad de herramientas educativas. Se trata de un videojuego de roles, donde se aprende mediante la cooperación propiciando la adquisición y desarrollo del conocimiento. Esta plataforma resulta atractiva y accesible. Consiste en crear un mundo de

personajes ficticios que deberán trabajar en equipo para ganar puntos y progresar todos en conjunto.

- **Cerebriti:** Es una herramienta virtual ideal para fomentar la gamificación, se pueden crear juegos acordes a las necesidades de cada aula de clases y realizar competiciones con la finalidad de estimular el conocimiento de una forma divertida. Es un sitio gratuito, muy fácil de usar y brinda una buena cantidad de propuestas ya realizadas de todas las asignaturas.
- **Quizizz:** Es una herramienta virtual de gamificación que permite evaluar a los estudiantes de forma entretenida. Es conocida por permitir crear cuestionarios de forma fácil, tiene la opción de modificar y personalizar las preguntas para crear evaluaciones personalizadas de manera lúdica. Los cuestionarios realizados pueden ser o no visibles por otras personas, se puede agregar audios, imágenes e incluso videos. El docente puede seleccionar el tiempo propuesto para cada pregunta y vincularlos a Google Classroom.

Existen más herramientas educativas similares a las mencionadas anteriormente, que se usan de acuerdo con el nivel educativo de los estudiantes, los contenidos de cada asignatura y de la actividad que se va a realizar para lograr los objetivos. Hay una gran variedad para escoger, todas resultan llamativas e interesantes, por su acceso gratuito, manejo sencillo y presentación didáctica. De forma general, están diseñadas para obtener un aprendizaje mientras se realiza una acción de forma divertida.

2.2.6. Definición de aprendizaje

El aprendizaje es el conjunto de procesos mediante el cual se adquieren y con el tiempo modifican ideas, conductas, habilidades o destrezas, obteniendo como resultado el estudio, la experiencia y el razonamiento. Según Zapata- Ros (2015) El aprendizaje es una actividad considerada única y singularmente realizada por el ser humano, enlazada con pensamiento humano, a su vez, a las facultades de conocer, representar, vincular, transmitir y establecer. Es decir, que solo las personas pueden adquirir y crear un aprendizaje completo.

Por su parte, Sarmiento (2004) manifiesta que el aprendizaje es considerado un proceso individual de cada ser humano que incluso se inicia tiempo antes de nacer y que continua durante toda la vida de forma progresiva, donde se involucran procesos cognoscitivos, sentimentales y de su personalidad. Entonces, el aprendizaje de una persona es infinito durante toda su vida, surgirán aprendizajes nuevos de todo tipo que complementen otros saberes. Es un proceso continuo que se basa en las experiencias de cada uno de los individuos, logran sentir, percibir, pensar y actuar, convirtiendo lo vivido en conocimientos y acciones.

2.2.7. El aprendizaje de Estudios Sociales en Educación General Básica

La asignatura de Estudios Sociales en Educación General Básica desempeña un papel fundamental en el proceso educativo de los estudiantes. El aprendizaje de sus contenidos contribuye de manera significativa al perfil de salida del bachillerato ecuatoriano. El Ministerio de Educación (2016) establece que los Estudios Sociales se encargan del estudio de los procesos de producción y reproducción social, desde los más elementales y concretos, como la elaboración de herramientas, hasta los más complejos y abstractos, como la producción de representaciones cognitivas, valorativas e ideológicas. Esto indica que la relevancia de la asignatura recae en aquellos aspectos que se deben conocer, que forman parte de la cultura y sociedad en donde los seres humanos se desenvuelven.

Por otra parte, Yugán y Garcés (2018) manifiestan que el aprendizaje de Estudios Sociales analiza el conjunto de aspectos más relevantes de las personas que forman parte del medio social donde habitan, desenvuelven y disfrutan de los espacios en común con el medio ambiente que los rodea. Es decir, instruye sobre todo lo relacionado al contexto y los factores que intervienen en él para un mejor desarrollo.

Sin embargo, desde su perspectiva, Palma (2015) expone que el aprendizaje de los Estudios Sociales es una asignatura de proceso continuo que incluye una enseñanza integral y el desarrollo de comportamientos adecuados por parte de los individuos como ciudadanos comprometidos con su entorno, haciendo respetar sus derechos y obligaciones

con la sociedad. Así, aprender Estudios Sociales es fundamental en el proceso educativo que brindan las instituciones siendo la asignatura encargada de enseñar a los estudiantes todo lo que sucede referente a su entorno y los direcciona a ser ciudadanos con pensamiento crítico para que la sociedad marche correctamente.

2.2.8. Importancia de la asignatura de Estudios Sociales

La asignatura de Estudios Sociales permite que el ser humano desde su infancia se instruya y prepare para desenvolverse correctamente con sus semejantes de la comunidad en donde vive, y a su vez, buscar mejorar en su totalidad la misma. Una sociedad está regida de normas, costumbres, culturas, pensamientos diversos y particulares formas de vivir, que van acorde a cada uno de los habitantes y cuidados que la conforman (Cadenas, 2014). La asignatura tiene el propósito de informar y educar a sus estudiantes sobre los derechos, deberes y obligaciones que tienen con la sociedad donde habitan, buscando alcanzar la calidad en todos sus aspectos, de esta manera se formaran ciudadanos responsables con su entorno y su progreso.

La importancia de los Estudios Sociales radica en como permite que el individuo mediante su aprendizaje se forme como buen ser humano y ciudadano. Castillo (2003) manifiesta que la formación de ciudadanos comprometidos con la sociedad contribuye a un mejor desarrollo de cada uno de los individuos en particular y del contexto social en conjunto. Entonces, un buen proceso de enseñanza- aprendizaje respecto a los Estudios Sociales en las aulas en clases van a permitir que la sociedad se vea afectada de manera positiva, provocando el desarrollo individual y colectivo de los seres humanos.

2.2.9. Condiciones del aprendizaje en la gamificación

Para gamificar determinadas áreas o asignaturas educativas, se debe tomar en cuenta diversas condiciones para que el aprendizaje logre ser efectivo y significativo, una combinación de todos los aspectos junto con la gamificación como herramienta tecnológica van a permitir tener éxito en el desarrollo de la actividad elaborada. Sáez

(2018) establece de forma detallada las siguientes condiciones que aseguran un buen aprendizaje:

- **La motivación:** es importante que el docente determine varias formas para aumentar el interés y deseo continuo por aprender, lo cual conduce a un aprendizaje seguro.
- **Seguridad psicológica:** la participación de los estudiantes resulta fundamental, para que esto suceda el estudiante debe sentirse seguro e inmerso en un ambiente estimulante para su aprendizaje.
- **Experimentación:** el proceso de aprendizaje es activo, por ello, el estudiante debe exponerse a una situación de aprendizaje para que tenga efectividad. Mediante la exploración e interacción con su medio es la base del conocimiento y comprensión.
- **Retroalimentación:** los resultados obtenidos del aprendizaje deben ser retroalimentados para que se consolide la información y posteriormente, para que el estudiante se sienta motivado por adquirir más saberes.
- **Práctica:** llevar la teoría a la práctica permite el desarrollo de habilidades en los estudiantes, haciendo que su aprendizaje sea significativo.
- **Pertenencia y configuración:** el aprendizaje es una reestructura de las experiencias reales, por eso, debe ir contextualizado a la realidad de los estudiantes.
- **Integración:** perfecciona el proceso educativo.

El cumplimiento de las condiciones puntualizadas anteriormente da la posibilidad que el aprendizaje resulte eficaz logrando que la gamificación sea realmente practica para los docentes, alcanzado niveles de comprensión que beneficien en su totalidad a los estudiantes con respecto a su rendimiento académico y otros aspectos fundamentales en su vida.

2.2.10. Importancia de la gamificación en la educación

En el contexto educativo, la gamificación está siendo vista como una herramienta importante para el desarrollo de las clases, se trata de una estrategia innovadora que llama mucho la atención por la variedad de posibilidades que ofrece a través del juego asegurando un mejor desenvolvimiento académico por parte de los estudiantes. Para aprovechar los beneficios que ofrece es necesario tener conocimientos sólidos sobre como incorporar y adaptar las actividades de juego durante las clases, de esta manera, se podrá fomentar la motivación y participación de los estudiantes despertando su interés por adquirir más conocimientos.

Al mencionar la gamificación como una herramienta dentro del aula de clases, es entenderla como una acción que busca la implicación del estudiante en todas las actividades a realizarse con fines escolares, fortaleciendo su desarrollo personal y académico. Es una herramienta que le permite a los educadores llevar un seguimiento de las competencias y habilidades de los estudiantes, con su uso correcto, con las adaptaciones según las necesidades de cada asignatura se puede lograr obtener resultados positivos en el proceso de enseñanza- aprendizaje (Ferrer et al., 2018).

Según Lozada y Betancur (2017) La gamificación es una alternativa innovadora que da la oportunidad de resolver diversas problemáticas presentadas en el ámbito educativo. Es decir, da la posibilidad de generar cambios positivos, dejar lo tradicional por actividades que permitan potenciar habilidades y capacidades necesarias para la formación de los estudiantes que favorezcan su desenvolvimiento dentro y fuera del aula.

La buena aplicación de la gamificación brinda resultados efectivos notables en todos los ámbitos de cada individuo que lo practique. La gamificación mejora el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales importantes para la resolución de problemas y toma de decisiones, asimismo, capacidades intelectuales y emocionales; a su vez, favorece el pensamiento lógico y crítico; y mejora la concentración y atención (Martínez, 2017). Es una herramienta que propicia la comunicación, interacción y convivencia, el dominio de emociones, la dedicación, esfuerzo e interés por aprender. Asimismo, estimula el

aprendizaje de manera significativa promoviendo una fácil adquisición y comprensión de contenidos educativos.

La gamificación tiene como principal objetivo motivar a los estudiantes, pero a su vez, sirve como apoyo en tres áreas específicas indispensables en su crecimiento. La parte cognoscitiva, en donde el estudiante se encuentra en medio de la exploración y descubrimiento, se proponen metas a alcanzar y recompensas por ganar, esto está direccionado a que cada uno alcance el éxito. La emocional, los estudiantes se ven afectados por diversas emociones que se presentan durante las experiencias, sin distinción de que sea positiva o negativa, es una oportunidad que permite el desarrollo de habilidades personales. Y la social, donde el juego es visto como una alternativa de interacción en la cual los estudiantes van a experimentar situaciones y roles nuevos (Lee & Hammer, 2011). La gamificación y sus ventajas consisten en el desarrollo personal, social, emocional y escolar de los niños, buscando potenciar sus capacidades en todos los ámbitos.

Es importante tener en cuenta las posibilidades que brinda la gamificación a través de la incorporación de actividades didácticas donde los estudiantes se sientan a gusto. La acción de involucrar la innovación mediante el uso de herramientas tecnológicas en los procesos educativos que se direccionan a mejorar la calidad de la educación da la oportunidad de lograr que el aprendizaje llegue a cada uno de los estudiantes, aumentando su entusiasmo por aprender y experimentar nuevas dentro del proceso educativo.

2.2.11. La gamificación en la asignatura de Estudios Sociales

El aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales correspondiente a Educación General Básica muchas veces no se considera en su totalidad satisfactorio, cierta cantidad de estudiantes presentan dificultades respecto a su aprendizaje debido a la complejidad que puede llegar a tener el análisis de alguna temática en específico. En varias circunstancias, esto se debe a la metodología que el docente utiliza, puede que no sea exactamente la adecuada para enseñar determinados contenidos de la asignatura, es por esta razón que se necesita del empleo de herramientas y técnicas que propicien una participación de los estudiantes para mejorar su comprensión con relación a la asignatura.

El proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales se caracteriza tomando en cuenta que el proceso investigativo ayuda a fortalecer los conocimientos y se asimila el aprendizaje por descubrimiento; asimismo, se considera que las clases deben ser más prácticas y didácticas, disminuyendo la parte teórica tradicional (Ortiz, 2018). Así, para que el aprendizaje sea eficaz se debe incluir actividades interactivas, que no generen frustración y aburrimiento en los niños. Realizar actividades lúdicas estructuradas correctamente mediante el uso de herramientas direccionadas al ámbito educativo va a captar la atención de los estudiantes y va a permitir que su aprendizaje sea como se espera. Los juegos tienen un rol importante en la vida del ser humano, especialmente en la infancia (Leyva, 2011). Es por esta razón, que incluir los juegos en el ámbito educativo resulta llamativo.

La asignatura de Estudios Sociales permite que los estudiantes tengan una visión de mayor amplitud sobre la sociedad en donde viven; su identidad, la historia y su evolución en general junto con sus aspectos más relevantes; la geografía y su espacio, entre otras temáticas. La asignatura busca formar ciudadanos con capacidad crítica, que posibiliten la resolución de problemas y toma de decisiones; preparar individuos para un futuro pleno, llenos de conocimientos y valores de una sociedad en democracia (Ministerio de Educación, 2010).

El valor pedagógico de la gamificación aplicada en la asignatura de Estudios Sociales en Educación Básica da la posibilidad que la trasmisión de los contenidos se desarrolle de manera novedosa, productiva y divertida, permitiendo alcanzar sin dificultades los objetivos de aprendizaje de cada temática a estudiar.

Operacionalización de las variables

Variable Independiente: Gamificación

Variable Dependiente: Aprendizaje de Estudios Sociales

2.3. Operacionalización de las variables

Variable Independiente: Gamificación

Tabla 1 Variable Independiente

Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
La gamificación es una herramienta educativa que mediante la aplicación correcta de sus elementos permite crear una situación lúdica compuesta por contenidos educativos específicos, con la finalidad de aumentar la motivación, mejorar la interacción y participación de los estudiantes; propiciando un aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades (Trejo, 2019).	Tipos	<ul style="list-style-type: none"> • Interna • Externa • Modificación de la actitud 	Pregunta 5	<ul style="list-style-type: none"> • Encuesta
	Elementos	<ul style="list-style-type: none"> • Dimensiones • Mecánicas • Componentes 	Pregunta 7 Pregunta 8	
	Herramientas educativas	<ul style="list-style-type: none"> • Classcraft • Cerebriti • Educaplay • Kahoot • Quizziz 	Pregunta 6 Pregunta 9 Pregunta 10 Pregunta 11	

Fuente: Gamificación

Elaborado por: Moreno (2022)

Variable dependiente: Aprendizaje de Estudios Sociales

Tabla 2 Variable Dependiente

Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
El aprendizaje de los Estudios Sociales es una asignatura de proceso continuo, su importancia radica en la formación integral y el desarrollo de comportamientos adecuados por parte de los individuos como ciudadanos comprometidos con su entorno, haciendo respetar sus derechos y obligaciones con la sociedad (Palma, 2015).	Importancia de los Estudios Sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Formación integral • Desarrollo humano • Ciudadanos comprometidos con su entorno 	Pregunta 1	<ul style="list-style-type: none"> • Encuesta
	Condiciones de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Seguridad psicológica • Experimentación • Retroalimentación • Pertenencia y configuración • Práctica e integración 	Pregunta 2 Pregunta 3 Pregunta 4	

Fuente: Aprendizaje de Estudios Sociales

Elaborado por: Moreno (2022)

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de Investigación

Según Neill y Cortez (2018) La investigación cuantitativa busca obtener nociones esenciales para la selección del paradigma adecuado que permita conocer la situación de un modo más imparcial, ya que se almacenan y examinan los datos mediante concepciones y variables medibles. Es decir, trata fenómenos que pueden ser medidos a través del empleo de técnicas estadísticas. La presente investigación se realiza mediante el desarrollo de un enfoque cuantitativo, ya que se evidencian datos y cálculos estadísticos. El enfoque cuantitativo permite recolectar, describir, explicar, predecir, interpretar, analizar datos y resultados de manera correcta.

3.1.1. Investigación descriptiva

Guevara et al., (2020) manifiestan que la investigación descriptiva tiene la finalidad de describir determinadas características principales de ciertos fenómenos, utilizando criterios sistemáticos permitiendo establecer estructuras y posibles comportamientos, proporcionando información para realizar comparaciones y obtener conclusiones. Es decir, la investigación descriptiva posibilita una mejor comprensión de todos los factores que intervienen en un tema determinado facilitando su posterior análisis.

Por su parte, Marroquín (2012) establece que la investigación descriptiva es utilizada para describir los datos y características del objeto o sujeto en estudio. En otras palabras, va a permitir tener una visión más amplia sobre lo que se está indagando. El presente trabajo según su objetivo gnoseológico describe las causas por las cuales surge el problema de estudio, centrándose también en la descripción detallada de cada una de las variables evidenciadas en la investigación.

3.1.2. Investigación exploratoria

La investigación exploratoria es aquella que se efectúa sobre un tema u objeto poco estudiado o analizado con la finalidad de que sus resultados permitan constituir un conocimiento basado en una visión con mayor amplitud (Arias, 2012). El estudio tiene un carácter exploratorio, ya que se buscó información realizada anteriormente con relación a las variables investigativas para fortalecer los conocimientos respecto a las mismas, respaldando la postura principal.

3.1.3. Investigación bibliográfica

Méndez y Astudillo (2008) manifiestan que la investigación bibliográfica es el proceso de estudio encargado de compilar conceptos e información con la finalidad de conseguir un conocimiento estructurado y organizado. Esta indagación fue necesaria para el desarrollo de la investigación aportando de forma significativa con importante información respecto a las variables. La presente investigación requiere de información acerca de los conceptos de las variables del estudio, establecidos en repositorios, libros académicos, textos digitales, documentos de sitios web, artículos científicos, material impreso, entre otros. La información de material bibliográfico obtenida permitió respaldar el tema de estudio, responder interrogantes y plantear posibles soluciones.

3.1.4. Investigación de campo

Según Jiménez y Suárez (2014) Las investigaciones de campo son aquellas que se dirigen a recolectar información relacionada con el estado auténtico de individuos, cosas, sucesos o circunstancias, ocurridas en un determinado sitio, tal cual como se presentaron en el momento de su recolección. Es decir, se evidencian sin ninguna modificación dando a conocer como suceden en la realidad. El presente trabajo de investigación se considera de campo, ya que permite obtener información de la realidad y analizar tal cual se presenta el hecho sin realizar inferencias. Al realizar el estudio para adquirir los datos necesarios, se tuvo que acudir al lugar donde se plantea la situación educativa para la obtención directa de la información respecto a la problemática trazada.

3.2. Diseño de investigación

3.2.1. Investigación no experimental

El diseño de investigación no experimental es aquel que permite observar el objeto de estudio de forma natural para después poder analizarlo, resulta muy útil en variables que no pueden ser manipuladas por diferentes cuestiones como dificultades e incluso por ética (Arispe et al., 2020). El presente estudio se basa en un diseño no experimental, las variables de la investigación no serán manipuladas, no se pretende construir una situación, solo observar y analizar tal cual como surgen las situaciones ya existentes dentro del contexto educativo.

3.2.2. Investigación transversal

La investigación transversal es un estudio de observación y descripción, donde se analiza una población o muestra determinada durante un espacio de tiempo corto y exacto, con el objetivo de encontrar factores presentes o ausentes de un fenómeno en particular (Ochoa, 2019). La investigación tiene un diseño transversal, ya que su búsqueda y recolección de datos se realiza una sola vez, en un tiempo específico y único. Con la finalidad de analizar y describir las variables del estudio, verificando los aspectos que influyen en determinado momento.

3.3. Población y Muestra

3.3.1. Población

La población o el universo de investigación es aquel conjunto compuesto, preciso, limitado y asequible, que será la clave como referencia para la selección de la muestra investigativa, que cumple a su vez con una serie de criterios establecidos (Arias et al., 2016). En ese sentido, la población de la presente investigación es el grupo de personas de las cuales se busca conocer algo, que se encuentran definidos en tiempo y espacio.

El presente trabajo investigativo va a tomar en cuenta como población de estudio a docentes y estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la escuela

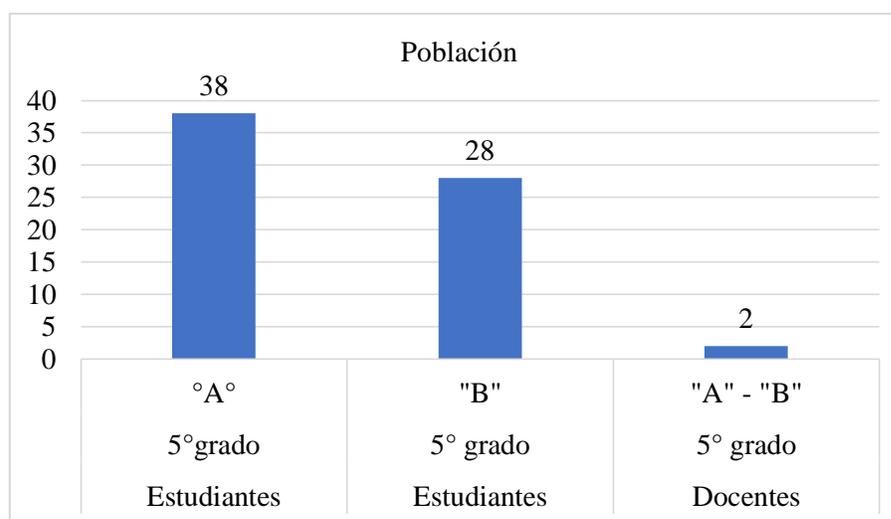
“Mauricio Hermenejildo Domínguez”. Considerando el paralelo “A” con un total de 38 estudiantes, y el paralelo “B” con 28. Asimismo, tomando en cuenta a los dos (2) docentes de cada paralelo perteneciente al quinto grado. Dando un total de población de 68 participantes.

Tabla 3 Población de la investigación

Población	Grado	Paralelo	N° de participantes	Porcentaje
Estudiantes	5° grado	“A”	38	56%
Estudiantes	5° grado	“B”	28	41%
Docentes	5° grado	“A” - “B”	2	3%
Total			68	100%

Elaborado por: Moreno (2022)

Gráfico 1 Población de la investigación



Elaborado por: Moreno (2022)

3.3.2. Muestra

La muestra de una investigación se refiere a un subgrupo que pertenece a la población del estudio en interés, es una parte que representa al universo investigativo en general que refleja las principales características de la población (López, 2004). El trabajo de investigación empleó el método de muestreo no probabilístico intencional, se utilizará como muestra a 38 estudiantes de quinto año paralelo “A”, y a los dos docentes a cargo

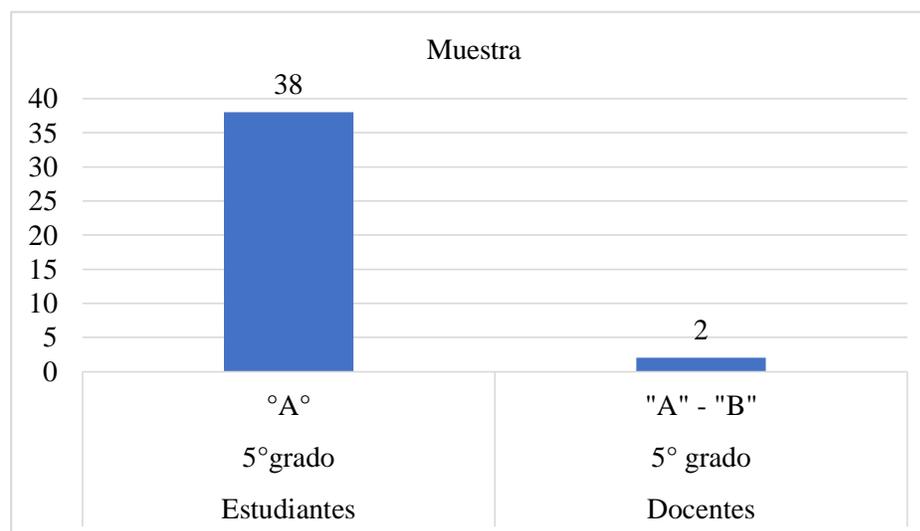
de la asignatura de Estudios Sociales del mismo grado de la Escuela de Educación Básica “Mauricio Hermenejildo Domínguez”.

Tabla 4 Muestra de la investigación

Muestra	Grado	Paralelo	N° de participantes	Porcentaje
Estudiantes	5° grado	°A°	38	95%
Docentes	5° grado	"A" - "B"	2	5%
Total			40	100%

Elaborado por: Moreno (2022)

Gráfico 2 Muestra de la investigación



Elaborado por: Moreno (2022)

3.4. Técnicas e instrumentos de investigación

3.4.1. Técnica de la entrevista

La entrevista es una técnica que permite obtener datos de manera oral y personalizada sobre alguna experiencia u opinión determinada. Díaz et al., (2013) manifiestan que la entrevista es considerada de gran utilidad en un trabajo de investigación, ya que sirve para reunir información, a través de una conversación que se

realiza con el fin de conocer algo. En otras palabras, es una comunicación que surge para conocer e interpretar información respecto a la temática planteada.

En la presente investigación, la técnica de la entrevista consiste en la elaboración de preguntas con respuestas abiertas, dirigida a los docentes pertenecientes a quinto año de Educación General Básica, con el objetivo de obtener información sobre los conocimientos previos del docente acerca del empleo de la gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer el aprendizaje de Estudios Sociales, y sobre la manera en que podría ser aplicada para conseguir todos sus beneficios.

3.4.2. Técnica de la encuesta

La técnica de la encuesta permite la obtención de información de manera rápida y práctica. Según Katz et al., (2019) la encuesta es una técnica que facilita la producción de datos que a través del uso cuestionarios generalizados, posibilita la indagación de ciertos temas específicos. En otros términos, se puede conocer de forma eficaz sobre algún fenómeno determinado mediante respuestas a preguntas estandarizadas, lo cual beneficia notablemente al desarrollo de la investigación.

En la presente investigación consiste en la aplicación de una técnica de recolección de datos compuesta por un conjunto de preguntas cerradas de selección múltiple. Su aplicación fue dirigida a los estudiantes de quinto año de Educación General Básica, con la finalidad de conocer de qué manera la gamificación como herramienta tecnológica podría fortalecer el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, asimismo, tener información sobre sus conocimientos y usos anticipados, ya sea dentro o fuera del aula de clases. Con esta técnica, se pudo recolectar fácilmente la información requerida, para posteriormente examinar y analizar los datos, obteniendo resultados precisos.

3.4.2.1. Validación del instrumento

La encuesta como instrumento de recolección de datos de la investigación, después de ser revisado por el docente tutor y corregido por la estudiante investigadora, el instrumento fue analizado, examinado y validado por tres expertos en el área de Estudios Sociales de Educación Básica. Los resultados de los juicios obtenidos evidencian que la encuesta mantiene una estructurada adecuada, mostrando pertinencia en relación con el contenido teórico, objetivos e indicadores de la investigación, asimismo, presenta coherencia y claridad en su redacción, aspectos que aprueban su aplicación a los estudiantes de quinto grado paralelo “A”.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En lo que corresponde a este capítulo, se evidencia de manera detallada y organizada el análisis y discusión de los resultados obtenidos tras la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, mediante la entrevista dirigida a los docentes y la encuesta realizada para estudiantes que forman parte del quinto año de la Escuela de Educación Básica “Mauricio Hermenejildo Domínguez”, con la finalidad de analizar mediante gráficos estadísticos las respuestas adquiridas, tomando en cuenta los indicadores: siempre, casi siempre, algunas veces, casi nunca y nunca.

4.1. Análisis de encuesta a estudiantes

Para realizar el respectivo análisis de los resultados, se contó como muestra de la investigación a los estudiantes de quinto año de Educación General Básica paralelo “A”, conformado por 38 estudiantes, donde todos participaron en la aplicación del instrumento. El análisis de los datos e información obtenida tras la aplicación de la encuesta se realizó mediante el uso del programa Excel, lo que permitió obtener los resultados estadísticos fácilmente mostrando claramente los porcentajes requeridos para su posterior interpretación.

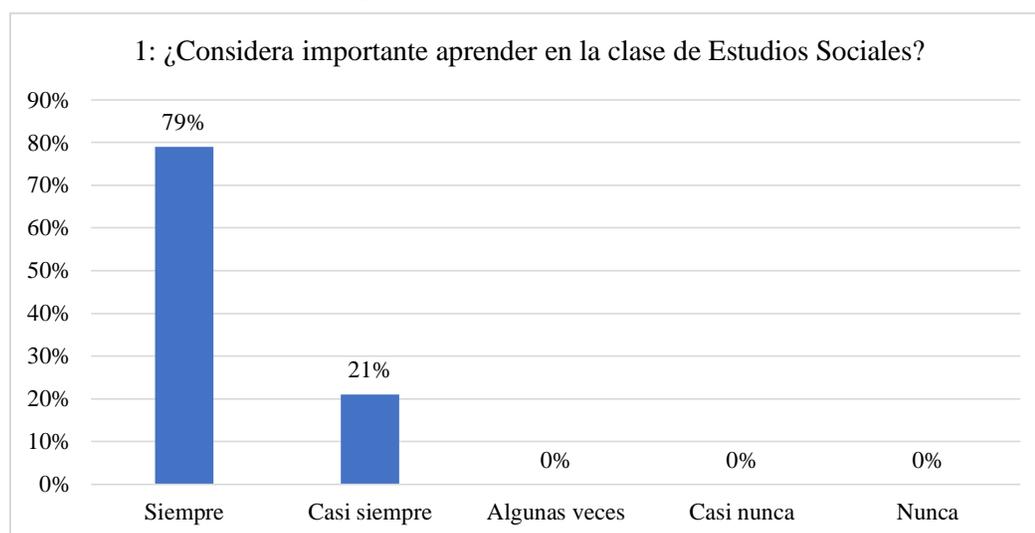
Pregunta 1: ¿Considera importante aprender en la clase de Estudios Sociales?

Tabla 5 Importancia de aprender Estudios Sociales

Ítem	Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	30	79%
	Casi siempre	8	21%
	Algunas veces	0	0%
	Casi nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
Total		38	100%

Elaborado por: Moreno (2022)

Gráfico 3 Importancia de aprender Estudios Sociales



Elaborado por: Moreno (2022)

Análisis e interpretación de resultados: La pregunta está dirigida a conocer la perspectiva de los estudiantes respecto a la importancia de aprender la asignatura de Estudios Sociales para su formación escolar. Como respuesta, con un 79% se logra apreciar que la mayoría de los estudiantes encuestados consideran que siempre es importante aprender en la clase de Estudios Sociales, por otra parte, un 21% indica que casi siempre considera importante aprender lo que la docente imparte durante su clase.

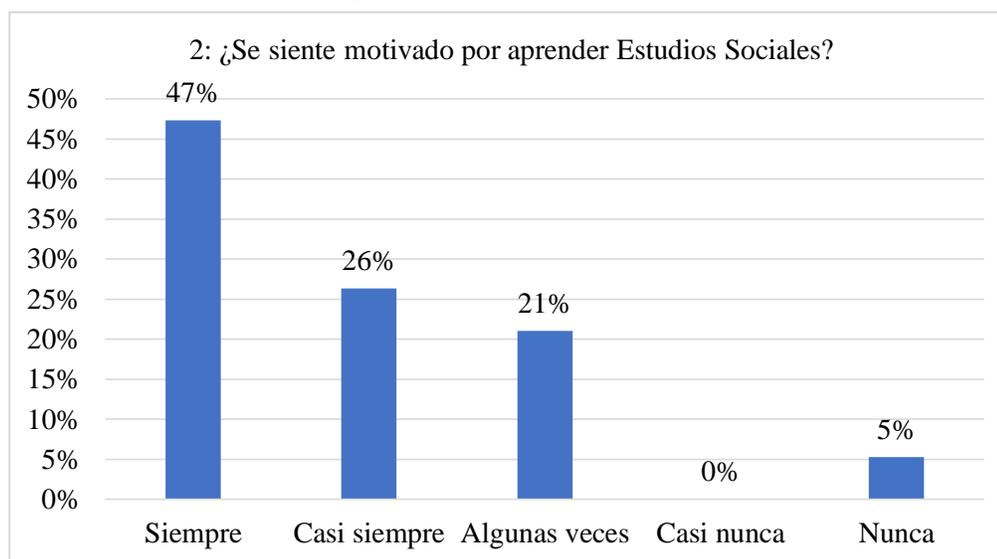
Pregunta 2: ¿Se siente motivado por aprender Estudios Sociales?

Tabla 6 Motivación por aprender Estudios Sociales

Ítem	Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
2	Siempre	18	47%
	Casi siempre	10	26%
	Algunas veces	8	21%
	Casi nunca	0	0%
	Nunca	2	5%
Total		38	100%

Elaborado por: Moreno (2022)

Gráfico 4 Motivación por aprender Estudios Sociales



Elaborado por: Moreno (2022)

Análisis e interpretación de resultados: Las respuestas a la pregunta respecto a la motivación que sienten los estudiantes por aprender Estudios Sociales corresponde a que un 47% de los estudiantes encuestados se sienten siempre incentivados por adquirir nuevos conocimientos, por otra parte, el 26% indica que casi siempre se siente de esta manera, el 21% solo algunas veces se siente motivado y el 5% manifiesta que nunca se siente motivado por aprender lo que enseñan en la asignatura, por lo que se deduce que es necesario que el docente tome en cuenta esta situación y busque como fortalecer este aspecto importante en el salón de clases.

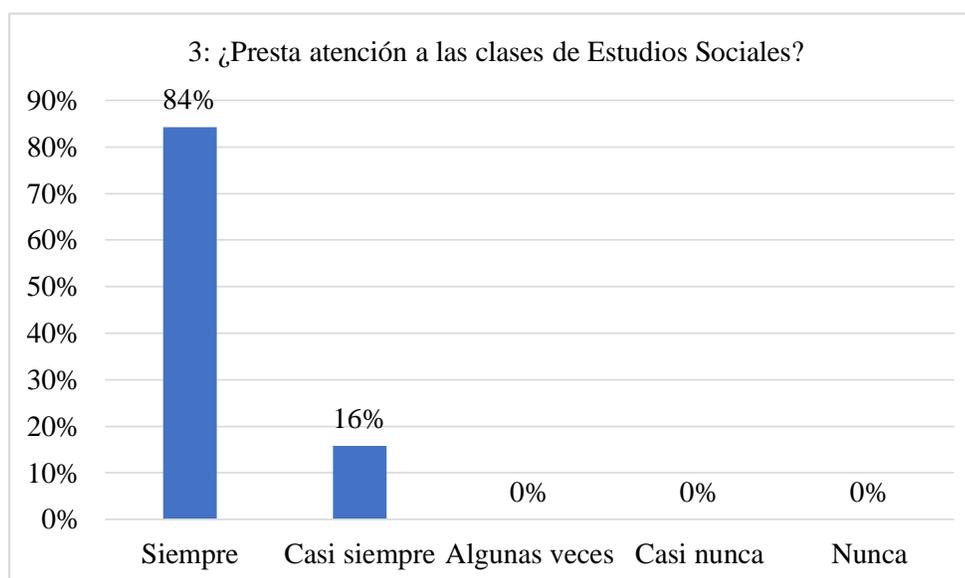
Pregunta 3: ¿Usted presta atención a las clases de Estudios Sociales?

Tabla 7 Atención durante las clases de Estudios Sociales

Ítem	Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
3	Siempre	32	84%
	Casi siempre	6	16%
	Algunas veces	0	0%
	Casi nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
Total		38	100%

Elaborado por: Moreno (2022)

Gráfico 5 Atención durante las clases de Estudios Sociales



Elaborado por: Moreno (2022)

Análisis e interpretación de resultados: La pregunta hace referencia a la atención prestada por los estudiantes al docente durante la clase de Estudios Sociales, donde el 84% de los participantes respondieron que siempre lo hacen por la importancia que tiene la asignatura en su formación académica, por otro lado, el 16% de estudiantes manifestaron que casi siempre prestan atención, pues muchas veces las clases les resultan aburridas o se distraen con alguna cosa que ocurre a su alrededor.

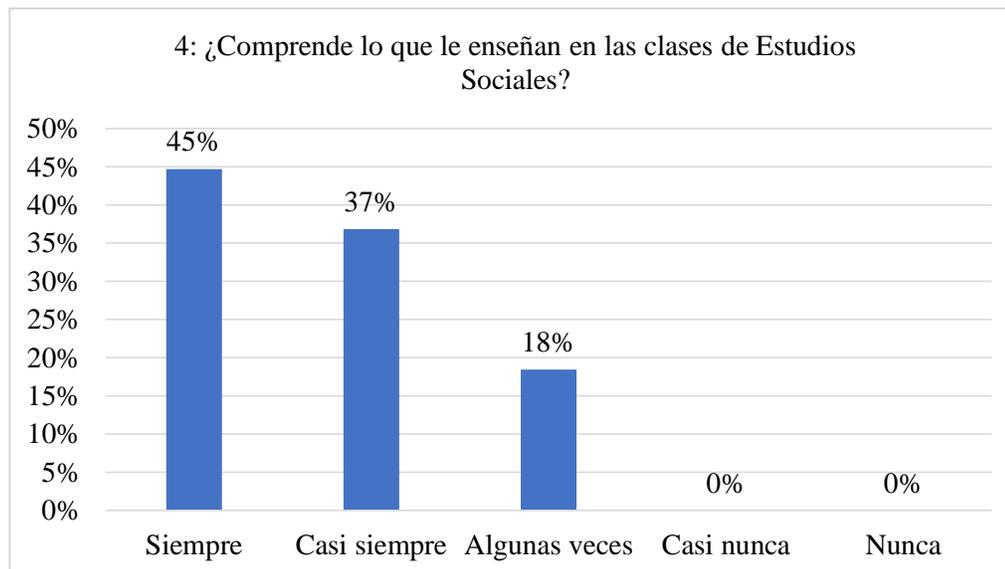
Pregunta 4: ¿Comprende lo que le enseñan en la clase de Estudios Sociales?

Tabla 8 Compresión de Estudios Sociales

Ítem	Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
4	Siempre	17	45%
	Casi siempre	14	37%
	Algunas veces	7	18%
	Casi nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
Total		38	100%

Elaborado por: Moreno (2022)

Gráfico 6 Compresión de Estudios Sociales



Elaborado por: Moreno (2022)

Análisis e interpretación de resultados: La pregunta tiene la finalidad de conocer si el docente se da a entender y logra llegar a sus estudiantes al momento de dar sus clases de Estudios Sociales, como resultado, un 45% de los encuestados indicaron que siempre logran comprender lo que enseña el docente, por otra parte, el 37% manifiesta que casi siempre comprende los contenidos impartidos en clase, y asimismo, el 18% expresa que solamente algunas veces logra comprender lo que el docente comparte, por lo cual se concluye que los estudiantes no logran comprender en su totalidad a la docente y a la metodología que usa, razón por la cual no logran adquirir los conocimientos esperados.

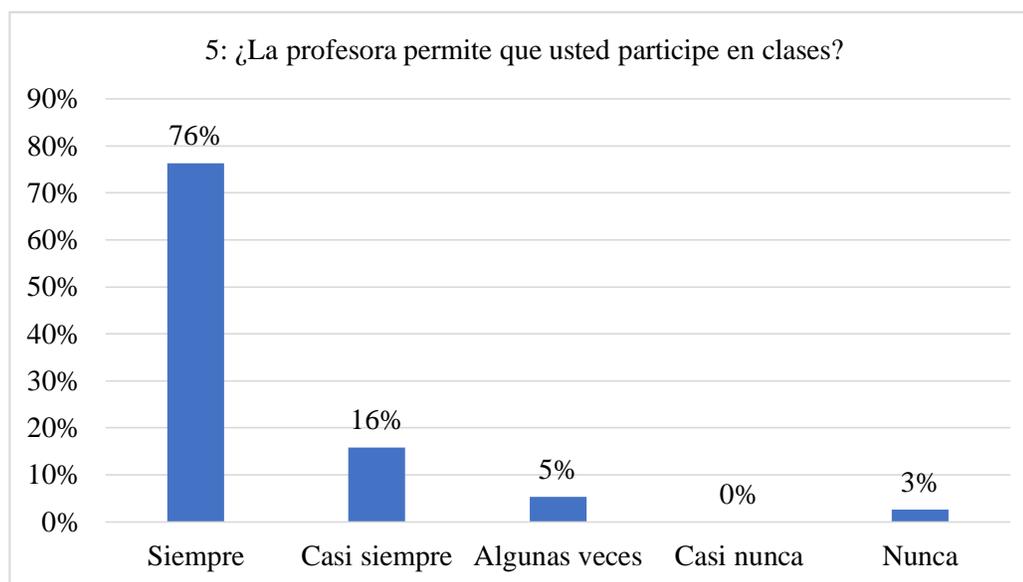
Pregunta 5: ¿La profesora permite que usted participe en clases?

Tabla 9 Participación en clases

Ítem	Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
5	Siempre	29	76%
	Casi siempre	6	16%
	Algunas veces	2	5%
	Casi nunca	0	0%
	Nunca	1	3%
Total		38	100%

Elaborado por: Moreno (2022)

Gráfico 7 Participación en clases



Elaborado por: Moreno (2022)

Análisis e interpretación de resultados: La pregunta hace énfasis en conocer si los estudiantes tienen la oportunidad de participar durante las clases de Estudios Sociales, donde un 76% contestó que la docente siempre permite que actúen durante la clase, por otro lado, un 16% manifestó que casi siempre pueden participar e interactuar mientras se desarrolla la clase, y por último, un 3% indicó que nunca tienen la oportunidad de participar en clases. Esto demuestra que la docente debe realizar actividades que incluyan la participación de todos los estudiantes para fortalecer su aprendizaje.

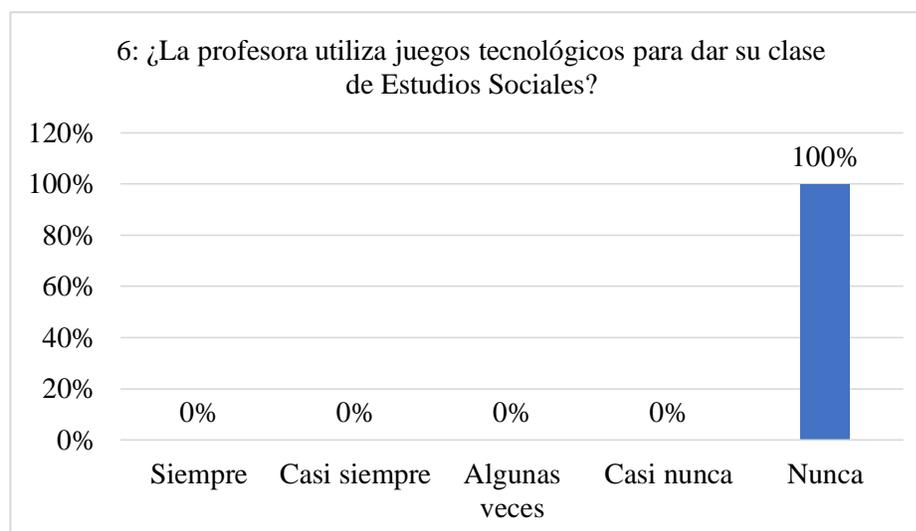
Pregunta 6: ¿La profesora utiliza juegos tecnológicos para dar su clase de Estudios Sociales?

Tabla 10 Uso de juegos tecnológicos

Ítem	Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
6	Siempre	0	0%
	Casi siempre	0	0%
	Algunas veces	0	0%
	Casi nunca	0	0%
	Nunca	38	100%
Total		38	100%

Elaborado por: Moreno (2022)

Gráfico 8 Uso de juegos tecnológicos



Elaborado por: Moreno (2022)

Análisis e interpretación de resultados: La pregunta tiene como finalidad conocer si la docente emplea juegos basados en la tecnología para compartir su clase de Estudios Sociales, como resultado, en su totalidad el 100% de los encuestados manifiestan que la docente nunca utiliza juegos como herramientas tecnológicas para fortalecer el aprendizaje de la asignatura. Lo que indica que el uso de juegos tecnológicos en la clase de Estudios Sociales es nulo.

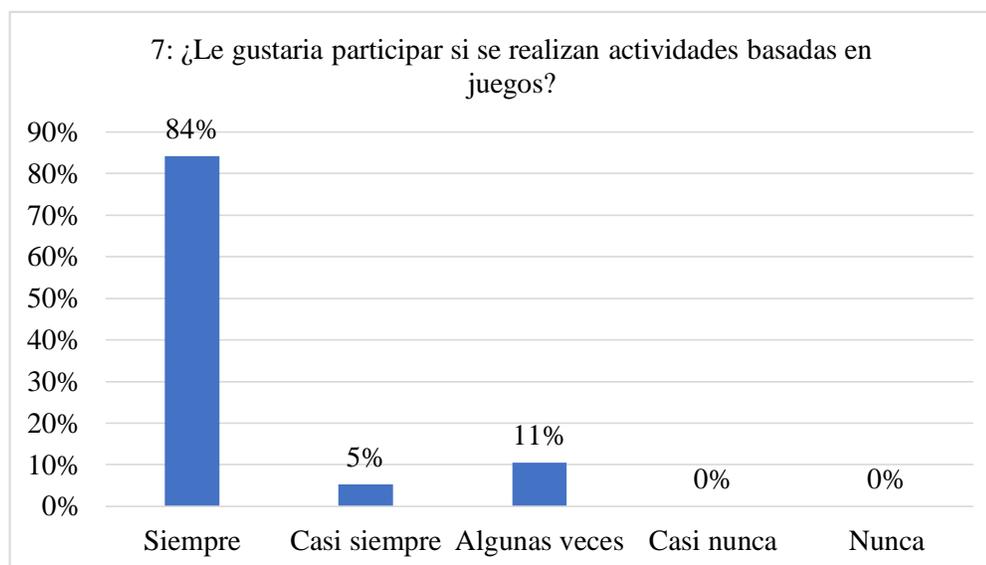
Pregunta 7: ¿Le gustaría participar si se realizan actividades basadas en juegos para aprender en la clase de Estudios Sociales?

Tabla 11 Participación en actividades basadas en juegos

Ítem	Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
7	Siempre	32	84%
	Casi siempre	2	5%
	Algunas veces	4	11%
	Casi nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
Total		38	100%

Elaborado por: Moreno (2022)

Gráfico 9 Participación en actividades basadas en juegos



Elaborado por: Moreno (2022)

Análisis e interpretación de resultados: La pregunta busca conocer si los estudiantes se sienten atraídos por realizar actividades basadas en juego con el objetivo de aprender durante la clase de Estudios Sociales, el 84% respondió que si le gustaría participar siempre en actividades de ese tipo, por otro lado, un 5% indicó que casi siempre le gustaría participar, y un 11% manifestó que algunas veces le parece bien, pues respondieron con duda por el hecho de ser actividades nuevas para ellos.

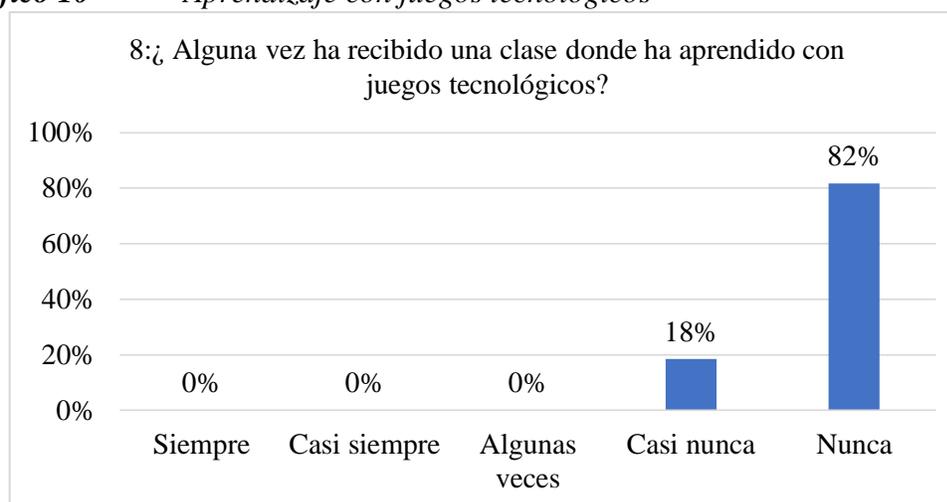
Pregunta 8: ¿Alguna vez ha recibido una clase donde ha aprendido con juegos tecnológicos?

Tabla 12 Aprendizaje con juegos tecnológicos

Ítem	Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
8	Siempre	0	0%
	Casi siempre	0	0%
	Algunas veces	0	0%
	Casi nunca	7	18%
	Nunca	31	82%
Total		38	100%

Elaborado por: Moreno (2022)

Gráfico 10 Aprendizaje con juegos tecnológicos



Elaborado por: Moreno (2022)

Análisis e interpretación de resultados: La pregunta está direccionada a conocer si en grados anteriores los estudiantes realizaron alguna actividad donde obtuvieron un aprendizaje con juegos tecnológicos. En su mayoría, el 82% contestó que nunca han recibido una clase usando ese tipo de herramientas, por otra parte, el 18% manifestó que casi nunca han sido participes de una actividad educativa con juegos, pues lo poco que recuerdan los estudiantes que respondieron en esa alternativa fue alguna escasa intervención con juegos tecnológicos durante las clases virtuales, cabe destacar que aquellos estudiantes provienen de otra institución educativa.

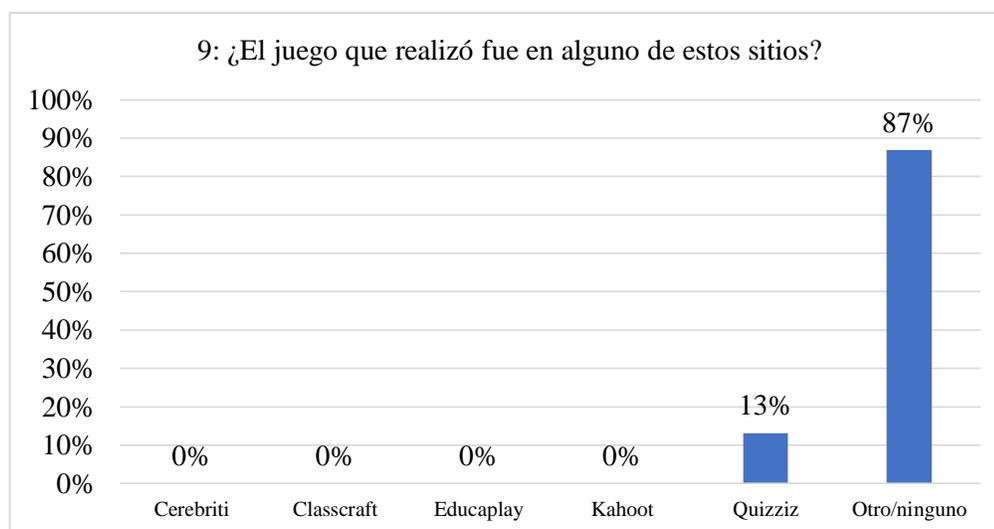
Pregunta 9: El juego que realizó para aprender en esa clase fue en alguno de los sitios mostrados a continuación

Tabla 13 Herramientas tecnológicas

Ítem	Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
9	Cerebriti	0	0%
	Classcraft	0	0%
	Educaplay	0	0%
	Kahoot	0	0%
	Quizziz	5	13%
	Otro/ninguno	33	87%
Total		38	100%

Elaborado por: Moreno (2022)

Gráfico 11 Herramientas tecnológicas



Elaborado por: Moreno (2022)

Análisis e interpretación de resultados: Esta pregunta va relacionada en respuesta a la interrogante anterior, en su mayoría, con un 87% de los estudiantes encuestados indicaron que no habían experimentado una situación de aprendizaje con herramientas tecnológicas, por consiguiente, señalaron la opción de “ninguno”, por otra parte, el 13% de respuestas corresponde a los pocos estudiantes que recuerdan haber recibido una clase con juegos tecnológicos en grados anteriores, solo algunos de ellos recuerdan aún el nombre del sitio donde desarrollaron la actividad, en este caso, fue la plataforma Quizziz que predominó.

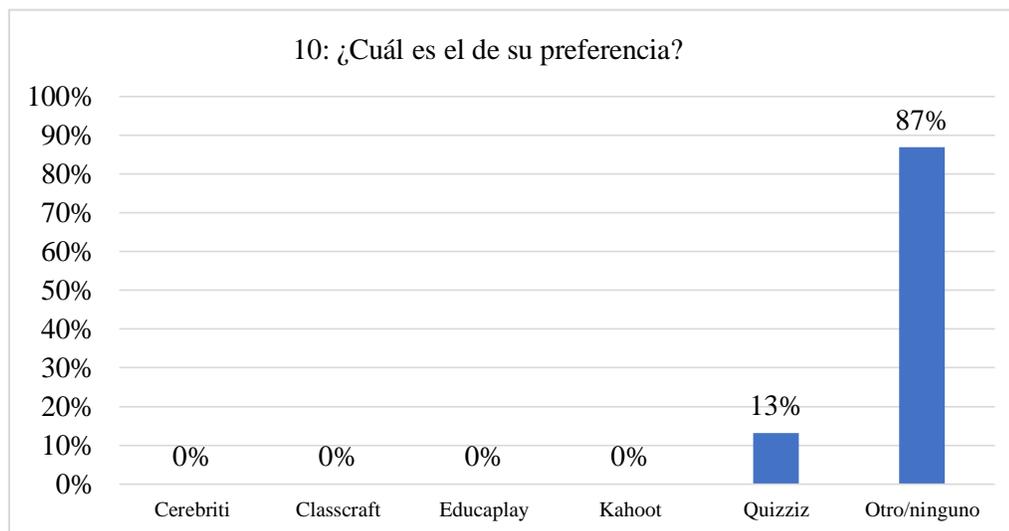
Pregunta 10: Si tiene alguno de su preferencia, ¿Cuál es el que más le gusta?

Tabla 14 Herramienta tecnológica de preferencia del estudiante

Ítem	Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
10	Cerebriti	0	0%
	Classcraft	0	0%
	Educaplay	0	0%
	Kahoot	0	0%
	Quizziz	5	13%
	Otro/ninguno	33	87%
Total		38	100%

Elaborado por: Moreno (2022)

Gráfico 12 Herramienta tecnológica de preferencia del estudiante



Elaborado por: Moreno (2022)

Análisis e interpretación de resultados: La pregunta busca conocer cuál es la herramienta tecnológica que más les gusta a los estudiantes de acuerdo con su experiencia, esta interrogante también surge a partir del ítem 8 y se relaciona con el ítem 9 por las opciones de respuesta. En su mayoría, con un 87%, los encuestados ya habían manifestaron anteriormente que no habían recibido una clase con juegos tecnológicos, por ende, marcaron la opción de ninguno. Y los pocos participantes que tenían la experiencia señalaron la plataforma Quizziz como su favorita.

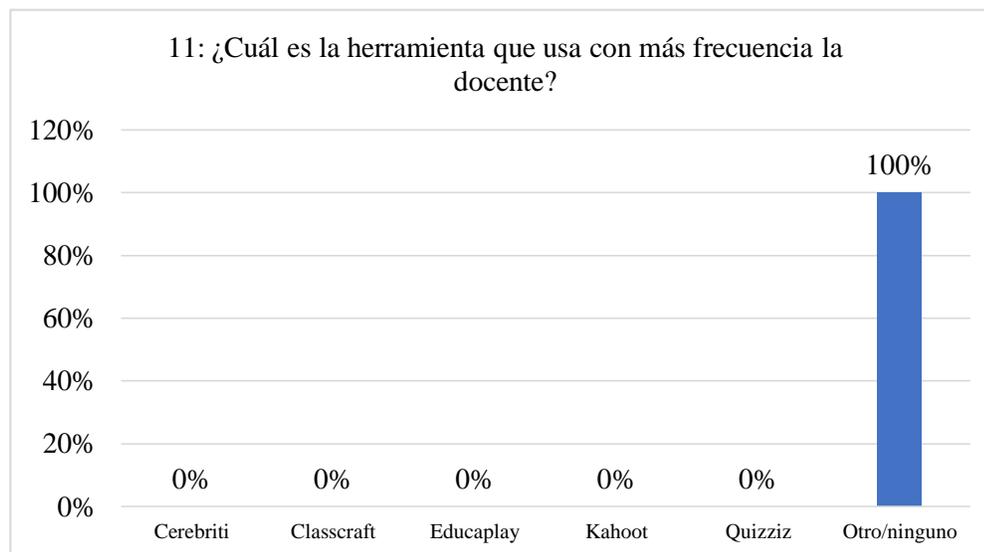
Pregunta 11: ¿Cuál es la herramienta que ha usado con más frecuencia la docente?

Tabla 15 Herramienta tecnológica de preferencia del docente

Ítem	Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
11	Cerebriti	0	0%
	Classcraft	0	0%
	Educaplay	0	0%
	Kahoot	0	0%
	Quizziz	0	0%
	Otro/ninguno	38	100%
Total		38	100%

Elaborado por: Moreno (2022)

Gráfico 13 Herramienta tecnológica de preferencia del docente

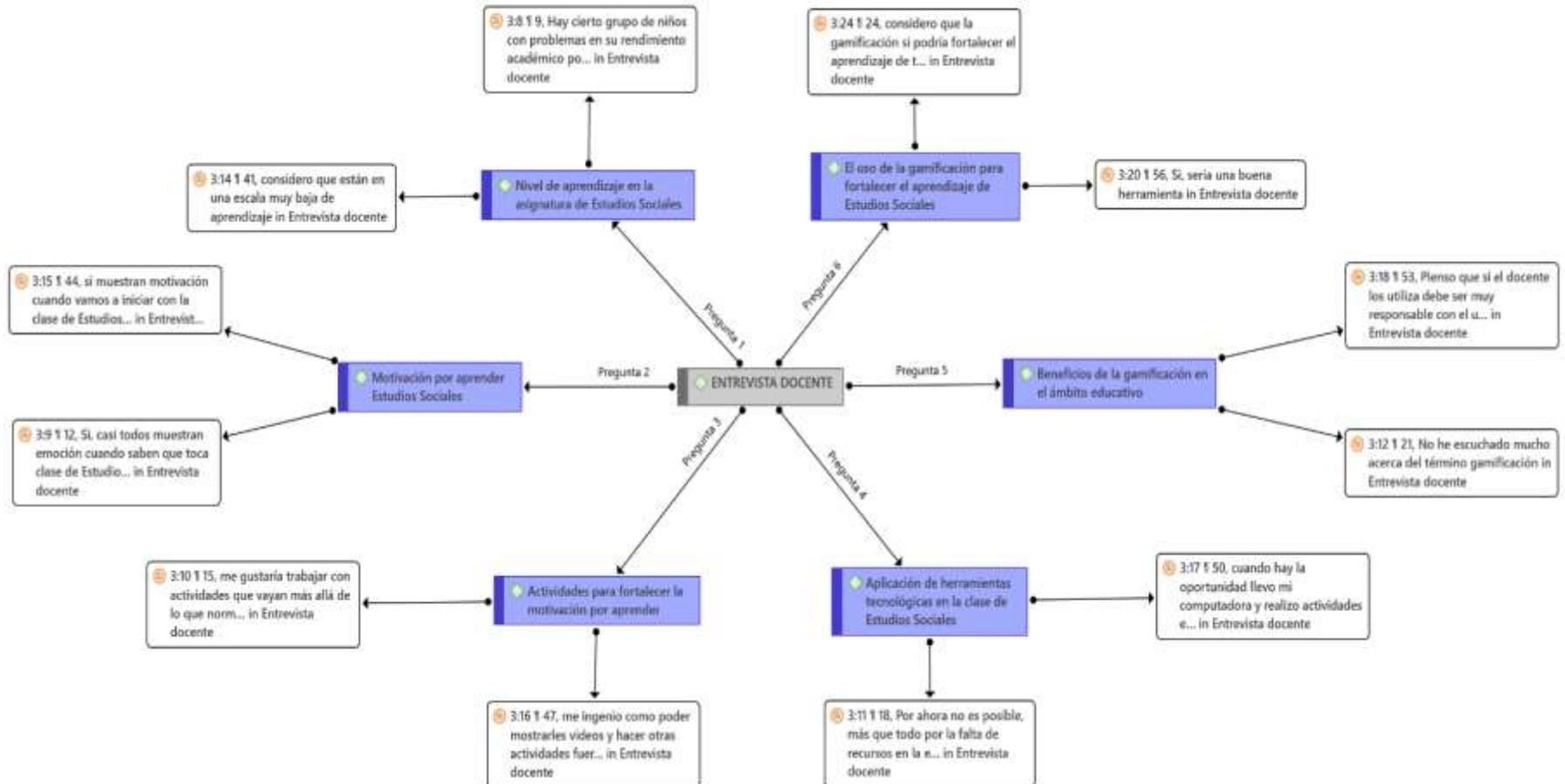


Elaborado por: Moreno (2022)

Análisis e interpretación de resultados: La última pregunta también se relaciona a los ítems anteriores, en este caso, con la finalidad de conocer cuál es la principal herramienta tecnológica utilizada por la docente durante las clases. En su totalidad, el 100% de los encuestados respondiendo a la opción de “ninguna”, haciendo referencia a que la profesora no emplea ninguna plataforma de juegos tecnológicos para fortalecer el aprendizaje de sus estudiantes mientras desarrolla las clases.

4.2. Análisis de la entrevista al personal docente

Gráfico 14 Respuestas de la entrevista docente



Elaborado por: Moreno (2022)

Análisis de la entrevista a docentes:

Los docentes que participaron en la entrevista pertenecientes a quinto año de la Escuela de Educación Básica “Mauricio Hermenejildo Domínguez” manifestaron su perspectiva en relación con la temática, ambos concordaron que existe deficiencia en el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales, sin embargo, de forma creativa, aún con la ausencia de los recursos necesarios, buscan la manera de hacer llegar el conocimiento a sus estudiantes.

Asimismo, consideran que la mayoría de sus estudiantes bajo su cargo, si muestran motivación por aprender los contenidos que imparten en clases. En el caso de ser necesario fortalecer la motivación, uno de los docentes manifestó que le gustaría utilizar herramientas fuera de lo tradicional para despertar el interés de los niños, por su parte, el otro docente indicó que a pesar de las limitaciones, eventualmente intenta incluir actividades utilizando programas tecnológicos. Se percibe que eso sucede siempre y cuando el docente sepa manejar correctamente las TIC.

Con respecto al uso de herramientas tecnológicas, uno de los docentes expuso que la institución no cuenta con los recursos necesarios, siendo el principal motivo de no emplear herramientas tecnológicas durante las clases, otra limitación es su poco conocimiento en relación con el manejo de dichas herramientas, por eso prefiere utilizar materiales tradicionales. También manifestaron que no sabían que los juegos tecnológicos eran parte de la gamificación, solo habían escuchado varias veces acerca de las diferentes plataformas educativas, sin embargo, consideran que su uso correcto beneficiaría notablemente el aprendizaje de los estudiantes y otros ámbitos generales, manifestaron que la recreación es muy importante, que es una buena alternativa combinar algo que les guste a los niños como jugar, junto a los contenidos de las asignaturas, lo que va permitir una mejor comprensión que provoque un aprendizaje eficaz en los estudiantes.

4.3. Discusión de los resultados:

Después de obtener los datos necesarios y analizarlos mediante la encuesta dirigida a los estudiantes de quinto año paralelo “A”, de igual modo, la entrevista dirigida a los docentes a cargo de los dos paralelos existentes en la institución educativa correspondientes a quinto grado de Educación Básica, se puede realizar la discusión de los resultados evidenciando que la gamificación como herramienta tecnológica si puede fortalecer el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales. En congruencia con Heredia et al. (2020) el uso de la gamificación mejora los resultados de aprendizaje y el desempeño de los estudiantes durante las clases. Por esta razón, Werbach y Hunter (2012) indican que los niños van a obtener beneficios a nivel de rendimiento académico y productividad en el desarrollo de las actividades planteadas por el docente demostrando un mayor interés.

Del mismo modo, mediante la utilización de la gamificación se pueden aprovechar todos los aspectos importantes de la asignatura de Estudios Sociales, como lo menciona Castillo (2003) la importancia de adquirir conocimientos respecto a la asignatura va a permitir una buena formación, y desarrollo de seres humanos y ciudadanos. Un factor importante dentro del proceso educativo es la motivación que se vea reflejada en los estudiantes, en concordancia con Trejo (2019) la gamificación incentiva a seguir aprendiendo, creando un ambiente eficaz de enseñanza.

Además, obtener y mantener la atención de los estudiantes, puede resultar ser una tarea complicada para los docentes, de acuerdo con Martínez (2017) el empleo apropiado de la gamificación posibilita reforzar la atención y concentración de los estudiantes. Posterior a ello, es necesario que los niños interactúen durante las clases, su participación es importante, como indica Sáez (2018) el estudiante debe sentir seguridad a su alrededor, la gamificación crea un entorno estimulante para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, que el docente utilice herramientas tecnológicas, se percibe como una acción atractiva, Arias (2021) indica que el uso de herramientas basadas en la gamificación da la posibilidad de crear actividades llamativas y provechosas para el aprendizaje. Se puede decir que existe una gran variedad de plataformas educativas acordes a la temática o a las necesidades educativas que se presenten en el contexto educativo, en congruencia con Lozada y Betancur (2017) las herramientas basadas en gamificación son una innovadora opción educativa que dan la oportunidad de resolver problemáticas y potenciar los niveles de aprendizaje en los niños.

Se concluye que el juego asociado con la acción de enseñar produce cambios notorios en el aprendizaje de los niños, como expresa Leyva (2011) los juegos desempeñan un papel indiscutible en la vida del ser humano partiendo desde su infancia; por eso es importante que los educadores sepan cómo crear y llevar a cabo las situaciones gamificadas de provecho para todos, de acuerdo con Saucedo et al. (2020) la gamificación como herramienta tecnológica le da la oportunidad al docente de organizar de forma divertida sus clases.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Por medio de la investigación se pudo analizar la gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer del aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de quinto año de la Escuela de Educación Básica “Mauricio Hermenejildo Domínguez”, se constató que la gamificación dentro del contexto educativo brinda la posibilidad de obtener mejores resultados en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Mediante el estudio se determinó el nivel de aprendizaje de los estudiantes pertenecientes a quinto año de Educación Básica con relación a la asignatura, que puede percibirse como un área compleja respecto a su comprensión para los niños pertenecientes al nivel de básica media, donde cierto porcentaje de estudiantes presentan deficiencias en su rendimiento académico ocasionado por los cambios de contextos repentinos.

Se logró detectar si los docentes utilizan herramientas tecnológicas como la gamificación para fortalecer el aprendizaje, se encontró que no todos los docentes la usan, su empleo resulta un desafío, ya que existen circunstancias que limitan su aplicación, aunque cabe mencionar que en muchas situaciones depende de la perspectiva, creatividad y conocimientos de cada educador, sin embargo, de acuerdo con sus experiencias, concuerdan que realizar las clases con ayuda de juegos tecnológicos efectivamente va permitir un mejor desempeño por parte de los estudiantes

Finalmente, se estableció la importancia de la gamificación y la manera en cómo fortalece el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales para lograr fomentar la motivación e interés por aprender, asimismo, se evidenció las principales herramientas tecnológicas más accesibles y prácticas para el uso de los docentes.

Recomendaciones

Para que se puedan implementar correctamente herramientas tecnológicas como la gamificación y que no sea vista como una complicación para los docentes, se sugiere participar en programas de capacitación respecto al uso de las TIC, para que su aplicación permita obtener los resultados esperados. Es importante para que los docentes puedan seleccionar los juegos tecnológicos de acuerdo con la edad de los estudiantes. Los educadores deben instruirse constantemente sobre los cambios que surgen en la sociedad, conocer los más adecuados, adaptarse a ellos y aprovecharlos tanto para su beneficio como para el de sus estudiantes.

Es preferible que los estudiantes conozcan que pueden aprender de forma dinámica usando la tecnología, que no solo la vean como un medio de entretenimiento, sino como otra alternativa de educarse, reforzar aprendizajes y desarrollar habilidades que le van a servir en todos ámbitos de su vida. Por ello es relevante que el docente se encargue de enseñar de modo responsable la manera de aprovechar estas situaciones didácticas e innovadoras.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ministerio de Educación. (22 de Agosto de 2010). *Actualización y fortalecimiento curricular de la Educación General Básica 2010. Área de Estudios Sociales*. Quito- Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador. Obtenido de http://web.educacion.gob.ec/_upload/10mo_anio_ESTUDIOS_SOCIALES.pdf
- Arias, C. (2021). *Herramientas virtuales lúdicas para la enseñanza de las Ciencias Sociales en el nivel de Bachillerato General Unificado*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de investigación, Introducción a la metodología científica*. Caracas: Ediciones El Pasillo 2011.
- Arias, J., Villasis, M., & Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alegría México*. vol. 63, núm. 2, 201-206.
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). *La investigación científica. Una aproximación para los estudios de posgrado*. Guayaquil : Universidad Internacional del Ecuador .
- Bazán, Y. (2020). *La gamificación y la resolución de problemas de matemática en estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa Eugenio Espejo*. . Santa Elena: Universidad César Vallejo .
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.
- Cadenas, H. (2014). Cultura y diferenciación de la sociedad: La cultura en la sociedad moderna. *Revista Latinoamericana, Volumen 13, N° 39*, 249-274.
- Camacho, B. (2019). *Estrategia didáctica de gamificación y juego de rol para la promoción de la convivencia y la paz en estudiantes de tercero de primaria*. Santiago de Calí- Colombia: Universidad Icesi.
- Castillo, J. (2003). La formación de ciudadanos en la escuela: un escenario posible. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*.
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus. Revista de Educación*. vol. 13 núm. 23, 213-234.
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M., & Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, vol. 2, núm. 7, 162-167.

- Fernández, I. (2015). Juego serio: Gamificación y aprendizaje. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 43- 48.
- Ferrer, S., Fernández, M., Polanco, N., Montero, M., & Caridad, E. (2018). La gamificación como herramienta en el trabajo docente del orientador: innovación en asesoramiento vocacional desde la neurodidáctica. *Revista Iberoamericana de Educación. Vol. 78*, 165- 182.
- Gallego, C., & Pablos, C. D. (2013). La gamificación y el enrequisimiento de las prácticas . *Intangible Capital, Vol. 9*, Online ISSN: 1697- 9818.
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO. Vol. 4 Núm. 3*, 163- 173.
- Heredia, B., Pérez, D., Cocón, J., & Zavaleta, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. Gamification as a Technological Tool for Learning in Higher Education. *Revista Internacional Tecnológica- Educativa Docentes 2.0, Vol. 9*, 49- 58.
- Idrovo, E. (2018). *La Gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa Cebci, sección matutina, año lectivo 2017-2018*. Cuenca- Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Jiménez, Y., & Suárez, M. (2014). INVESTIGACION DE CAMPO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA LA RESOLUCION DE PROBLEMAS. *Universidad Dr. José Gregorio Hernández*, 1-10.
- Katz, M., Seid, G., & Abiuso, F. (2019). La técnica de encuesta: Características y aplicaciones. *Universidad de Buenos Aires*, 1-38.
- Lee, J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Acad. Exch. Q., vol. 15, n.º 2*, 146.
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Londoño, L., & Rojas, M. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores, 23(3)*, 493–512.
- López, P. (2004). POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO . *Scielo* , Punto Cero v.09 n.08 Cochabamba .

- Lozada, C., & Betancur, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, vol. 16, No. 3, 97-124.
- Macías, A. (2017). *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*. Guayaquil : Universidad Casa Grande .
- Macías, A., Prado, M., & Sánchez, M. (2017). Gamificación en el aula, una experiencia para la implementación de la estrategia en la empresa. *XXXI AEDEM Annual Meeting*.
- Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa . *DigitalEducation*.
- Marroquín, R. (2012). *Metodología de la investigación*. Lima- Perú: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Revista Opción*, vol. 33, núm. 83, 252-277.
- Martínez, M. (2006). La investigación cualitativa (Síntesis conceptual) . *Revista IIPSI. Facultad de Psicología. Vol. 9 - N° 1*, 123 - 146.
- Mejillón, L. (2022). *Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años* . La Libertad- Santa Elena- Ecuador: Universidad Estatal Península de Santa Elena .
- Méndez, A., & Astudillo, M. (2008). *La investigación en la era de la información. Guía para realizar la bibliografía y fichas de trabajo*. México: Editorial Trillas
- Ministerio de Educación. (2012). *Estándares de Calidad Educativa*. Ecuador: Editogran.
- Ministerio de Educación. (2016). *Ciencias Sociales. Currículo de EGB y BGU*. Quito - Ecuador.
- Ministerio de Educación. (2020). *Plan Educativo: Aprendamos juntos en casa*. Mineduc, 53(9), 1–19.
- Neill, D., & Cortez, L. (2018). *Procesos y fundamentos de la Investigación Científica*. Machala- Ecuador: Ediciones UTMACH.
- Neill, D., & Cortez, L. (2018). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica* . Machala- Ecuador : Ediciones UTMACH .

- Ochoa, C. (2019). *Diseño y análisis en investigación*. Madrid: International Marketing & Communication, S.A. .
- Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo. *Realidad y reflexión* , 29- 47.
- Ortiz, E. (2021). *La gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en tiempos de pandemia del COVID 19. Diseño de herramienta educativa basada en la gamificación*. Guayaquil- Ecuador : Facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación.
- Ortiz, V. (2018). *La investigación como estrategia didáctica en la enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa Francisco Flor*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Palma, H. (2015). *Los recursos tecnológicos en el aprendizaje de Estudios Sociales para los niños y niñas de séptimo grado del centro de Educación Básica "Digno Amador Nuñez", Cantón Salinas, provincia de Santa Elena, período lectivo 2014-2015*. La Libertad- Ecuador: Universidad Estatal Península de Santa Elena .
- Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar.
- Ponce, C. (2017). *Gamificación en Ecuador: ¿los juegos pueden ser parte de procesos educativos y laborales?* Quito: Universidad de las Américas.
- Román, F. (2021). *La Gamificación como metodología de enseñanza en las aulas* . Sevilla- España: Universidad de Sevilla.
- Saavedra, J. (2021). *Misión: recuperar la educación en 2021*. Banco Mundial-UNESCO-UNICEF.
- Sáez, J. (2018). *Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza* . Madrid : UNED Editorial.
- Sarmiento, M. (2004). *La enseñanza de las matemáticas y las nuevas tecnologías de la información y comunicación*. Cataluña, España: Universitat Rovira i Virgili. Departament de Pedagogía.
- Saucedo, M., Cedeño, G., & Hurtado, M. (2020). La Gamificación: Estrategia Pedagógica en la Educación Básica Superior. Gamification: The New Didactic In Basic Education. *Magazine de las ciencias. Revista de investigación e innovación*. Vol. 5, N° CISE 2020. E-ISSN: 2528-8091, 87- 103.

- Simba, S. (2017). *Gamificación como estrategia de motivación en la plataforma virtual de la educación superior presencial*. Leiria- Portugal: Instituto Politécnico de Leiria.
- Trejo, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Tecnología, Ciencia y Educación* , 75-117.
- UNESCO. (2022). *Nuevo informe de la UNESCO y UNICEF llama a los gobiernos a invertir sostenidamente en la recuperación de los aprendizajes*. Santiago- Chile.
- UNICEF. (2021). *Monitoreo del sistema educativo en la emergencia sanitaria por COVID-19*. Ecuador : UNICEF, para cada infancia .
- Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. *Capital Humano*, 72-78.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press, United States.
- Yoza, A., & Vélez, C. (2021). Aporte de las tecnologías del aprendizaje y conocimiento en las competencias digitales de los estudiantes de Educación Básica Superior. *Revista Innova Educación*, 58- 70.
- Yugán, R., & Garcés, S. (2018). *Instrumentos de evaluación y el aprendizaje de Estudios Sociales en el Quinto, Sexto y Séptimo año de Educación General Básica de la Escuela particular Jerusalén, de la ciudad de Ambato*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Educación Básica.
- Zapata-Ros, M. (2015). *Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del "conectivismo"*. España: Universidad de Alcalá.

ANEXOS

ANEXO A: CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO

La Libertad, 15 de agosto 2022

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

En calidad de Tutor/a del Trabajo de integración curricular, **“LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ MAURICIO HERMENEJILDO DOMÍNGUEZ”, EN EL PERÍODO ACADÉMICO 2022- 2023”**, elaborado por la estudiante **MORENO TOMALÁ LETICIA GERALDINE** de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena , previo a la obtención del Título de Licenciada en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber que una vez analizado en el sistema antiplagio, **URKUND**, y de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el trabajo ejecutado, se encuentra con **0%** de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,



Lenin Iñiguez Apolo

DOCENTE TUTOR

C.I. 0703329151



Document Information

Analyzed document	MORENO TOMALÁ LETICIA- TRABAJO DE INVESTIGACIÓN-.docx (D142830575)
Submitted	2022-08-11 17:00:00
Submitted by	Lenin Iñiguez
Submitter email	liniguez@upse.edu.ec
Similarity	0%
Analysis address	liniguez.upse@analysis.orkund.com

ANEXO B: FORMATO DE ENCUESTA A ESTUDIANTES

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INSTRUCCIONES: Marque con una X su respuesta.

- | | |
|--|--|
| <p>1. ¿Considera importante aprender en la clase de Estudios Sociales?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre</p> <p><input type="checkbox"/> Casi siempre</p> <p><input type="checkbox"/> Algunas veces</p> <p><input type="checkbox"/> Casi nunca</p> <p><input type="checkbox"/> Nunca</p> | <p>5. ¿La profesora permite que usted participe en clase?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre</p> <p><input type="checkbox"/> Casi siempre</p> <p><input type="checkbox"/> Algunas veces</p> <p><input type="checkbox"/> Casi nunca</p> <p><input type="checkbox"/> Nunca</p> |
| <p>2. ¿Se siente motivado por aprender Estudios Sociales?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre</p> <p><input type="checkbox"/> Casi siempre</p> <p><input type="checkbox"/> Algunas veces</p> <p><input type="checkbox"/> Casi nunca</p> <p><input type="checkbox"/> Nunca</p> | <p>6. ¿La profesora utiliza juegos tecnológicos para dar su clase de Estudios Sociales?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre</p> <p><input type="checkbox"/> Casi siempre</p> <p><input type="checkbox"/> Algunas veces</p> <p><input type="checkbox"/> Casi nunca</p> <p><input type="checkbox"/> Nunca</p> |
| <p>3. ¿Usted presta atención a las clases de Estudios Sociales?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre</p> <p><input type="checkbox"/> Casi siempre</p> <p><input type="checkbox"/> Algunas veces</p> <p><input type="checkbox"/> Casi nunca</p> <p><input type="checkbox"/> Nunca</p> | <p>7. ¿Le gustaría participar si se realizan actividades basadas en juegos para aprender en la clase de Estudios Sociales?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre</p> <p><input type="checkbox"/> Casi siempre</p> <p><input type="checkbox"/> Algunas veces</p> <p><input type="checkbox"/> Casi nunca</p> <p><input type="checkbox"/> Nunca</p> |
| <p>4. ¿Comprende lo que le enseñan en las clases de Estudios Sociales?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre</p> <p><input type="checkbox"/> Casi siempre</p> <p><input type="checkbox"/> Algunas veces</p> <p><input type="checkbox"/> Casi nunca</p> <p><input type="checkbox"/> Nunca</p> | <p>8. ¿Alguna vez ha recibido una clase donde ha aprendido con juegos tecnológicos?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre</p> <p><input type="checkbox"/> Casi siempre</p> <p><input type="checkbox"/> Algunas veces</p> <p><input type="checkbox"/> Casi nunca</p> |

Nunca

9. El juego que realizó para aprender en esa clase fue en alguno de los sitios mostrados a continuación:

- Cerebriti
- Classcraft
- Educaplay
- Kahoot
- Quizizz
- Otro / ninguno

10. Si tiene alguno de su preferencia, ¿Cuál es el que le gusta más?

- Cerebriti
- Classcraft
- Educaplay
- Kahoot
- Quizizz
- Otro / ninguno

11. ¿Cuál es la herramienta que ha usado con más frecuencia la docente?

- Cerebriti
- Classcraft
- Educaplay
- Kahoot
- Quizizz
- Otro / ninguno

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO C: FORMATO DE ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE

GUÍA PARA LA ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE

PREGUNTAS

1. ¿Cuál es el nivel de aprendizaje de sus estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales?
2. ¿Sus estudiantes muestran motivación por aprender los contenidos de la asignatura de Estudios Sociales?
3. De ser necesario. ¿Qué actividades realiza para fortalecer la motivación por aprender en sus estudiantes durante las clases?
4. ¿Aplica algún tipo de herramienta tecnológica al momento de impartir su clase de Estudios Sociales? ¿Cuáles?
5. ¿Conoce los beneficios de la gamificación en el ámbito educativo? Mencione algunos de ellos.
6. ¿Considera que el uso de la gamificación como herramienta tecnológica podría fortalecer el aprendizaje de Estudios Sociales en sus estudiantes? ¿Por qué?

**ANEXO D: INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE
CONTENIDOS POR EXPERTOS**

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**INSTRUMENTO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA
ENCUESTA**

Autora:
Moreno Tomalá Leticia Geraldine

Tutor:
Lic. Lenin Iñiguez Apolo MSc.

La Libertad, julio 2022

1. Identificación del Experto.

Nombre y Apellido: Marianela Silva Sánchez

Institución donde trabaja: Universidad estatal Península de Santa Elena

Título de pregrado: Lic. en educación. Mención Ciencias Pedagógicas

Título de post- grado: Dra. en Ciencias de la Educación

Título de la investigación: La gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica.

2. Objetivos del Estudio.

2.1. Objetivo General.

Analizar la gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer del aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica.

2.2. Objetivos Específicos:

Identificar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica en la asignatura de Estudios Sociales.

Detectar si los docentes utilizan la gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica.

Establecer de qué manera la gamificación fortalece el aprendizaje en los estudiantes de quinto de Educación General Básica en la asignatura de Estudios Sociales.

3. Variable (s) que se pretende (n) medir: La gamificación y el aprendizaje de Estudios Sociales de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica.

3.1. Indicadores:

Gamificación	Aprendizaje de Estudios Sociales
-Interna	-Formación integral
-Externa	-Desarrollo humano
-Modificación de la actitud	-Ciudadanos comprometidos con su entorno
-Dimensiones	-Motivación
-Mecánicas	-Seguridad psicológica
-Componentes	-Experimentación
- Kahoot	-Retroalimentación
-Educaplay	-Pertenencia y configuración
-Classcraft	-Práctica e integración
-Cerebriti	

4. Escala: Likert.

5. Criterios de medición: adecuado e inadecuado

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos	Unidad de observación
Gamificación	La gamificación es una herramienta educativa que mediante la aplicación correcta de sus elementos permite crear una situación lúdica compuesta por contenidos educativos específicos, con la finalidad de aumentar la motivación, mejorar la interacción y participación de los estudiantes; propiciando un aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades (Trejo, 2019).	-Tipos -Elementos -Herramientas educativas	-Interna -Externa -Modificación de la actitud -Dimensiones -Mecánicas -Componentes - Kahoot -Educaplay -Classcraft -Cerebriti -Quizziz	2, 5, 7, 9 7, 8 6, 9, 10	Encuesta	Estudiantes de quinto año de Educación General Básica

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos	Unidad de observación
Aprendizaje de Estudios Sociales	El aprendizaje de los Estudios Sociales es una asignatura de proceso continuo, su importancia radica en la formación integral y el desarrollo de comportamientos adecuados por parte de los individuos como ciudadanos comprometidos con su entorno, haciendo respetar sus derechos y obligaciones con la sociedad (Palma, 2015).	-Importancia de los Estudios Sociales -Condiciones de aprendizaje	-Formación integral -Desarrollo humano -Ciudadanos comprometidos con su entorno -Motivación -Seguridad psicológica -Experimentación -Retroalimentación -Pertenencia y configuración -Práctica e integración	1 2, 3, 4	Encuesta	Estudiantes de quinto año de Educación General Básica

N°		Pertinencia						Coherencia		Redacción		
		Contenido teórico		Objetivos		Indicador						
I N D I C A D O R	Encuesta	Ítem	Adecuado	Inadecuado								
		1	X		X		X		X		X	
		2	X		X		X		X		X	
		3	X		X		X		X		X	
		4	X		X		X		X		X	
		5	X		X		X		X		X	
		6	X		X		X		X		X	
		7	X		X		X		X		X	
		8	X		X		X		X		X	
		9	X		X		X		X		X	
		10	X		X		X		X		X	
		11	X		X		X		X		X	

7. Juicios del experto.

En líneas generales, considera que los indicadores de la variable están inmersos en su contenido teórico de forma:

Suficiente Medianamente suficiente
 Insuficiente

Observación: _____

8. Considera que los ítems del cuestionario miden los indicadores seleccionados para la variable de manera:

Suficiente Medianamente suficiente
 Insuficiente

Observaciones: _____

9. El instrumento diseñado mide la variable:

Suficiente Medianamente suficiente
 Insuficiente

10. El instrumento diseñado es:

Válido para ser aplicado según el objetivo de la investigación



Lic. Marianela Silva Sánchez, PhD.

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**INSTRUMENTO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA
ENCUESTA**

Autora:
Moreno Tomalá Leticia Geraldine

Tutor:
Lic. Lenin Iñiguez Apolo MSc.

La Libertad, julio 2022

1. Identificación del Experto.

Nombre y Apellido: Lenin Iñiguez Apolo, Mgtr.

Institución donde trabaja: Universidad estatal Península de Santa Elena

Título de pregrado: Lic. En Ciencias de la Educación, especialidad
Estudios Sociales

Título de post- grado: Máster en Psicopedagogía

Título de la investigación: La gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica.

2. Objetivos del Estudio.

2.1. Objetivo General.

Analizar la gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer del aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica.

2.2. Objetivos Específicos:

Identificar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica en la asignatura de Estudios Sociales.

Detectar si los docentes utilizan la gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica.

Establecer de qué manera la gamificación fortalece el aprendizaje en los estudiantes de quinto de Educación General Básica en la asignatura de Estudios Sociales.

3. Variable (s) que se pretende (n) medir: La gamificación y el aprendizaje de Estudios Sociales de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica.

3.1. Indicadores:

Gamificación	Aprendizaje de Estudios Sociales
-Interna	-Formación integral
-Externa	-Desarrollo humano
-Modificación de la actitud	-Ciudadanos comprometidos con su entorno
-Dimensiones	-Motivación
-Mecánicas	-Seguridad psicológica
-Componentes	-Experimentación
- Kahoot	-Retroalimentación
-Educaplay	-Pertenencia y configuración
-Classcraft	-Práctica e integración
-Cerebriti	

4. Escala: Likert.

5. Criterios de medición: adecuado e inadecuado

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos	Unidad de observación
Gamificación	La gamificación es una herramienta educativa que mediante la aplicación correcta de sus elementos permite crear una situación lúdica compuesta por contenidos educativos específicos, con la finalidad de aumentar la motivación, mejorar la interacción y participación de los estudiantes; propiciando un aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades (Trejo, 2019).	<ul style="list-style-type: none"> -Tipos -Elementos -Herramientas educativas 	<ul style="list-style-type: none"> -Interna -Externa -Modificación de la actitud -Dimensiones -Mecánicas -Componentes - Kahoot -Educaplay -Classcraft -Cerebriti -Quizziz 	<ul style="list-style-type: none"> 2, 5, 7, 9 7, 8 6, 9, 10 	Encuesta	Estudiantes de quinto año de Educación General Básica

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos	Unidad de observación
Aprendizaje de Estudios Sociales	El aprendizaje de los Estudios Sociales es una asignatura de proceso continuo, su importancia radica en la formación integral y el desarrollo de comportamientos adecuados por parte de los individuos como ciudadanos comprometidos con su entorno, haciendo respetar sus derechos y obligaciones con la sociedad (Palma, 2015).	-Importancia de los Estudios Sociales -Condiciones de aprendizaje	-Formación integral -Desarrollo humano -Ciudadanos comprometidos con su entorno -Motivación -Seguridad psicológica -Experimentación -Retroalimentación -Pertenencia y configuración -Práctica e integración	1 2, 3, 4	Encuesta	Estudiantes de quinto año de Educación General Básica

N°		Pertinencia						Coherencia		Redacción		
		Contenido teórico		Objetivos		Indicador						
I N D I C A D O R	Encuesta	Ítem	Adecuado	Inadecuado								
		1	X		X		x		x		x	
		2	X		X		x		x		x	
		3	X		X		x		x		x	
		4	X		X		x		x		x	
		5	X		X		x		x		x	
		6	X		X		x		x		x	
		7	X		X		x		x		x	
		8	X		X		x		x		x	
		9	X		X		X		X		X	
		10	X		X		x		x		x	
		11	X		X		x		x		x	

7. Juicios del experto.

En líneas generales, considera que los indicadores de la variable están inmersos en su contenido teórico de forma:

Suficiente Medianamente suficiente
 Insuficiente

Observación: _____

8. Considera que los ítems del cuestionario miden los indicadores seleccionados para la variable de manera:

Suficiente Medianamente suficiente
 Insuficiente

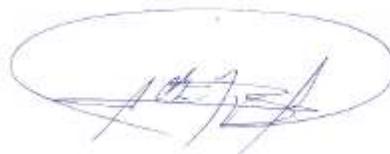
Observaciones: _____

9. El instrumento diseñado mide la variable:

Suficiente Medianamente suficiente
 Insuficiente

10. El instrumento diseñado es:

Válido para ser aplicado.



Lenin Iñiguez Apolo, Mgtr.

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**INSTRUMENTO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA
ENCUESTA**

Autora:
Moreno Tomalá Leticia Geraldine

Tutor:
Lic. Lenin Iñiguez Apolo MSc.

La Libertad, julio 2022

1. Identificación del Experto.

Nombre y Apellido: Jaime Silverio Baque Anchundia

Institución donde trabaja: Escuela de Educación Básica “Mauricio Hermenejildo Domínguez”.

Título de pregrado: Licenciado En Ciencias de la Educación

Título de post- grado: Maestro en Administración de la Educación.

2. Título de la investigación: La gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica.

2.1. Objetivos del Estudio.

2.2. Objetivo General.

Analizar la gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer del aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica.

2.3. Objetivos Específicos:

Identificar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica en la asignatura de Estudios Sociales.

Detectar si los docentes utilizan la gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica.

Establecer de qué manera la gamificación fortalece el aprendizaje en los estudiantes de quinto de Educación General Básica en la asignatura de Estudios Sociales.

3. Variable (s) que se pretende (n) medir: La gamificación y el aprendizaje de Estudios Sociales de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica.

3.1. Indicadores:

Gamificación	Aprendizaje de Estudios Sociales
-Interna	-Formación integral
-Externa	-Desarrollo humano
-Modificación de la actitud	-Ciudadanos comprometidos con su entorno
-Dimensiones	-Motivación
-Mecánicas	-Seguridad psicológica
-Componentes	-Experimentación
- Kahoot	-Retroalimentación
-Educaplay	-Pertenencia y configuración
-Classcraft	-Práctica e integración
-Cerebriti	

4. Escala: Likert.

5. Criterios de medición: adecuado e inadecuado

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos	Unidad de observación
Gamificación	La gamificación es una herramienta educativa que mediante la aplicación correcta de sus elementos permite crear una situación lúdica compuesta por contenidos educativos específicos, con la finalidad de aumentar la motivación, mejorar la interacción y participación de los estudiantes; propiciando un aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades (Trejo, 2019).	-Tipos -Elementos -Herramientas educativas	-Interna -Externa -Modificación de la actitud -Dimensiones -Mecánicas -Componentes - Kahoot -Educaplay -Classcraft -Cerebriti -Quizziz	2, 5, 7, 9 7, 8 6, 9, 10	Encuesta	Estudiantes de quinto año de Educación General Básica

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos	Unidad de observación
Aprendizaje de Estudios Sociales	El aprendizaje de los Estudios Sociales es una asignatura de proceso continuo, su importancia radica en la formación integral y el desarrollo de comportamientos adecuados por parte de los individuos como ciudadanos comprometidos con su entorno, haciendo respetar sus derechos y obligaciones con la sociedad (Palma, 2015).	-Importancia de los Estudios Sociales -Condiciones de aprendizaje	-Formación integral -Desarrollo humano -Ciudadanos comprometidos con su entorno -Motivación -Seguridad psicológica -Experimentación -Retroalimentación -Pertenencia y configuración -Práctica e integración	1 2, 3, 4	Encuesta	Estudiantes de quinto año de Educación General Básica

N°		Pertinencia						Coherencia		Redacción		
		Ítem	Contenido teórico		Objetivos		Indicador					
I N D I C A D O R	Encuesta		Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado
		1	X		x		x		x		x	
		2	X		x		x		x		x	
		3	X		x		x		x		x	
		4	X		x		x		x		x	
		5	X		x		x		x		x	
		6	X		x		x		x		x	
		7	X		x		x		x		x	
		8	X		x		x		x		x	
		9	X		X		X		X		X	
		10	X		x		x		x		x	
		11	X		x		x		x		x	

7. Juicios del experto.

En líneas generales, considera que los indicadores de la variable están inmersos en su contenido teórico de forma:

Suficiente Medianamente suficiente
 Insuficiente

Observación: _____

8. Considera que los ítems del cuestionario miden los indicadores seleccionados para la variable de manera:

Suficiente Medianamente suficiente
 Insuficiente

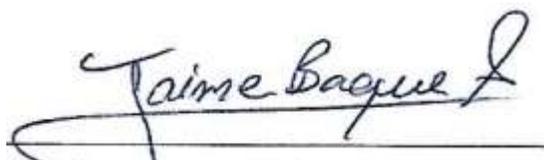
Observaciones: _____

9. El instrumento diseñado mide la variable:

Suficiente Medianamente suficiente
 Insuficiente

10. El instrumento diseñado es::

Apropiado para ser aplicado respecto a las variables.



MSc. Jaime Baque Anchundia

ANEXO E: EXPLICACIÓN DE LA ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES



ANEXO F: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES



ANEXO G: APLICACIÓN DE LA ENTREVISTA A LA DOCENTE



ANEXO H: APLICACIÓN DE LA ENTREVISTA AL DOCENTE

