



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PORTADA

LA GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE EN ESTUDIOS SOCIALES EN EDUCACIÓN

BÁSICA MEDIA

TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR

AL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA

AUTOR:

MURILLO DE LA A HELEN NICOLE

TUTOR:

M.SC. OSWALDO SEBASTIAN ÁVILA VINUEZA

LA LIBERTAD, ECUADOR

2025 - 2

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

CONTRAPORTADA

LA GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE EN ESTUDIOS SOCIALES EN EDUCACIÓN

BÁSICA MEDIA

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR
AL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTOR:

MURILLO DE LA A HELEN NICOLE

TUTOR:

M.SC. OSWALDO SEBASTIAN ÁVILA VINUEZA

LA LIBERTAD, ECUADOR

2025 - 2

DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR

En mi calidad De Tutor Del Trabajo De Integración Curricular “ **LA GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE EN ESTUDIOS SOCIALES EN EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA**”, elaborado por la estudiante MURILLO DE LA A HELEN NICOLE 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



firmado electrónicamente por:
**OSWALDO
SEBASTIAN AVILA
VINUEZA**

MSc. Oswaldo Sebastian Ávila Vinueza

DOCENTE TUTOR

C.I.:

DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA

“LA GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE EN ESTUDIOS SOCIALES EN EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA”, elaborado la estudiante **MURILLO DE LA A HELEN NICOLE** 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




M.Sc. Herman Zúñiga Muñoz

DOCENTE ESPECIALISTA

C.I.:

DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

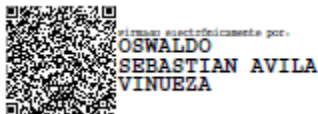
Yo, **MURILLO DE LA A HELEN NICOLE** portadora de la cédula N° 2450838574 , egresada de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, en calidad de autora del trabajo de titulación nominado "**LA GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE EN ESTUDIOS SOCIALES EN EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA** ", permito declarar y certificar libre y voluntariamente que lo expresado dentro de este trabajo de titulación, es de mi autoría, a excepción de las citas bibliográficas utilizadas y la propiedad intelectual pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature reads "Helen Murillo" with a large, stylized flourish over the name.

Murillo De la A Helen Nicole

C.I.: 2450838574

TRIBUNAL DE GRADO



MSc. Oswaldo Sebastian Ávila Vinueza

M.Sc. Herman Zúñiga Muñoz

DOCENTE TUTOR

DOCENTE ESPECIALISTA

Ph.D. González de Pirela Nelia

M.Sc. Ileana Vera Panchana

DOCENTE UIC

DIRECTORA/ENCARGADO

M.Sc. María De La Cruz Tigrero

SECRETARIA



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

En calidad de tutor del Trabajo de Integración Curricular denominado “LA GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE EN ESTUDIOS SOCIALES EN EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA”. Elaborado por la estudiante MURILLO DE LA A HELEN NICOLE de la carrera de Educación Básica, de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado en Educación Básica, declaro que el análisis efectuado mediante el sistema anti plagio reflejó 5% de similaridad, cuya evidencia se muestra en el Anexo, por consiguiente, se procede a emitir el siguiente informe.



Msc. Oswaldo Sebastián Ávila Vinueza
DOCENTE TUTOR

AGRADECIMIENTO

Con infinita gratitud a Dios, por el regalo de la vida, la fortaleza, la salud y sabiduría necesarias para alcanzar esta meta tan significativa en mi formación profesional por escuchar cada una de mis oraciones y acompañarme en cada paso que doy.

A mis padres Carmen y Sebastián, mi pilar fundamental, por su amor, apoyo incondicional y guiarme por el camino correcto. En especial a mi madre, que es mi mayor ejemplo de esfuerzo, entrega y superación su amor absoluto y sus consejos me impulsaron día a día a no rendirme. Los amo, y este logro está dedicado a ustedes, con el deseo de que se sientan orgullosos.

A mis compañeras de la universidad Solange, Mirka y en especial a Karelis, gracias por su apoyo incondicional, llegar hasta aquí no habría sido igual de especial sin ustedes.

A mi familia, sobre todo a mi prima Ana que admiro por su esfuerzo diario y que con cada palabra de aliento me motivó a mejorar cada día. A mis amigos cercanos, gracias por estar presentes y por su apoyo.

Finalmente agradezco a la familia Sport Life, mi lugar de trabajo, por la confianza depositada en mi desde el primer día y por su comprensión ante mis responsabilidades académicas.

DEDICATORIA

A Dios, que ilumina mi camino y me da sabiduría. Gracias por sostenerme en cada paso, por darme fuerza en los momentos de debilidad y por llenar mi hogar de amor.

A mis padres, ejemplo de superación y valentía. Les dedico este logro que, aunque lleva mi nombre, es profundamente suyo. Gracias por acompañarme en cada etapa y por cuidarme siempre. Los amo.

A mi hermano Iván, a quien amo profundamente. Eres mi motivación diaria para levantarme y esforzarme por ser mejor. Espero que algún día puedas sentirte orgulloso de mí, así como yo lo estoy y siempre lo estaré de ti. Te amo mi niño y te dedico este triunfo con todo mi cariño.

A mis abuelos maternos, a quienes aún tengo la dicha de tener conmigo. Gracias por cuidarme, por velar de mí y por su apoyo incondicional. Los amo y los respeto profundamente.

Con todo mi corazón este trabajo es para ustedes.

ÍNDICE DE CONTENIDO

Table of Contents

PORTADA	I
CONTRAPORTADA	II
DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR	III
DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA	IV
DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE	V
TRIBUNAL DE GRADO	VI
CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTO	VIII
DEDICATORIA	IX
RESUMEN	XIV
ABSTRACT	XV
CAPÍTULO I	1
EL PROBLEMA	1
1.1. Situación Problemática	1
1.2. Formulación del Problema	3
1.1.1. Pregunta Principal	3
1.1.2. Preguntas Secundarias	3
1.3. Propósitos u Objetivos de la Investigación	4
1.3.1. Objetivo General	4
1.3.2. Objetivos Específicos	4
1.4. Justificación	4
1.5. Alcances y Delimitación	5
1.5.1. Alcances	5
1.5.2. Delimitación	6
1.6. Limitaciones	6
1.7. Hipótesis	6
CAPÍTULO II	8
MARCO TEÓRICO	8
2.1. Antecedentes	8
2.1.1. Antecedentes Internacionales	8

2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	9
2.1.3. Antecedentes Locales	10
2.2. Bases Teóricas	11
2.2.1. Gamificación.....	11
2.2.2. Beneficios de la Gamificación.....	13
2.2.3. Desafíos de la Gamificación.....	14
2.2.4. Competencias digitales.....	15
2.2.5. El modelo de Pedagogía Tradicional	16
2.2.6. El Modelo de la Pedagogía Liberadora	16
2.2.7. El modelo del Cognitivismo	17
2.2.8. El modelo de la Pedagogía Operatoria	17
2.2.9. Constructivismo	18
2.2.10. Conectivismo	18
2.2.11. Aprendizaje significativo	19
2.2.12. Aprendizaje de Estudios Sociales en Básica Media	19
2.3. Bases Legales	20
CAPÍTULO III	23
METODOLOGÍA.....	23
3.1. Enfoque de Investigación.....	23
3.2. Nivel de Investigación	24
3.3. Diseño de Investigación.....	24
3.3.1. Investigación no Experimental.....	24
3.3.2. Investigación Transversal.....	25
3.4. Población y Muestra	25
3.4.1. Población.....	25
3.4.2. Muestra	26
3.5. Técnica de Recolección de Datos.....	27
3.6. Uso de Software.....	28
3.7. Instrumentos de Recolección de Datos	28
3.8. Consideraciones Éticas	29
CAPÍTULO IV.....	30
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	30
4.1. Resultados de la Encuesta Aplicada a los Estudiantes de Educación Básica Media	30
Gráfico 1.	30

<i>Familiaridad con el término gamificación</i>	30
Gráfico 2.	31
<i>Reconocimiento de la mecánica, dinámica y apariencia de los videojuegos</i>	31
Gráfico 3.	32
<i>Motivación por aprender usando elementos de los videojuegos</i>	32
Gráfico 4.	33
<i>Entendimiento y su uso responsable de la tecnología</i>	33
Gráfico 5.	34
<i>Actividades de aprendizaje con reglas, sistema de puntuación y niveles</i>	34
Gráfico 6.	35
<i>Tareas con historia y narrativa con diseño y gráficos llamativos</i>	35
Gráfico 7.	36
<i>Importancia de estudios sociales y la formación académica</i>	36
Gráfico 8.	37
<i>Aprendizaje de estudios sociales y la formación como persona</i>	37
Gráfico 9.	38
<i>Interés y motivación para aprender estudios sociales</i>	38
Gráfico 10.	39
<i>Atención a clases de estudios sociales</i>	39
4.2. Discusión de los Resultados	40
CAPÍTULO V	43
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	43
5.1. Conclusiones	43
5.2. Recomendaciones	45
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47
ANEXOS	53
ANEXO A / INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO POR EXPERTOS	53
ANEXO C / FORMATO DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES	61
ANEXO D / SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN AL DIRECTOR PARA LA APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS	64
ANEXO E / CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	65

Tabla 1.....	26
<i>Población</i>	26
Tabla 2.....	27
<i>Muestra</i>	27

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico 1.	30
<i>Familiaridad con el término gamificación</i>	30
Gráfico 2.	31
<i>Reconocimiento de la mecánica, dinámica y apariencia de los videojuegos</i>	31
Gráfico 3.	32
<i>Motivación por aprender usando elementos de los videojuegos</i>	32
Gráfico 4.	33
<i>Entendimiento y su uso responsable de la tecnología</i>	33
Gráfico 5.	34
<i>Actividades de aprendizaje con reglas, sistema de puntuación y niveles</i>	34
Gráfico 6.	35
<i>Tareas con historia y narrativa con diseño y gráficos llamativos</i>	35
Gráfico 7.	36
<i>Importancia de estudios sociales y la formación académica</i>	36
Gráfico 8.	37
<i>Aprendizaje de estudios sociales y la formación como persona</i>	37
Gráfico 9.	38
<i>Interés y motivación para aprender estudios sociales</i>	38
Gráfico 10.	39
<i>Atención a clases de estudios sociales</i>	39

Murillo De La A Helen Nicole. **La gamificación y el aprendizaje en Estudios Sociales en Educación Básica Media.** Universidad Estatal Península de Santa Elena

RESUMEN

Esta investigación establece como propósito analizar la influencia de la gamificación en el aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de Básica Media de la Institución Educativa Carlos Puig Villazar, ubicada en la comuna San Pablo del cantón Santa Elena provincia de Santa Elena. El estudio parte desde la problemática que se evidencia en las aulas, donde la metodología tradicional limita la motivación de los estudiantes. Para el desarrollo de la investigación se aplicará una metodología de enfoque cuantitativo, con diseño descriptivo, utilizando encuestas y observación directa a una muestra representativa de estudiantes. Los resultados obtenidos darán respuesta a las alternativas de estrategias de gamificación en donde se notará el incremento de motivación y participación de los estudiantes, beneficiando la comprensión de contenidos en la asignatura de Estudios Sociales.

Palabras clave: Gamificación, Motivación estudiantil, aprendizaje, estrategias pedagógicas, Estudios Sociales

ABSTRACT

This research establishes as purpose to analyze the influence of gamification in Social Studies in students from “Básica Media” at “Escuela de Educación Básica Carlos Puig Villazar”, located in San Pablo commune from Santa Elena canton, province of Santa Elena. The research stems from the problem that is evident in the classrooms, where the traditional teaching methodology limits student’s motivation. For the development of this research the quantitative approach will be applied, with a descriptive research design, utilizing a survey and direct interaction with a research sample constituted by the students. The results obtained will give answer to the alternatives of gamification strategies where it will be noted the increase of motivation and participation of students, benefiting the comprehension of contents in the Social Studies subject.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Situación Problemática

El aprendizaje es un factor fundamental en la vida de todo ser humano de hoy en día. Sin embargo, no todas las personas se sienten motivadas a aprender debido a lo monótono y tradicional en los métodos de enseñanza. Motivar es una tarea realmente difícil, pero esto puede ser cambiado usando varias características que normalmente se encuentran en los videojuegos. “Estos componentes incluyen logros, avatares, insignias, colecciones, combate, contenido, desbloqueo, regalos, tablas de clasificación, niveles, puntos, misiones, gráficos sociales, equipos y bienes virtuales” (Borrás, 2015 como se citó en Castillo y otros, 2022). Estos principios de la gamificación son pieza clave en la creación de motivación extrínseca, la cual es trascendental al momento de generar un aprendizaje significativo. Dicha motivación extrínseca se fundamenta en la teoría conductual y en el condicionamiento operante propuesto por BF. Skinner, quien demostró que las conductas pueden moldearse mediante recompensas y castigos. (McLeod, 2025). Así mismo Castillo y otros (2022) señalaron que la gamificación funciona de forma positiva, al igual que los videojuegos, ya que la obtención de puntos, recompensas o insignias aumenta el interés y la participación del estudiante, brindando otras alternativas frente a la desmotivación forjada por la metodología tradicional, contribuyendo una estrategia innovadora que fortalece la motivación y el aprendizaje significativo.

Frente a esta realidad, investigaciones en distintos contextos han demostrado el potencial de la gamificación como estrategia para transformar la experiencia de aprendizaje. En concordancia con Sáez y Domínguez (2014) en una investigación que se realizó en España y cuyos hallazgos fueron publicados en un artículo de journal concluyeron que los estudiantes estuvieron

totalmente de acuerdo con la implementación de la gamificación debido a que fomenta los momentos de diversión y hace la clase más dinámica, lo cual les permite ser participantes activos que descubren y mejoran sus destrezas creativas.

En los planteles educativos ecuatorianos son evidentes diversas dificultades en el modelo educativo, como muestra de ello, la metodología utilizada en los salones de clase continúa haciendo uso de lo tradicional. Una indagación llevada a cabo señaló que un gran número de docentes en el sistema educativo ecuatoriano se hace uso de esta metodología tradicional-transmisiva como menciona (Pavo et al., 2021 como se citó en SUMMA, 2022). Esto tiene un especial énfasis en Estudios Sociales, la cual es una materia con poco atractivo para el estudiantado, debido a que su metodología se enfoca en aprender de memoria y repetir contenidos estudiados, en realidad, los profesores solo imponen contenidos a fin de que los alumnos los retengan y reproduzcan en la asignatura de Estudios Sociales como señala (Chavarría, 2006 como se citó en Guevara Bustamante & Moreno Muro, 2021), lo que coarta a los discentes a que tengan una participación activa y origina desmotivación. Estas clases generan desinterés en el aula porque Estudios Sociales es considerada repetitiva para los estudiantes ya que se enfoca principalmente en revisar hechos históricos, procesos políticos, entre otros. Es demasiado habitual que la materia sea impartida teóricamente, llevando a la desmotivación por el aprendizaje, reduciendo la reflexión y análisis del contexto social que rodea a los estudiantes. Este problema se podría transformar de manera positiva por medio de la gamificación. Sánchez (2019) en un trabajo de investigación que se realizó en el país se halló que la gamificación tiene como propuesta establecer una nueva mirada a la motivación de las personas exhortándolos a tener un mayor compromiso para la construcción de su aprendizaje. A su vez, promueve un desarrollo social digital y tecnológico.

En un plano más cercano de acuerdo con Moreno (2022) en su investigación que se llevó a cabo en la provincia de Santa Elena y publicado en el repositorio digital de la Universidad Estatal Península de Santa Elena se evidenció que la gamificación en la educación da la oportunidad de tener mejores resultados en el proceso de enseñanza y aprendizaje y así mismo se logró establecer que esta metodología fomenta la motivación e interés en aprender.

1.2. Formulación del Problema

1.1.1. Pregunta Principal

- ¿Cómo influye la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes de Educación Básica Media de la Escuela de Educación Básica “Dr. Carlos Puig Villazar” en la asignatura de Estudios Sociales?

1.1.2. Preguntas Secundarias

- ¿La gamificación influye de alguna manera en las clases de estudios sociales en los estudiantes de educación básica media en la Escuela de Educación Básica “Dr. Carlos Puig Villazar”?
- ¿La gamificación motiva o facilita el aprendizaje de los estudiantes en la materia de Estudios Sociales?
- ¿Los estudiantes tienen nociones sobre qué es “gamificación” y si es de alguna manera aplicada en sus clases?
- ¿La implementación de la gamificación lleva a un aprendizaje significativo captando la atención e interés de los estudiantes de básica media de la Escuela de Educación Básica “Dr. Carlos Puig Villazar” en la materia de Estudios Sociales?

1.3. Propósitos u Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo General

- Analizar la influencia de la gamificación en el aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de Educación Básica Media de la Escuela de Educación Básica “Dr. Carlos Puig Villazar”.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Estudiar la influencia de la gamificación como estrategia de aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales.
- Definir si la implementación de la gamificación motiva en el aprendizaje de Estudios Sociales a los estudiantes.
- Determinar el nivel de conocimiento que los estudiantes tienen sobre la gamificación y su aporte al desarrollo de un aprendizaje significativo en la materia de Estudios Sociales.

1.4. Justificación

La educación en Ecuador cursa desafíos a diario, uno de ellos es el aprendizaje en Básica media que refleja problemas como la desmotivación y falta de compromiso de los estudiantes hacia la materia Estudios Sociales, la cual es comúnmente percibida como teórica y desvinculada a la realidad del estudiante, por el hecho de ser en su gran parte teórica sin tener un proceso práctico o divertido al momento de ser impartida por los docentes. La gamificación podría ser una estrategia pedagógica innovadora capaz de cambiar la forma en que se imparte una clase, incorporando juegos que favorecen la participación activa, la resolución de problemas, el trabajo colaborativo, y el aprendizaje significativo de los alumnos.

La implementación de la gamificación en clase no es únicamente jugar, abarca también la creación de experiencias de aprendizaje en donde se sumen dinámicas como premios y desafíos para estimular el interés lo que promueve la interacción de los contenidos que se darán a conocer. Esta metodología responde a los estilos de aprendizaje de las nuevas generaciones, las cuales se ha dificultado llamar su atención porque se encuentran inmersas en el entorno digital.

En la materia Estudios Sociales se abarcan temáticas como; historia, ciudadanía, geografía y cultura, la gamificación facilitaría el entendimiento de numerosos temas gracias a su metodología que busca motivar a los estudiantes, además permite conectar el entorno con la realidad del alumno fortaleciendo sus habilidades como la resolución de problemas, toma de decisiones y colaboración grupal.

Esta investigación se encuentra en la búsqueda de demostrar que la gamificación aparte de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes también contribuye a una formación más inclusiva y participativa, donde los mismos sean protagonistas de su proceso de formación académica.

1.5. Alcances y Delimitación

1.5.1. Alcances

Esta investigación se enfoca en analizar la influencia de la gamificación en el aprendizaje de Estudios Sociales en Básica Media en la Escuela de Educación Básica “Dr. Carlos Puig Villazar”, examinando las estrategias de gamificación empleada por los docentes, el grado de motivación y aprendizaje por parte de los estudiantes y docentes, los resultados de esta investigación permitirán tener forma específica de ver la realidad educativa en la Institución y de

este modo distinguir información vital que aporte al desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje en el aula de clases.

1.5.2. Delimitación

Unidad de estudio: Educación

Nivel: Básica media, curso 5º, 6º, 7º

Aspecto: Examinar la aplicación de la gamificación para potenciar el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales

Delimitación espacial: La investigación se ejecuta en la Institución Educativa Carlos Puig Villazar localizada en la comuna San Pablo del cantón Santa Elena.

Delimitación temporal: El estudio se realizará en 7 días dentro del periodo académico 2025-2026 en la Escuela de Educación Básica “Dr. Carlos Puig Villazar”, localizada en la comuna Santa Pablo provincia de Santa Elena, con los estudiantes de 5º, 6º y 7º de básica media

Delimitación poblacional: La población de esta investigación está constituida por los estudiantes de Educación Básica Media que comprende entre las edades de 9 a 11 años.

1.6. Limitaciones

Como posibles limitaciones se tomará en cuenta la disponibilidad de los estudiantes y docentes para realizar la encuesta al igual que los recursos tecnológicos para aplicar los instrumentos de recolección de datos.

1.7. Hipótesis

Se proyecta como hipótesis que la gamificación influye positivamente en el desarrollo del aprendizaje significativo por parte de los estudiantes de Educación Básica Media en la asignatura

de Estudios Sociales capturando la atención e interés aumentando la motivación de los mismos a través de juegos digitales creados, haciendo uso de la tecnología.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

En ésta investigación, el marco teórico abordará las bases teóricas que brindarán información válida y confiable concernientes a las dos variables de estudio. Las cuales son gamificación como variable independiente y el aprendizaje en Estudios Sociales como variable dependiente. Se procederá a dar los diferentes antecedentes internacionales, nacionales y locales, las cuales son investigaciones previas al tema de estudio; las bases teóricas desde los fundamentos de la aplicación de la pedagogía en el aula de clases; y las bases legales que sustentan el tema de estudio.

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Según (Ortiz y otros, 2018) las incertidumbres de la actualidad claman día a día una respuesta a las nuevas generaciones de aprendices que se encuentran en la búsqueda de hallar nuevas alternativas en el campo educativo moderno, que satisfagan sus necesidades educativas individuales y expectativas en términos de tecnología, en el menor tiempo posible. Con ello aparece la responsabilidad de docentes e instituciones innovar en métodos salientes que buscan integrar en el aula métodos que fortalezcan el compromiso de facilitar diferentes recursos que traigan consigo beneficios al aprendizaje autónomo y significativo de sus aprendices. (p.2). Esto nos indica que el uso de la tecnología en la educación puede brindar una respuesta innovadora dentro del aula de clases ya que las nuevas generaciones que en su crecimiento están inmersos con el uso de los dispositivos tecnológicos y entre sus necesidades y expectativas está el hecho de que los docentes hagan uso de estos dispositivos facilitando el acceso a la información, lo cual trae beneficios en el aprendizaje de los educandos.

A su vez, esto implica que la formación académica se debe adecuar a los cambios que van apareciendo con el paso de los años, dando a conocer nuevas metodologías que fomenten el interés y un aprendizaje más autónomo. Es importante que las clases que se imparten respondan a las dudas que surgen de acuerdo al entorno en que nos encontramos actualmente, de esta manera se anticipa a los alumnos sobre futuras necesidades o dudas existentes, todo esto con ayuda de herramientas tecnológicas e innovadoras que se adapten al método de enseñanza del docente en donde va a generar un aprendizaje dinámico y centrado en la atención del estudiante, así la clase además de tener como objetivo transmitir conocimientos nuevos, formará individuos capaces de enfrentar los retos diarios de la sociedad.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Según Bajaña y Muzo (2023) en una investigación realizada en la universidad de Guayaquil, se demostró la insuficiencia de herramientas pedagógicas como la aplicación de gamificación a los estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, ubicada en la ciudad de Guayaquil, provincia de Guayas; parroquia Tarqui, esto debido a que los docentes desconocen sobre los distintos recursos que pueden aplicar dentro del aula, y el uso de nuevas tecnologías de la información y comunicación que les va a permitir un ambiente dinámico para el aprendizaje, siendo la utilización de la ludificación esencial para el fortalecimiento y crecimiento de las capacidades intelectuales (pag.94). Esto implica que pese a los múltiples beneficios que podría tener la implementación de la gamificación a través de las tecnologías de la información y comunicación, no muchos docentes muestran un conocimiento fundamentado de cómo hacer uso de esta tendencia en el campo de la educación, no obstante, sí se debería implementar debido a que, al aplicar la gamificación, también se aplica la ludificación, lo cual fortalece el intelecto de los estudiantes. Dicho en otras palabras, se evidencia que un gran

porcentaje de magistrales no están capacitados e informados en el uso de distintos medios innovadores, limitando nuevas oportunidades de aprendizaje, la gamificación juega un papel importante para generar un aprendizaje más dinámico en las aulas. Resaltando la importancia de dar cursos a los docentes para que conozcan sobre las nuevas metodologías lúdicas, con la finalidad de mejorar el proceso de aprendizaje y que sea atractivo ante los estudiantes.

En una investigación que se realizó en Cuenca acerca de la gamificación y su intervención en la motivación para el área de educación física, Chacón y Guambaña (2022) hallaron que la gamificación puede ser una fuente de motivación para los estudiantes puesto que entre sus principales objetivos está el colaborar con la adquisición de conocimientos de una manera mucho más dinámica llevando a mejores resultados académicos, mantiene a los alumnos centrados en los temas a estudiar y se crea un mejor ambiente de clases (p.46). Esto indica que las actividades gamificadas permite incrementar la predisposición de los estudiantes por obtener nuevos aprendizajes significativos al sentirse motivados por adquirirlos dentro de un aula de clases con un ambiente propicio que ayude a establecer esta motivación en ellos.

2.1.3. Antecedentes Locales

La motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje unos de los principales factores para que el rendimiento académico de los estudiantes mejore de manera efectiva. De acuerdo a (Quimi, 2024) en una investigación que se realizó por la Lic. Janileysi Quimi (2024) en la provincia de Santa Elena en la Escuela de Educación Básica “Angelica Villon Lindao” ubicada en el cantón Santa Elena provincia de Santa Elena, se concluyó que la aplicación en el aula de clases busca motivar a los estudiantes de cuarto grado, generando el interés de adquirir nuevos conocimientos, fortaleciendo las capacidades de los mismos para lograr un aprendizaje significativo, gracias a la motivación que el docente implementa en las técnicas durante la clase, planteando métodos de

recompensa y que ellos alcancen un objetivo en común lo que indica que cuando el maestro usa las técnicas motivacionales dentro del aula, siendo estas recompensas u otro tipo de dinámica promueve una finalidad en común, en donde los educandos se sienten más interesados por aprender, fortaleciendo sus capacidades académicas (pag.7). En esta investigación se dio como resultados que el uso de la gamificación no es frecuente en las clases ya que de 3 solo en 1 clase se observó el uso de juegos con características propias de esta tendencia en la educación, esto refleja innegablemente que existe una limitación en términos de incorporación de métodos para el proceso de enseñanza en el aula de clases, en donde se puede relacionar la falta de conocimiento del catedrático para el uso de nuevas herramientas dentro de una clase, lo que concluye que es fundamental incentivar el uso de estrategias innovadoras como recursos efectivos que mejoran el rendimiento académico del estudiante, dichas estrategias pueden ser influenciadas por recursos tecnológicos y de este modo se incentiva al estudiante para que tenga un aprendizaje mucho más significativo.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Gamificación

La terminología “gamificación” fue mencionada en el año 2002 por el programador informático e inventor Británico Nick Pelling; sin embargo, no fue hasta el 2010 que esta terminología comenzó a ganar mayor importancia en el mundo debido al interés que surgió en varios diseñadores de videojuegos de gran relevancia tales como Nicole Lazzaro en el año 2004 y Jane McGonigal en el año 2011, y de investigadores como James Paul Gee en el año 2003 (García & García, 2018, p. 153). Es decir que la designación del concepto fue de interés por los diseñadores, permitiendo involucrarse en el ámbito educativo y tecnológico, enfatizando la facilidad para motivar y transformar procesos de aprendizaje usando dinámicas del juego. Karl

Kapp, profesor norteamericano cuya especialidad está en el campo de tecnología instruccional, categoriza los diferentes tipos de gamificación; por un lado está la gamificación estructural en la que los elementos del juego guían al usuario a través del contenido sin modificarlo, tales como las reglas, recompensas, clasificaciones, puntos, monedas, medallas y niveles, por otra parte se encuentra la gamificación de contenido la cual hace uso de los mismos elementos y game thinking en el que el contenido se ve alterado para convertirlo más similar a un juego en los que la historia, los retos, la curiosidad, los personajes, la interactividad, el feedback y la libertad (García & García, 2018, p. 153).

Se conoce por gamificación a la implementación de las características propias del juego en un contexto educativo con el fin de incidir en la motivación y la participación de los estudiantes, así lo mencionó el (Gobierno de Canarias , 2025). Esto quiere decir que utilizando los elementos propios del juego en clase los estudiantes tienden a motivarse e involucrarse mejor en su instrucción, convirtiéndose en una herramienta pedagógica importante despertando interés a los alumnos. En concordancia con la máster en innovación en educación, Ordoñez (2022) afirmó que:

Gamificación es vista como un instrumento que en el ámbito educativo transfiere la mecánica del videojuego al proceso de aprendizaje, convierte al alumno pasivo en uno activamente participativo en el proceso de aprendizaje, con múltiples ventajas a largo plazo como la motivación y el compromiso. Introducir la mecánica de los juegos con un objetivo concreto en las aulas conllevará a aprendizajes significativos y que el uso de los mismos ha demostrado proporcionar un incremento de una mejor comprensión. (p. 18)

Para De la Torre (2023) los elementos de la gamificación son la mecánica, dinámica y la estética. La mecánica son todos los componentes básicos del juego tales como las reglas, sistema

de puntuación, y niveles que generan compromiso y motivación por parte del estudiantado estableciendo el sentido de logro lo cual impulsa a seguir avanzando. La dinámica se refiere a la historia y narrativa del juego y busca estimular el interés en el alumnado para tomar parte en las actividades de aprendizaje puesto que una buena historia tiene la ventaja de sumergir al estudiante en un contexto que esté relacionado con el contenido que se esté revisando en clases haciendo de estos contenidos algo que trascienda en la memoria del aprendiz. Por último pero no menos importante se tiene a la estética ya que un diseño y gráficos atractivos, con un sistema de navegación sencillo de intuir y una interfaz captivante siñe comodidad y compromiso con el contenido y además de aquello, la estética brinda a los usuarios vivencias memorables y la experimentación de emociones.

2.2.2. Beneficios de la Gamificación

La gamificación se ha consolidado como una estrategia capaz de innovar y transformar las metodologías tradicionales. De acuerdo con los funcionarios de la Universidad Estatal de Milagro, Penafiel y otros (2024) mencionaron que la aplicación de la gamificación resulta ser de eficacia ya que promueve un aprendizaje más versátil y participativo, al momento de la incorporación de mecánicas propias de los juegos, como recompensas, se estimula el compromiso y la participación del estudiante, facilitando una experiencia educativa más enriquecedora (p.34), es decir, que más allá de motivar a los estudiantes busca favorecer el rol de su proceso de formación académica, creando nociones más significativas a diferencia del uso de técnicas usuales a los que todo estudiante está acostumbrado. El empleo de la gamificación como metodología de enseñanza en la educación posee una notable importancia social. Su implementación permite desarrollar un entorno didáctico innovador donde los docentes pueden incentivar un aprendizaje más dinámico y los estudiantes logran comprender y aplicar con mayor eficacia los contenidos aprendidos, la

gamificación favorece una mayor atención por parte del estudiantado durante las clases (Bolaños, 2023). En otras palabras, la aplicación de este método de enseñanza además de transformar la forma tradicional de impartir contenidos permite la comunicación docente-estudiante que ayuda a mejorar la construcción de un amaestramiento participativo.

Para aplicar la Gamificación es necesario seguir los siguientes pasos 1) Una tabla de clasificación personal, donde destaca el avance de cada jugador. 2) Insignias para los que terminen las tareas asignadas. 3) Puntuación los puntos se darán al finalizar la tarea, se puede asignar diferentes puntos para motivar a la participación, puntos por las veces que lo intente o por llegar a cumplir la tarea. 4) Premios es importante contar con premios pueden ser de poco valor, pero con significado de logro. 5) En la tabla se registrará el logro alcanzado para que se genere la competencia entre los alumnos. (Mahfuzah, 2017, como se citó en Ordoñez, 2022, p.19)

2.2.3. Desafíos de la Gamificación

Entre los desafíos que puede haber en la implementación de la gamificación, según Mero y Castro (2020) está en la preparación de una actividad bien organizada y estructurada que guie a una correcta toma de decisiones para la participación y reencuentro del alumnado con las experiencias del juego y a su vez las destrezas implementadas en su proceso educativo tomando en consideración el uso de actividades lúdicas en donde los estudiantes puedan socializar de una mejor forma. También comentan que otro desafío para los profesores es la observación de los elementos utilizados que son características de los juegos que se propongan, los puntajes a otorgarse, niveles a alcanzar, entre otros; los cuales buscan aprovechar la disposición de los estudiantes que juegan para aumentar su motivación por su propio aprendizaje siendo el docente

un guía (Salazar, 2020 como se citó en Mero y Castro, 2020, p.119). Por otro lado, para Mayorga y otros (2023) estos retos son la falta de infraestructura y recursos; y también una mayor capacitación y apoyo para que los docentes incluyan eficientemente herramientas gamificadas en sus actividades de enseñanza. Esto deja entre ver que no muchas instituciones educativas cuentan con la infraestructura ni recursos tecnológicos para la implementación efectiva de la gamificación, ya que pueden no tener proyectores, televisores, y mucho menos algún soporte o espacio para colocarlos, así mismo, no todos los docentes tienen conocimiento de como hacer una buena implementación de actividades gamificadas en sus clases, por lo que preferirían no hacer uso de ellas.

2.2.4. Competencias digitales

“Las competencias digitales son los conocimientos, habilidades y estrategias que permiten el uso crítico, creativo y seguro de la tecnología de la información en ámbitos como la educación, el trabajo o la comunicación.” (Universidad Internacional de la Rioja, 2023), lo que indica que las tecnologías de la información y comunicación deben ser usadas responsablemente y para ello es necesario que las personas sean capaces de usar sus destrezas críticas y creativas para usar estas tecnologías de manera segura y estas sean de utilidad en los estudios, en el campo laboral y en la forma de comunicarse con las demás personas para que sea posible buscar, evaluar y usar la información que pueda haber en internet de manera eficiente. Para la Universidad Técnica Particular de Loja (2024) las competencias digitales se ha convertido en una pieza de vital importancia en el aprendizaje de nuestros tiempos modernos puesto que ha transformado tanto la forma de acceder a los conocimientos como la interacción con el mismo en los que se incluyen el e-learning, la gamificación y el uso de redes sociales de manera estratégica con fines educativos.

2.2.5. El modelo de Pedagogía Tradicional

En una investigación realizada por la doctora Pérez (2004) definió que este enfoque pedagógico ubica al docente como el eje central del proceso de enseñanza, considerando al estudiante como receptor pasivo al que se debe transmitir el conocimiento. Se trata de un modelo de carácter empírico que se basa en la repetición y memorización de contenidos. Los conceptos se asimilan a un análisis crítico, lo que impide el desarrollo de aprendizajes significativos y profundos. Además, la pedagogía tradicional limita la intervención del estudiante, impidiendo la participación además de preguntar, pensar y aplicar lo estudiado a otro tipo de situaciones, sin poder llevar un aprendizaje profundo siendo esencial para el conocimiento del niño o niña y este modelo pedagógico se ha mantenido y generalizado (p. 41). Este tipo de pedagogía no es fiable ya que el estudiante quien es el que se espera que aprenda realmente no lo haga debido a que encuentra este modelo muy monótono en el que solo debe repetir y repetir hasta memorizar y no permite que el alumno lidere su aprendizaje limitándolo a solo reflejar lo que le inculcan los demás.

2.2.6. El Modelo de la Pedagogía Liberadora

Para Pérez (2004) la pedagogía liberadora se opone al modelo tradicional al fomentar, mediante la enseñanza a adultos la reflexión crítica y el cambio social. Su objetivo es formar personas libres y conscientes, no sometidas ni uniformadas por el sistema convencional. Este enfoque busca que los alumnos sean sus propios mentores, esto les da la opción de cuestionar sobre el entorno y de esta manera forma un pensamiento independiente, conociendo nuevos aprendizajes e involucrándose de forma personal y social en el ámbito educativo (p.42). Este modelo pedagógico tiene un mayor potencial de establecer un aprendizaje significativo en los educandos ya que se lo coloca como el eje central de su proceso de aprender y ellos son responsables del mismo puesto que no solo adhieren a su aprendizaje el conocimiento de otros, sino que también lo

cuestiona desarrollando su independencia y así ir buscando nuevos aprendizajes a través de la reflexión crítica creando un cambio social.

2.2.7. El modelo del Cognitivismo

La misma autora Pérez (2004) propuso que el enfoque cognoscitivo en la pedagogía moderna se centra en comprender los procesos mentales involucrados en el conocimiento humano. Basado en la psicología cognitiva, este enfoque va más allá de la teoría filosófica del conocimiento, buscando una explicación psicológica de como las personas aprenden y procesan la información. Aquí se busca comprender como se percibe, organiza o aplican instrucciones, teniendo en cuenta diferentes componentes como la atención, toma de decisiones, resolución de problemas, el modelo cognoscitivo estudia la forma en que desarrollan sus habilidades y como la aplican en el aprendizaje (p. 47). En otras palabras, este modelo de pedagogía se centra primero en estudiar los procesos cognitivos que se llevan a cabo dentro de nuestras mentes para de este modo saber como es que el aprendizaje se dará y como la información es interiorizada a través de la percepción, atención, toma de decisiones, resolución de conflictos, entre otras características.

2.2.8. El modelo de la Pedagogía Operatoria

Jean Piaget, creador de esta corriente pedagógica, buscó entender cómo se desarrolla el pensamiento humano desde sus formas más básicas en la infancia hasta llegar al pensamiento lógico-formal propio de la ciencia. Su enfoque, aunque influenciado por modelos biológicos, también se relaciona con la filosofía, especialmente con la teoría del conocimiento, la lógica y la matemática. Por ello su propuesta es considerada una epistemología que busca explicar como el ser humano construye un conocimiento objetivo de la realidad desde sus primeras etapas del desarrollo. El aprendizaje se da de forma continua por medio de periodos diferenciados, donde los

niveles permiten al sujeto entender conocimientos complicados, es lo que plantea Piaget, su método enmarca la importancia de participación del niño con su entorno u otros sujetos, esto para la creación del conocimiento (Pérez, 2004, p. 51).

2.2.9. Constructivismo

La misma investigadora mexicana sostuvo en su investigación que el constructivismo es una de las corrientes más influyentes en la educación actual, abarcando áreas como la pedagogía y la didáctica. Se entiende principalmente como una epistemología que considera el conocimiento como una construcción individual que surge de la interacción del sujeto con su entorno. En este enfoque cada persona forma su propia visión de la realidad, por lo que no se concibe una verdad absoluta ni un conocimiento totalmente objetivo. Esta teoría enfatiza la importancia del aprendizaje activo, el estudiante participa constantemente durante el desarrollo de la clase y la relaciona con previas experiencias, aquí el docente facilita el conocimiento sembrando un ambiente en que el alumno indaga y construye un significado propio, adaptándose a los contextos individuales (p. 53).

2.2.10. Conectivismo

Establecido por Ordoñez (2022) la información a través de medios digitales ha hecho que hoy pueda estar al alcance de todos por medio de un clic o un toque, la comunicación en tiempo sincrónico y asincrónico, las redes sociales y las tecnologías de información y comunicación están cambiando la tradicional forma de aprender que se ha estado empleando hasta los tiempos actuales, pero esta nueva modalidad está desarrollando nuevas maneras de pensar y de ver al mundo acordes a la era tecnológica en la que nos estamos desarrollando en la actualidad, por lo tanto, la incorporación de esta a la educación es de suma relevancia. El conectivismo tiene como propósito

el aprendizaje del individuo, pero a partir de conexiones con otros individuos por medio de la tecnología, para lo cual es necesario mantener esas conexiones para un aprendizaje continuo (p. 14). Los estudiantes pueden diseñar redes de aprendizaje por medio de recursos tecnológicos, por lo que se puede crear un juego en línea en la que los estudiantes se conecten para competir sanamente en un videojuego con un objetivo en común desarrollar habilidades sociales que propicien un aprendizaje colaborativo a través de la tecnología.

2.2.11. Aprendizaje significativo

De acuerdo al catedrático de posgrado de la Universidad Nacional del Centro del Perú, Contreras (2016), el aprendizaje significativo, aunque frecuentemente simplificado en la práctica docente, es un concepto clave en diversas teorías educativas. Para que ocurra, es necesario establecer conexiones previas y facilitar la negociación de significados. Este tipo de aprendizaje no es lineal, sino que avanza con avances y retrocesos. Herramientas como los mapas conceptuales, las TICS solo forman aprendizaje significativo si se utilizan como medios para negociar significados (p. 139), lo que quiere decir que para que el estudiante realmente comprenda los contenidos brindados debe tener un entendimiento mutuo con el docente y para que se alcance este entendimiento el estudiante debe pedir aclaraciones o estructurar lo aprendido a sus propias palabras y se pueden usar recursos visuales como mapas conceptuales o el uso de la tecnología para llevar a cabo esta interacción de manera virtual y complementarlo con un juego en línea que refuerce los temas estudiados.

2.2.12. Aprendizaje de Estudios Sociales en Básica Media

Estudios sociales es una materia forzosa en la educación de nivel básica media, la cual juega un rol trascendental en la formación de los escolares; puesto que contribuye

significativamente el perfil de egreso de los educandos al culminar el bachillerato. Palma (2015 como se citó en Moreno, 2022) expuso en un trabajo de investigación sobre el aprendizaje de estudios sociales en la escuela Mauricio Hermenejildo Domínguez, que el aprender esta materia es un desarrollo constante que envuelve un aprendizaje íntegro con un adecuado comportamiento por parte del ser humano como una persona comprometida con su entorno respetando sus derechos y sus obligaciones como ciudadano en su comunidad (p. 20). Lo que significa que la asignatura además de impartir conocimientos sobre la sociedad, tiene como objetivo moldear estudiantes con valores de responsabilidad, con pensamiento crítico, conocedores de la función que ocupan dentro de la sociedad y su comunidad, así el aprendizaje de la asignatura aporta al perfeccionamiento de habilidades sociales y cívicas, incentivando la participación activa, también dispone a los educandos a enfrentar situaciones sociales y culturales, aplicando sus valores como la solidaridad y el compromiso con el entorno que les rodea. Por otro lado, en esta misma investigación, se encontró que un gran porcentaje de los estudiantes prestan atención a la clase de estudios sociales, no obstante, también resaltan que en algunas ocasiones las clases de esta materia resultan poco llamativas y los estudiantes son propensos a distraerse con diferentes situaciones que ocurren a su alrededor.

2.3. Bases Legales

Entre las bases legales que sustentan este trabajo de investigación se tiene que:

El artículo 347 numeral 8 prevé: “Será responsabilidad del Estado: 1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas. [...] 8. Incorporar las tecnologías de la información y

comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales. (Asamblea Nacional Constituyente, 2008, p. 168)

El capítulo segundo, obligaciones del estado respecto del derecho a la educación, en su artículo 6, literal j, establece que garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales. (Ministerio de Educación, 2015, p. 16)

El Ministerio de Educación (2016) dispuso que estudios sociales a subnivel básica media contribuye a este perfil a través de:

La identificación y el compromiso de los estudiantes con los grandes procesos, conflictos y valores del Ecuador, a partir del estudio de su historia, su geografía y sus principales problemas ambientales y de convivencia ciudadana; y la sensibilización para que los estudiantes se sientan parte de su país y de la construcción de su identidad, historia y cultura, de su presente y futuro, respetando su mega diversidad humana y natural y su histórica vocación pacifista. (p.77)

Entre los ejes de trabajo planteados por el Ministerio de Educación para el periodo de gestión 2021-2025, se encuentra el eje Excelencia dirigido a un sistema educativo óptimo con dotación de tecnologías para la educación y, el cual, en su primera acción contempla el uso de herramientas digitales en las instituciones educativas, acompañado de procesos de alfabetización mediática y promoción de la ciudadanía digital”. (Ministerio de Educación, 2021, p. 9)

Finalmente, el Ministerio de Educación (2021) pronunció una resolución que expide una propuesta curricular que fue denominado como “Currículo priorizado con énfasis en Competencias Comunicacionales, Matemáticas, Digitales y Socioemocionales” que puede usarse por cualquier institución educativa a nivel nacional y tiene como objetivo desarrollar las competencias claves para el fortalecimiento y continuidad de los aprendizajes de los estudiantes que forman parte del sistema educativo en el país. En términos de competencias digitales, estas posibilitan el progreso del pensamiento computacional y el uso de la tecnología con responsabilidad por parte de los usuarios.

Todas estas bases proveen de un apoyo para la realización de este proyecto de investigación puesto que se enfatiza mucho que es un deber el hacer uso de las tecnologías de la información y comunicación para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes de todo el territorio nacional ecuatoriano y deben usarse con fines educativos de manera responsable por parte de los sujetos inmersos en el sistema educativo. Además de que también se enfatiza el aporte de la asignatura de estudios sociales al perfil de egreso de los jóvenes estudiantes una vez culminada su etapa en el bachillerato general unificado y sean ciudadanos con responsabilidad y conciencia tanto social como cultural.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

En esta sección se abordarán todos los aspectos metodológicos de investigación a tomarse en consideración para la realización del presente trabajo investigación científico-académica en la que se explicarán el enfoque de investigación, nivel de investigación, tipo de investigación, población y muestra, técnica e instrumento de recolección de datos, procedimiento, análisis de datos, uso de software y consideraciones éticas.

3.1. Enfoque de Investigación

Para el presente trabajo de investigación, se empleará el enfoque de investigación cuantitativa. Esta tiene como propósito principal la cuantificación de la información, lo cual permite la generalización de los resultados de una muestra de interés y medir la incidencia de varios puntos de vista y opiniones de los sujetos de estudio (Atlas.ti, 2025). De acuerdo con Alan y otros (2018) la investigación cuantitativa recolecta y analiza datos de manera estructurada haciendo uso de herramientas informáticas, tales como excel o spss, para representar estos datos estadísticamente ya que se centra en cuantificar el problema y entenderlo desde un punto de vista general tomando en consideración la información recopilada de una población numerosa. Este enfoque fue elegido para tener un conocimiento y datos exactos, precisos y verídicos sobre el problema a investigar a través de la implementación de las técnicas e instrumentos para más adelante realizar su medición numérica y el conteo de sus resultados con sus frecuencias a través de la estadística con el propósito de establecer información exacta del comportamiento del problema de investigación teniendo como contexto la Escuela de Educación Básica “Dr. Carlos Puig Villazar” localizada en la comuna San Pablo del cantón Santa Elena.

3.2. Nivel de Investigación

En este escrito científico se implementó el nivel de investigación descriptiva. El proceso de investigación descriptiva es aquella que busca detallar ciertas características esenciales de grupos homogéneos de fenómenos, por ello se aplican criterios sistemáticos que ayudan a identificar el comportamiento de los fenómenos analizados, generando información organizada y comparada con otros datos. (Sabino, 1992 como se citó en Guevara y otros, 2020). La Tecana American University (2025) indicó que el nivel descriptivo se basa en describir fenómenos delimitándose de manera temporal y geográfica ya que la información cambia de población en población con el paso del tiempo, tiene sus orígenes en la investigación cuantitativa requiriendo de análisis estadísticos. Este nivel de investigación permitirá tener una descripción detallada de la situación problemática a estudiar y tener un registro del comportamiento de los estudiantes de básica media de la Escuela de Educación Básica Carlos Puig Villazar en lo que respecta a las variables del estudio, las cuales son la gamificación y el aprendizaje de estudios sociales. Del mismo modo, se registrarán datos de relevancia en conjunto con la interpretación y su respectivo análisis de los datos recopilados llevando a una proposición final.

3.3. Diseño de Investigación

3.3.1. Investigación no Experimental

Según Dzul (2025) la investigación no experimental es aquella que se lleva a cabo sin que las variables de estudio sufran alguna manipulación de manera deliberada y tiene sus bases fundadas en la observación de un fenómeno y en como este se proyecta en su realidad natural para posteriormente ser analizado. Este trabajo investigativo implementará este diseño debido a que las variables serán observadas y analizadas sin que estas tengan algún tipo de manipulación directa por parte de la investigadora, en otras palabras, las variables son la gamificación y el aprendizaje de

estudios sociales y los participantes de la investigación quienes son los estudiantes de educación básica media quienes serán observados y analizados teniendo como punto de partida las acciones ya existentes en el contexto escolar de la Escuela de Educación Básica “Dr. Carlos Puig Villazar”.

3.3.2. Investigación Transversal

“Los estudios transversales son estudios observacionales que analizan datos de una población en un momento dado. Suelen ser económicos y fáciles de realizar. Son útiles para establecer evidencia preliminar en la planificación de un futuro estudio avanzado” (Wang y Cheng, 2020). El presente trabajo tiene este diseño de investigación ya que la duración de todo el proceso investigativo se llevará a cabo una única vez y en un tiempo y momento determinado con el fin de dar una descripción de las variables tomando en cuenta los aspectos que tienen una incidencia en un momento específico.

3.4. Población y Muestra

3.4.1. Población

La Escuela de Investigación (2024) definió a la población como un conjunto de personas, elementos o situaciones que acatan con ciertas características en específico y son el centro del estudio; debe ser específica y limitada en tiempo y espacio. Tomando en cuenta esta proposición, la población de esta investigación está constituida por estudiantes en la jornada vespertina de la Escuela de Educación Básica Carlos Puig Villazar; considerando que en primer cuenta 35 estudiantes, en segundo con 35, en tercero con 29, en cuarto con 32, en quinto con 29, sexto con 25 y séptimo con 35, dando como resultado una población total de 220 estudiantes.

Tabla 1.***Población***

Descripción	Cursos	Paralelos	Frecuencia	Frecuencia Porcentual
Estudiantes	Primer Grado	“A”	35	16%
Estudiantes	Segundo Grado	“A”	35	16%
Estudiantes	Tercer Grado	“A”	29	13%
Estudiantes	Cuarto Grado	“A”	32	15%
Estudiantes	Quinto Grado	“A”	29	13%
Estudiantes	Sexto Grado	“A”	25	11%
Estudiantes	Séptimo Grado	“A”	35	16%
Total			220	100%

Nota: Esta tabla muestra una representación visual de la población del estudio. Desarrollado por Helen Murillo, 2025.

3.4.2. Muestra

La Escuela de Investigación (2024) también afirmó que la muestra se la puede entender como un subconjunto de la población que se toma en cuenta para participar en la investigación y debe tener un número representativo de la población para que los resultados que se obtengan sean generalizables y sean estadísticamente representativos. Para que esta selección sea factible, se utilizan técnicas de muestreo las cuales pueden ser probabilísticos como el aleatorio simple en el que cualquier individuo tiene la misma probabilidad de ser elegidos y no probabilísticos como el muestreo por conveniencia en la que la muestra es seleccionada por el juicio del investigador debido

a su accesibilidad. Considerando esta premisa, partiendo de la población, la muestra de esta investigación está conformada por estudiantes de educación básica media que comprende estudiantes de quinto, sexto y séptimo de educación básica, tomando en cuenta que quinto tiene 29 estudiantes, sexto 25 y séptimo con 35, y se utilizó un método de muestreo no probabilístico por conveniencia debido a que ésta permitió acceder a los estudiantes que cumplen las características del estudio, estudiantes de educación básica media, quienes tienen la disposición y disponibilidad para aportar información pertinente para responder a los objetivos de investigación. La muestra elegida pertenece a educación básica media, lo cual se ajusta a los intereses de este estudio.

Tabla 2.

Muestra

Descripción	Cursos	Paralelos	Frecuencia	Frecuencia Porcentual
Estudiantes	Quinto Grado	“A”	29	33%
Estudiantes	Sexto Grado	“A”	25	28%
Estudiantes	Séptimo Grado	“A”	35	39%
Total			89	100%

Nota: Esta tabla muestra una representación visual de la muestra del estudio. Desarrollado por Helen Murillo, 2025.

3.5. Técnica de Recolección de Datos

La técnica de recolección de datos que se utilizará es la encuesta. “La encuesta es un método utilizado para recabar información entre la población. Íntimamente relacionado con el

enfoque cuantitativo, se utiliza para obtener datos en gran escala de una población determinada” (Universidad Veracruzana, 2025). De esta manera se obtiene más información relevante a analizar aplicándola con una muestra con un número considerable de participantes lo que permita llegar a la descripción general del fenómeno estudiado.

3.6. Uso de Software

Para la interpretación de datos, se procedió a usar como software Microsoft Excel. En concordancia con Microsoft (2025) es una de las herramientas básicas de Microsoft creado con la finalidad de extraer información con un significado partiendo de cantidades en la que se pueden calcular operaciones sencillas tales como sumar o restar, permitiendo también el ordenamiento y filtración de los datos para colocarlos ya sea en tablas o gráficos y obtener una representación visual de aquellos. Para este estudio, se hizo uso de este software para que al enviar los datos de los estudiantes, muestre ya los resultados y valoraciones calculados en porcentaje.

3.7. Instrumentos de Recolección de Datos

En cuanto a los instrumentos de recolección de datos, habrá un cuestionario. La misma Universidad Veracruzana (2025) definió al cuestionario como un instrumento que contiene una serie de preguntas para recolectar información de los participantes; es mayormente usado en las encuestas. Este cuestionario consistirá en 10 preguntas cerradas con la escala Likert en la que los participantes deberán manifestar el grado de acuerdo o desacuerdo con los enunciados, los cuales se basan en las variables del estudio. Para la variable independiente, la gamificación, sus dimensiones son: fundamentación teórica cuyo indicador es nociones sobre gamificación; beneficios cuyo indicador es la motivación; características cuyos indicadores son uso de la tecnología y competencias digitales; elementos cuyos indicadores son la mecánica, dinámica y estética. En el caso de la variable dependiente, aprendizaje de estudios sociales las dimensiones

son: relevancia de la asignatura cuyos indicadores son desarrollo humano y formación integral; y condiciones de aprendizaje cuyos indicadores son motivación, experiencia y atención. Es necesario recalcar que cada una de las preguntas siguió con el proceso de validación y aprobación de un experto en metodologías de enseñanza-aprendizaje para la educación tomando en cuenta dimensiones e indicadores, lo cual le da la confiabilidad y viabilidad del instrumento de recolección de datos.

3.8. Consideraciones Éticas

Para las consideraciones éticas de esta investigación, se procederá con la implementación de la investigación una vez obtenido el debido permiso por parte de la institución objetivo. Además, la muestra será proveída de un documento de autorización por parte de los representantes legales de la muestra al estar constituida por individuos menores de edad quienes necesitan el permiso de los tutores legales y una vez el permiso sea aprobado comenzar a implementar los instrumentos de recolección de datos guardando el anonimato y confidencialidad de estos. La ética en investigación se evidenciará al momento de la interpretación de los resultados presentándolos como los sujetos de estudio los que brindaron sin alternación alguna. Por último, los instrumentos de recolección de datos pasaron por la respectiva validación de un experto, el docente tutor a cargo del proyecto de investigación y corregido por la investigadora para asegurar con validez y confiabilidad de estos.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

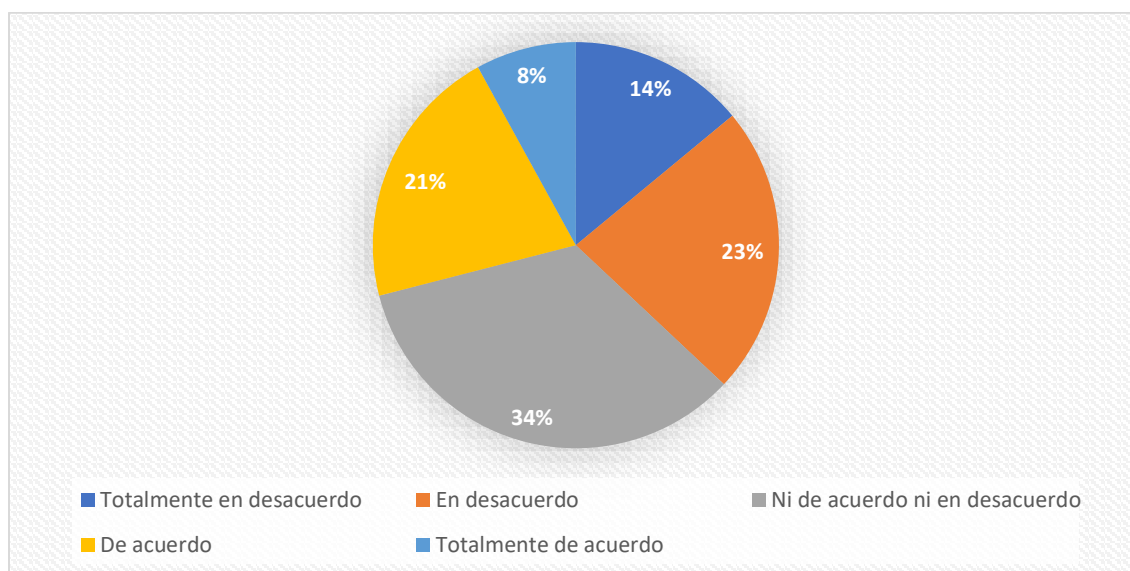
En este apartado se muestra el análisis, interpretación y discusión de resultados obtenidos luego de haber aplicado los instrumentos de recolección de datos convenientes para esta investigación. Habiendo empleado una encuesta con diez preguntas a los estudiantes de quinto, sexto y séptimo año de educación general básica paralelo “A”, dirigidas a la muestra de 89 estudiantes de estos niveles de educación de la Escuela de Educación Básica “Dr. Carlos Puig Villazar”.

4.1. Resultados de la Encuesta Aplicada a los Estudiantes de Educación Básica Media

Pregunta 1: Estoy familiarizado con el término gamificación.

Gráfico 1.

Familiaridad con el término gamificación



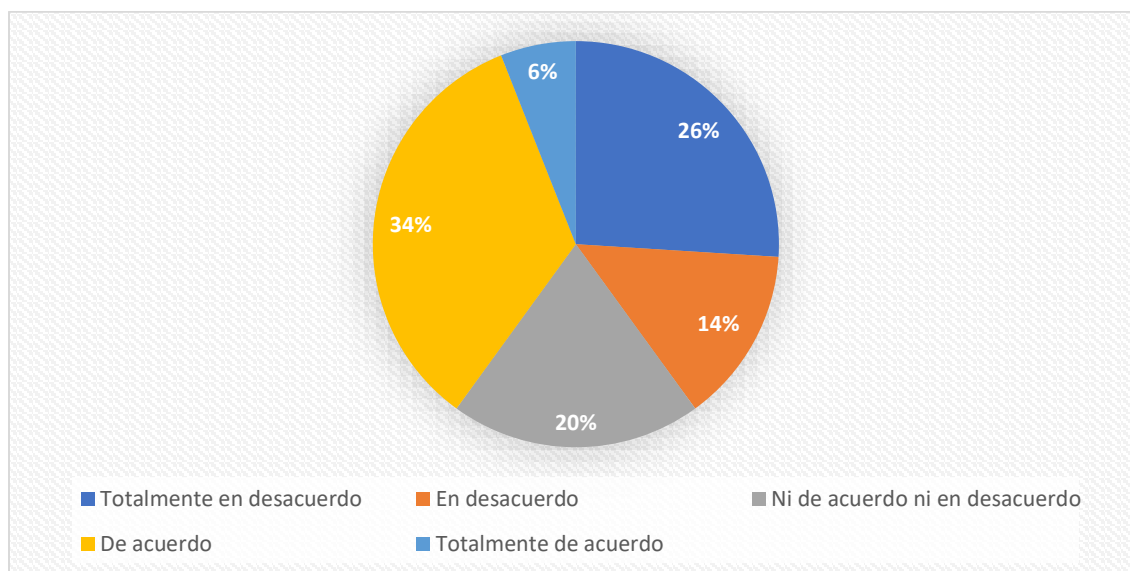
Nota: Datos estadísticos de la encuesta con relación a la pregunta uno que parte del indicador de nociones sobre gamificación. Desarrollado por Helen Murillo, 2025.

Análisis e interpretación: EL 8% de los estudiantes respondieron que están totalmente de acuerdo con la pregunta de su familiaridad con el término gamificación; el 21% está de acuerdo. También, existe el 34% que no está ni de acuerdo ni en desacuerdo; 23% está en desacuerdo y 14% está totalmente en desacuerdo. Por lo tanto, un buen número de educandos manifestó que quizás estén familiarizados con el término, pero no están seguros y así mismo un porcentaje considerable nunca ha escuchado hablar de ella.

Pregunta 2: Reconozco que la gamificación usa la mecánica, dinámica y apariencia de los videojuegos usando la tecnología dentro de los salones de clase.

Gráfico 2.

Reconocimiento de la mecánica, dinámica y apariencia de los videojuegos



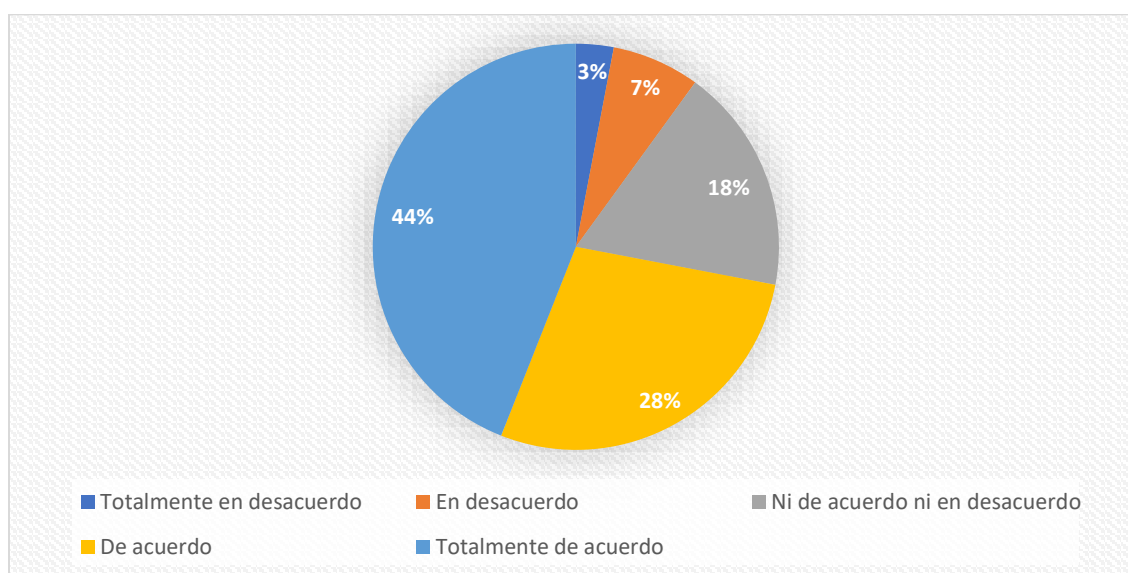
Nota: Datos estadísticos de la encuesta en relación con la pregunta dos que parte del indicador de nociones sobre gamificación. Desarrollado por Helen Murillo, 2025.

Análisis e interpretación: EL 6% de los estudiantes respondieron que están totalmente de acuerdo con la pregunta de su reconocimiento de la mecánica, dinámica y apariencia de los videojuegos; el 34% está de acuerdo. También, existe el 20% que no está ni de acuerdo ni en desacuerdo; 14% está en desacuerdo y 26% está totalmente en desacuerdo. Por lo tanto, la mayoría de los educandos declaró que no reconocen con exactitud que la gamificación usa la mecánica, dinámica y apariencia de los videojuegos dentro de una clase, aunque hay quienes sí reconocen este principio de la gamificación.

Pregunta 3: Me sentiría más motivado a aprender si algunas actividades usaran elementos de los videojuegos.

Gráfico 3.

Motivación por aprender usando elementos de los videojuegos



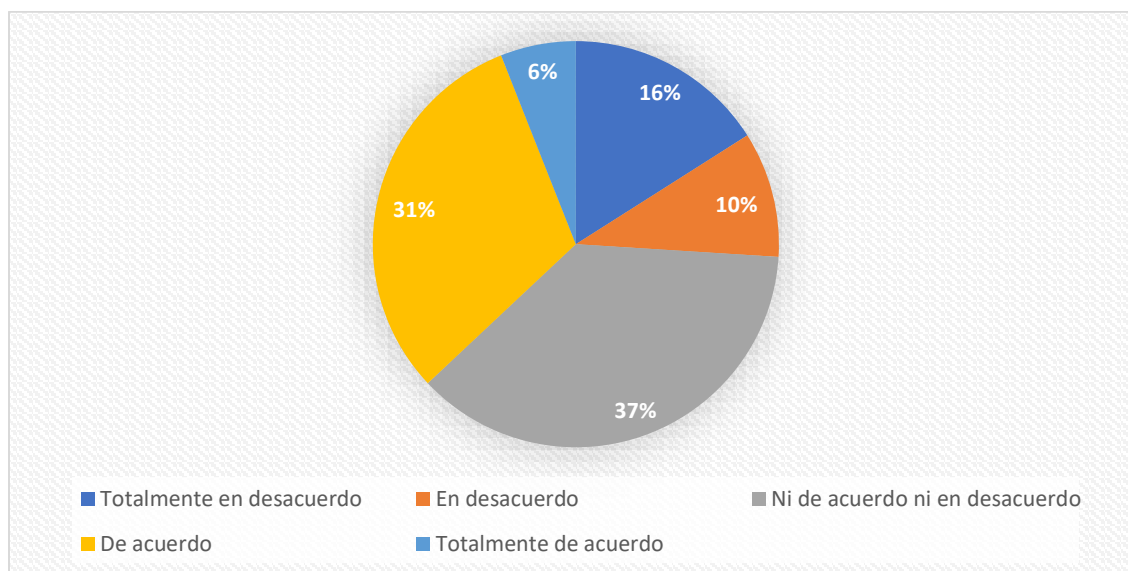
Nota: Datos estadísticos de la encuesta en relación con la pregunta tres que parte del indicador de la motivación. Desarrollado por Helen Murillo, 2025.

Análisis e interpretación: EL 44% de los estudiantes respondieron que están totalmente de acuerdo con la pregunta de su motivación por aprender usando elementos de los videojuegos; el 28% está de acuerdo. También, existe el 18% que no está ni de acuerdo ni en desacuerdo; 7% está en desacuerdo y 3% está totalmente en desacuerdo. Por lo tanto, la vasta mayoría de los educandos afirmó que se sentirían más motivados a aprender si algunas de las actividades usaran elementos de los videojuegos.

Pregunta 4: Opino que una clase en la que se haga uso de la tecnología contribuiría con el desarrollo de mi entendimiento y uso responsable de la tecnología.

Gráfico 4.

Entendimiento y su uso responsable de la tecnología



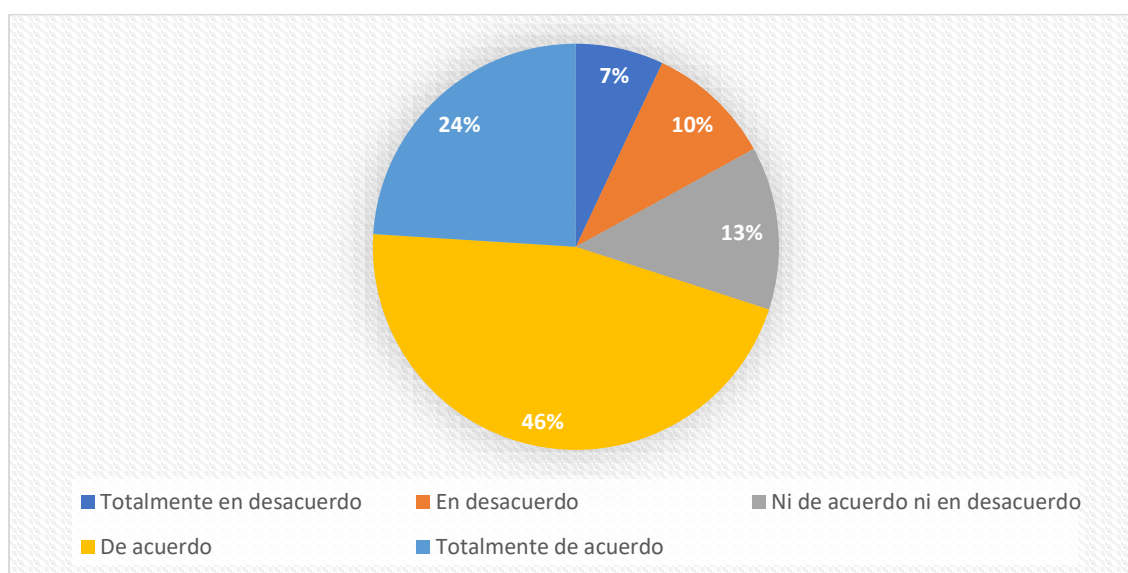
Nota: Datos estadísticos de la encuesta con relación a la pregunta cuatro que parte de los indicadores de uso de la tecnología y su uso responsable. Desarrollado por Helen Murillo, 2025.

Análisis e interpretación: EL 6% de los estudiantes respondieron que están totalmente de acuerdo con la pregunta del uso de la tecnología y su contribución con el desarrollo de su entendimiento y uso responsable; el 31% está de acuerdo. También, existe el 37% que no está ni de acuerdo ni en desacuerdo; 10% está en desacuerdo y 6% está totalmente en desacuerdo. En base a los resultados, un número considerable que una clase en la que se haga uso de la tecnología contribuiría con el desarrollo de su entendimiento y uso responsable, aunque del mismo modo hay quienes no están seguros pero que probablemente sí podría contribuir con este mismo desarrollo.

Pregunta 5: Alguna actividad de aprendizaje propuesta se basa en reglas, sistema de puntuación, y niveles.

Gráfico 5.

Actividades de aprendizaje con reglas, sistema de puntuación y niveles



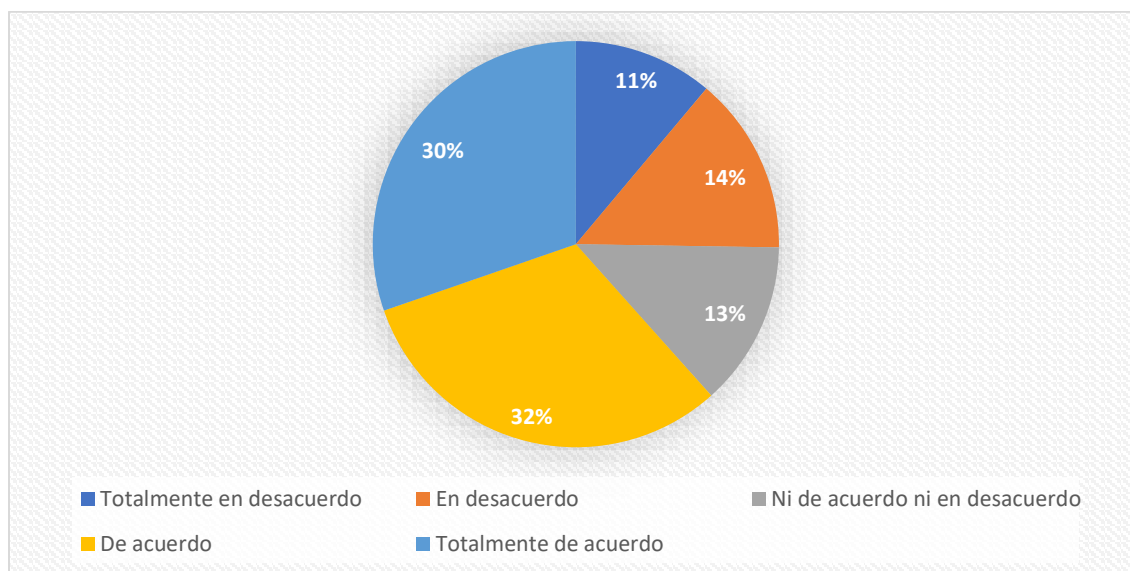
Nota: Datos estadísticos de la encuesta con relación a la pregunta cinco que parte del indicador de mecánica de los videojuegos. Desarrollado por Helen Murillo, 2025.

Análisis e interpretación: EL 24% de los estudiantes respondieron que están totalmente de acuerdo con la pregunta de actividades de aprendizaje que se base en reglas, sistema de puntos y niveles; el 46% está de acuerdo. También, existe el 13% que no está ni de acuerdo ni en desacuerdo; 10% está en desacuerdo y 7% está totalmente en desacuerdo. En base a los resultados, la mayoría de los estudiantes supieron dar a conocer que alguna actividad de aprendizaje propuesta por el docente se basa en reglas, sistema de puntuación, y niveles.

Pregunta 6: Alguna tarea propuesta cuenta con alguna historia, narrativa usando algún recurso audiovisual cuyo diseño y gráficos sean atractivos.

Gráfico 6.

Tareas con historia y narrativa con diseño y gráficos llamativos



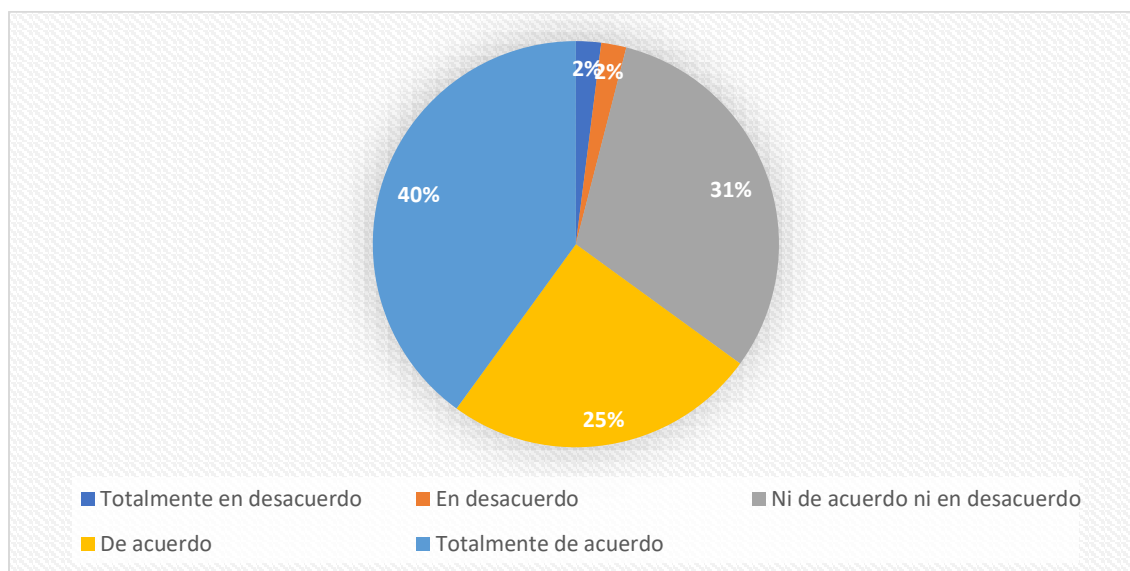
Nota: Datos estadísticos de la encuesta en relación con la pregunta seis que parte de los indicadores de la dinámica y estética de los videojuegos. Desarrollado por Helen Murillo, 2025.

Análisis e interpretación: EL 30% de los estudiantes respondieron que están totalmente de acuerdo con la pregunta de actividades de aprendizaje que se base en reglas, sistema de puntos y niveles; el 31% está de acuerdo. También, existe el 13% que no está ni de acuerdo ni en desacuerdo; 14% está en desacuerdo y 11% está totalmente en desacuerdo. En base a los resultados, la mayoría de los estudiantes concordaron que alguna tarea propuesta cuenta con alguna historia, narrativa usando algún recurso audiovisual cuyo diseño y gráficos sean atractivos.

Pregunta 7: Considero que la asignatura de estudios sociales es importante en mi formación académica.

Gráfico 7.

Importancia de estudios sociales y la formación académica



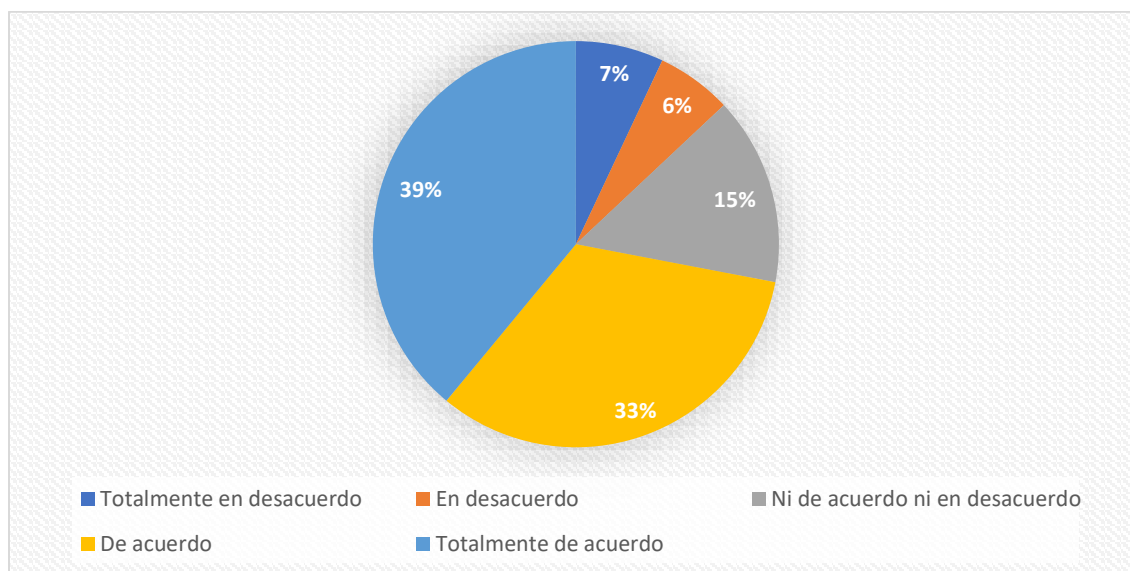
Nota: Datos estadísticos de la encuesta en relación con la pregunta siete que parte del indicador de formación integral. Desarrollado por Helen Murillo, 2025.

Análisis e interpretación: EL 40% de los estudiantes respondieron que están totalmente de acuerdo con la pregunta de la importancia de estudios sociales y la formación académica; el 25% está de acuerdo. También, existe el 31% que no está ni de acuerdo ni en desacuerdo; 2% está en desacuerdo y 2% está totalmente en desacuerdo. En base a los resultados, la vasta mayoría de los estudiantes consideran que la asignatura de estudios sociales es importante en su formación académica.

Pregunta 8: Pienso que aprender estudios sociales me forma como persona con un comportamiento adecuado conociendo mis derechos y respetando mis obligaciones.

Gráfico 8.

Aprendizaje de estudios sociales y la formación como persona



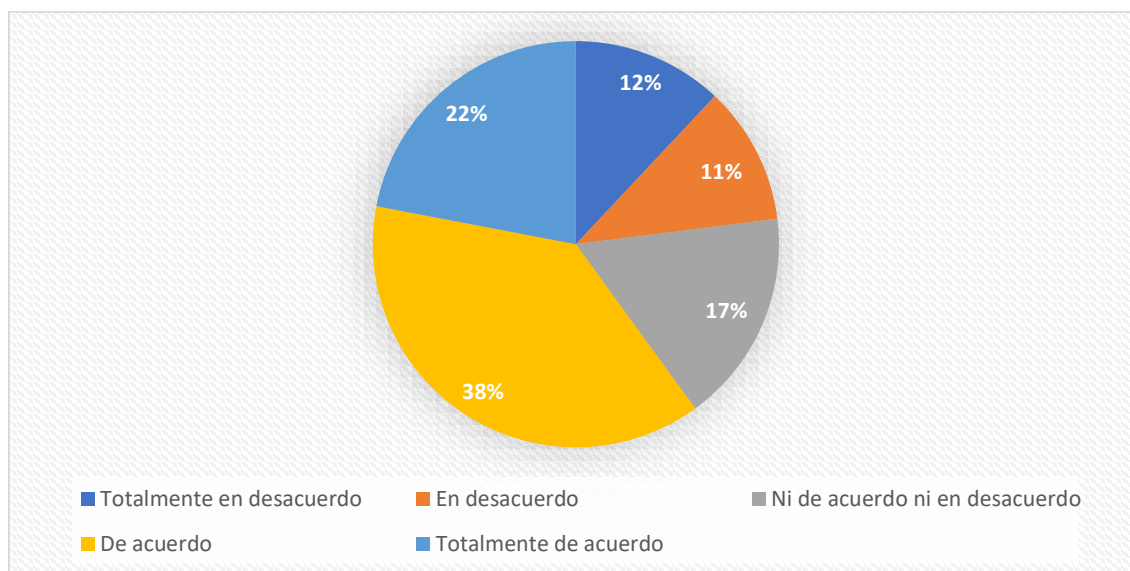
Nota: Datos estadísticos de la encuesta con relación a la pregunta ocho que parte del indicador de desarrollo humano. Desarrollado por Helen Murillo, 2025.

Análisis e interpretación: EL 39% de los estudiantes respondieron que están totalmente de acuerdo con la pregunta del aprendizaje de estudios sociales y la formación académica; el 33% está de acuerdo. También, existe el 15% que no está ni de acuerdo ni en desacuerdo; 6% está en desacuerdo y 7% está totalmente en desacuerdo. En base a los resultados, la vasta mayoría de los estudiantes expusieron que aprender estudios sociales los forma como personas con un comportamiento adecuado conociendo sus derechos y respetando sus obligaciones.

Pregunta 9: Encuentro las clases estudios sociales interesantes y motivadoras para mi aprendizaje de esta materia.

Gráfico 9.

Interés y motivación para aprender estudios sociales



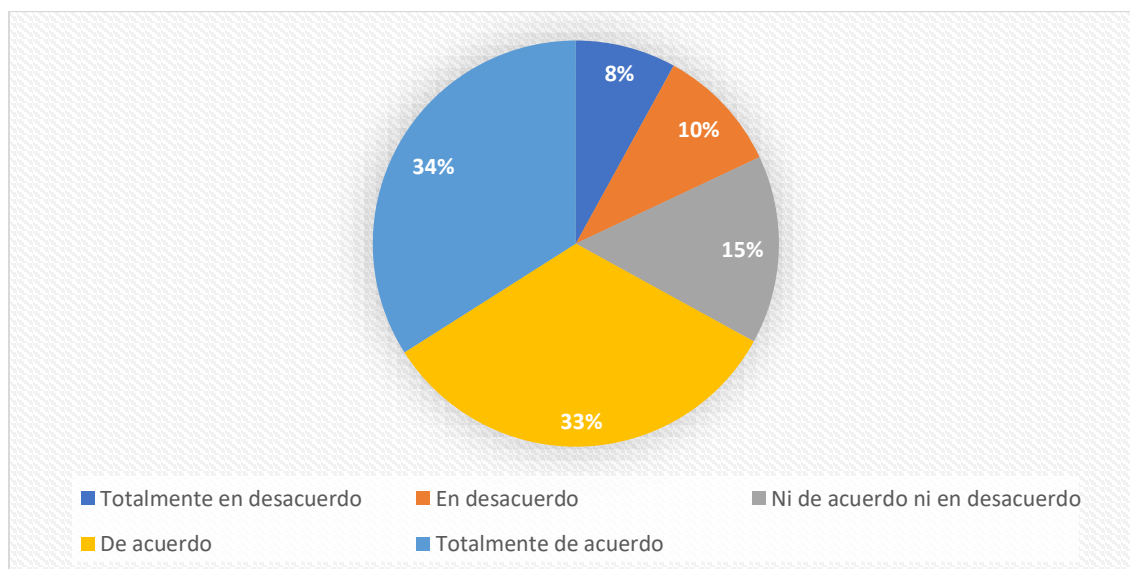
Nota: Datos estadísticos de la encuesta con relación a la pregunta nueve que parte de los indicadores de motivación y experiencia. Desarrollado por Helen Murillo, 2025.

Análisis e interpretación: EL 22% de los estudiantes respondieron que están totalmente de acuerdo con la pregunta de interés y motivación a las clases de estudios sociales; el 38% está de acuerdo. También, existe el 17% que no está ni de acuerdo ni en desacuerdo; 11% está en desacuerdo y 12% está totalmente en desacuerdo. En base a los resultados, la vasta mayoría de los estudiantes exponen que encuentran las clases estudios sociales interesantes y motivadoras para mi aprendizaje de esta materia.

Pregunta 10: Presto atención a las clases de estudios sociales.

Gráfico 10.

Atención a clases de estudios sociales



Nota: Datos estadísticos de la encuesta con relación a la pregunta diez que parte del indicador de la atención a las clases de estudios sociales. Desarrollado por Helen Murillo, 2025.

Análisis e interpretación: EL 34% de los estudiantes respondieron que están totalmente de acuerdo con la pregunta de atención a las clases de estudios sociales; el 33% está de acuerdo. También, existe el 15% que no está ni de acuerdo ni en desacuerdo; 10% está en desacuerdo y 8% está totalmente en desacuerdo. En base a los datos obtenidos, la vasta mayoría de los estudiantes prestan atención a las clases de estudios sociales.

4.2. Discusión de los Resultados

Según Bajaan y Muzo (2023) en una investigación realizada en la universidad de Guayaquil, se demostró la insuficiencia de herramientas pedagógicas como la aplicación de gamificación a los estudiantes, esto debido a que los docentes desconocen sobre los distintos recursos que pueden aplicar dentro del aula, y el uso de nuevas tecnologías de la información y comunicación (pag.94). Los educandos dieron a conocer no están seguros de si están familiarizados con el término de gamificación y así mismo un porcentaje considerable nunca ha escuchado hablar de ella. Esto tiene relación con lo que dicen los autores ya que esto se debe a que en los antecedentes de la muestra casi nunca se ha usado la gamificación por lo que nadie les ha de haber comentado sobre esta metodología. Por otro lado, la mayoría de los participantes no reconocieron con exactitud que la gamificación usa la mecánica, dinámica y apariencia de los videojuegos dentro de una clase, concordando con lo que indicaron los mismos autores ya que hace falta una mayor instrucción sobre la gamificación.

La muestra de este estudio afirmó que se sentirían más motivados a aprender si algunas de las actividades de aprendizaje usaran elementos de los videojuegos. Lo cual tiene concordancia con lo que aciertan Chacón y Guambaña (2022) puesto que estos autores hallaron que la gamificación puede ser una fuente de motivación para los estudiantes puesto que entre sus principales objetivos está el colaborar con la adquisición de conocimientos de una manera mucho más dinámica llevando a mejores resultados académicos, mantiene a los alumnos centrados en los temas a estudiar y se crea un mejor ambiente de clases (p.46). Esto puede evidenciarse con las respuestas de los encuestados ya que a todo estudiante en su etapa de niñez gusta de jugar videojuegos, lo cual beneficiaría para que los estudiantes se sientan más motivados a aprender haciendo uso de un recurso que llama mucho su atención. Un número considerable de los estudiantes que tomaron parte en la encuesta afirmaron que una clase en la que se haga uso de la tecnología contribuiría con el desarrollo de su entendimiento y uso responsable, aunque un buen número de los participantes no opina que su uso puede contribuirles pero tampoco lo desacredita. Esto se asemeja a lo que estipula el Ministerio de Educación (2021) quien expidió el currículo priorizado con énfasis en Competencias Comunicacionales, Matemáticas, Digitales y Socioemocionales y en términos de competencias digitales, estas posibilitan el progreso del pensamiento computacional y el uso de la tecnología con responsabilidad por parte de los usuarios.

Los estudiantes participantes supieron dar a conocer que alguna actividad de aprendizaje propuesta por el docente se basa en reglas, sistema de puntuación, y niveles y del mismo modo manifestaron que alguna tarea propuesta cuenta con alguna historia, narrativa usando algún recurso audiovisual cuyo diseño y gráficos sean atractivos, las cuales hacen alusión a la mecánica, dinámica y estética de los videojuegos. Esto concuerda con los elementos de los videojuegos aplicados en la gamificación mencionados por De la Torre (2023) quien afirmó que los elementos

de la gamificación son la mecánica, dinámica y la estética; la mecánica son todos los componentes básicos del juego tales como las reglas, sistema de puntuación, y niveles; la dinámica se refiere a la historia y narrativa del juego; y la estética se refiere a diseños y gráficos atractivos presentes en los videojuegos.

Los estudiantes consideran que la asignatura de estudios sociales es importante en su formación académica y así mismo exponen que aprender estudios sociales los forma como personas con un comportamiento adecuado respetando sus derechos y obligaciones. Esto está de acuerdo con Palma (2015 como se citó en Moreno, 2022) quien expuso en un trabajo de investigación sobre el aprendizaje de estudios sociales que el aprender esta materia es un desarrollo constante que envuelve un aprendizaje íntegro con un adecuado comportamiento por parte del ser humano como una persona comprometida con su entorno respetando sus derechos y sus obligaciones como ciudadano en su comunidad (p. 20).

Los estudiantes exponen que encuentran las clases estudios sociales interesantes y motivadoras para el aprendizaje de esta materia y que prestan la debida atención a las clases de estudios sociales. Esto último también está de acuerdo con Palma (2015 como se citó en Moreno, 2022) ya que aseguró que los estudiantes prestan atención a la clase de estudios sociales, pero también se resalta que en algunas ocasiones las clases de esta materia resultan poco llamativas y los estudiantes son propensos a distraerse con diferentes situaciones que ocurren a su alrededor; sin embargo, esto no concuerda con los autores ya que la muestra manifestó lo contrario ya que se interesan y motivan por aprender la materia de Estudios Sociales.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

En conformidad con el análisis de los resultados obtenidos a través de los instrumentos de recolección de datos aplicados a los estudiantes de educación básica media, quinto, sexto y séptimo grado en la Escuela de Educación Básica “Dr. Carlos Puig Villazar”, relacionadas con las variables del tema a estudiar, las cuales son la gamificación y el aprendizaje de Estudios Sociales. Procediéndose a realizar un énfasis en las ventajas que aporta, así como el cumplimiento de los objetivos que se plantearon al inicio de la investigación, se obtienen las siguientes conclusiones:

Partiendo desde los objetivos planteados sobre la influencia de la gamificación como estrategia de aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales y si la implementación de la gamificación motiva en el aprendizaje de esta materia a los estudiantes se concluye que la motivación se ve significativamente influenciada por la aplicación de la gamificación dentro de los entornos de aprendizaje ya que se halló que la motivación por aprender en los estudiantes incrementaría si más actividades de aprendizaje que se realicen dentro de las horas pedagógicas hicieran un mayor uso de la gamificación, la cual usa los elementos de los videojuegos como metodología de enseñanza y aprendizaje; de esta manera, la motivación por aprender la materia de Estudios Sociales también se vería significativamente influida ya que se puede evaluar el nivel de conocimiento adquirido por parte de los estudiantes creando algún juego digital en línea o como actividad de refuerzo en casa aplicando pedagógicamente esta metodología. No obstante, este no es el único beneficio que se ve beneficiado por la gamificación, pues ellos también afirmaron que una clase en la que se haga uso de la tecnología también podría contribuir con el desarrollo del entendimiento de los estudiantes en términos de tecnología y uso responsable cumpliendo así el

desarrollo de sus competencias digitales puesto que los estudiantes crean consciencia de que se puede usar los recursos tecnológicos en actividades productivas como el autoaprendizaje. Esto claramente son algunos de los beneficios en los que influye la implementación de la gamificación dentro de las clases ya que facilitan el aprendizaje de los contenidos de las materias, en las que se incluye Estudios Sociales.

Tomando en cuenta el objetivo que propone determinar el nivel de conocimiento que los estudiantes tienen sobre la gamificación y su aporte al desarrollo de un aprendizaje significativo en la materia de Estudios Sociales se infiere que los discentes no están seguros de si están familiarizados con el término de gamificación y así mismo un porcentaje considerable nunca ha escuchado hablar de ella por lo que la muestra declaró que desconocen que los elementos de la gamificación son la mecánica que son las reglas, sistema de puntuación, y niveles, la dinámica que son la historia y narrativa de los videojuegos y la estética que hace alusión al diseño y gráficos atractivos de los videojuegos a través de la tecnología dentro de una clase. Sin embargo, los estudiantes manifestaron que estos de alguna manera sí son aplicados por medio de diferentes actividades de aprendizaje en sus clases, pero no son conscientes de que las reglas, puntos, niveles, historia, narrativa, diseño y gráficos son elementos propios de la gamificación ya que estos son también componentes básicos de los videojuegos.

Por último, los estudiantes consideran que la asignatura de estudios sociales es importante en su formación académica debido a que esta asignatura les ayuda a formarse como personas con un comportamiento adecuado en un grupo social respetando sus derechos y obligaciones como parte de una comunidad, evidentemente se resalta que esta materia es vital para los sujetos de estudio pero para tener un aprendizaje significativo en estudios sociales es importante despertar el

interés y motivación en los estudiantes y como se ha demostrado en este estudio, esta motivación e interés se pueden establecer al implementar elementos propios de los videojuegos, y se dio a conocer que el docente de la asignatura propone actividades con dichos elementos teniendo en ellos la disposición y atención necesarias para comprender y aprender los diferentes contenidos y temas del estudio.

5.2. Recomendaciones

Para los docentes: no se limitarse con una enseñanza con un esquema tradicional en el que la repetición y memorización abunda y apliquen más nuevas metodologías de enseñanza en los que la tecnología se vea inmersa aplicando una temática que a los niños de hoy en día les llama mucho la atención, el mundo de los videojuegos en línea, pero que a su vez se les explique que metodología se estará empleando, describir en qué consiste detallando también que elementos interviene y cuál es su propósito para que los estudiantes puedan ser conscientes de aquello creando desde la explicación un interés por realizar las actividades de aprendizaje y motive a adquirir o evaluar los conocimientos. Al tomar en cuenta a las herramientas tecnológicas definitivamente también beneficiaría a que los estudiantes aprendan a usarla de manera responsable siendo el estudio y aprendizaje un claro ejemplo de ello.

Para la institución educativa: es recomendable que también se enfatice la importancia que tiene el aprender la asignatura Estudios Sociales ya que hay varios estudiantes que desconocen la razón del porqué la materia existe ya que es necesaria puesto que contribuye significativamente el perfil de egreso de del alumnado al culminar el bachillerato puesto que el aprender esta materia es un desarrollo constante que envuelve un aprendizaje íntegro con un adecuado comportamiento por parte del ser humano como una persona comprometida con su entorno respetando sus derechos y sus obligaciones como ciudadano en su comunidad. Los estudiantes deberían conocer el porqué se

enseña tanto la materia como el contenido para que surja un interés por parte de ellos por aprender lo que se dispone a enseñar.

Para la política educativa institucional, se sugiere que se exhorte al personal docente a crear actividades en las que los elementos de los videojuegos estén presentes para de este modo crear un interés y motivación por aprender los contenidos teóricos del espacio curricular de Estudios Sociales de una manera más moderna, dinámica y participativa ya que de esta manera más estudiantes podrían prestar más atención para poder ganar alguna retribución ya sea en puntos en los juegos en líneas, para actividades en las que los necesiten, o algún premio físico a través de algún recurso tecnológico que presente las actividades de una manera visualmente llamativa asegurando así que el aprendizaje de los estudiantes no sea solo superficial si no significativo de los temas estudiados en la hora pedagógica para evaluar el nivel de conocimiento de los estudiantes de una manera atractiva en el aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alan, D., Quezada, C., & Arce, J. (2018). Investigación cuantitativa y cualitativa. En D. Alan, & L. Cortez, *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica* (pág. 68). UTMACH.
- Asamblea Nacional Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Lexis.
- Atlas.ti. (25 de Octubre de 2025). *Investigación cuantitativa*. ATLAS.ti:
<https://atlasti.com/es/research-hub/investigacion-cuantitativa>
- Bajaña, M., & Muzo, J. (2023). Gamificación como recurso educativo. *Software educativo, 2023* (Tesis de Licenciatura, Universidad de Guayaquil). *Gamificación como recurso educativo. Software educativo*. Repositorio Institucional.
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/69200>
- Bolaños, J. (2023). La gamificación como herramienta para la enseñanza y aprendizaje. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 7*(30), 1846-1853.
<https://doi.org/10.33996>
- Castillo, M., Escobar, M., Barragán, R., & Cárdenas, M. (2022). La gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del Conocimiento, 7*(1), 687-701.
<https://doi.org/10.23857/pc.v7i1.3503>
- Chacón, C., & Guambaña, C. (2022). *Gamificación: Programa de Intervención sobre la motivación de escolares de EGB en Educación Física*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Cuenca]. Repositorio Digital UC.
<https://dspace.ucuenca.edu.ec/items/da7e2458-15fd-4b8e-b7ac-1267f7e15982>

- Contreras, F. (2016). El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias. *Horizonte de la Ciencia* , 6(10), 130-140. <https://doi.org/10.26490>
- De la Torre, S. (16 de Octubre de 2023). *Elementos de la gamificación: Componentes clave para enriquecer la experiencia de e-learning*. Iseazy:
<https://www.iseazy.com/es/blog/elementos-de-la-gamificacion/>
- Dzul, M. (26 de Octubre de 2025). *Unidad 3. Aplicación básica de los métodos científicos*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo: <http://www.uaeh.edu.mx/virtual>
- Escuela de Investigación. (5 de Septiembre de 2024). *¿Cuál es la diferencia entre población, muestra y unidad de análisis*. Escuela de Investigación:
<https://escueladeinvestigacion.com/2024/09/05/cual-es-la-diferencia-entre-poblacion-muestra-y-unidad-de-analisis/>
- García Ortega , A., & García Avilés , J. (2018). *Gamificación del contenido periodístico para mejorar el engagement: análisis de cuatro casos de éxito*. Mediamorfosis.
https://www.researchgate.net/publication/326300067_Gamificacion_del_contenido_periodistico_para_mejorar_el_engagement_analisis_de_cuatro_casos_de_exito
- Gobierno de Canarias . (31 de mayo de 2025). *Kit de pedagogía y tic . Gamificación :*
<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/gamificacion/>
- Guevara Bustamante, E., & Moreno Muro, J. P. (2021). El aprendizaje de las Ciencias Sociales desde una perspectiva didáctica contextual. *Revista de investigación en Ciencias Sociales y Humanidades* , 8(1), 88-100.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30545/academo.2021.ene-jun.8>

Guevara, G. P., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Científica Mundo de la Investigación y conocimiento*, 4(3), 163-173.

<https://doi.org/10.26820/recimundo>

Mayorga, L., Mayorga, M., Silva, J., & Páliz, S. (2023). Gamificación y TICS en la educación en Ecuador. *Conciencia Digital*, 6(3), 6-16.

<https://doi.org/https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i3.2591>

McLeod, S. (17 de marzo de 2025). *Condicionamiento operante: Qué es, cómo funciona y ejemplos*. SimplyPsychology: <https://www.simplypsychology.org/operant-conditioning.html>

Mero , G., & Castro, I. (2020). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*, 6(2), 111-124.

<https://doi.org/https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i2.2902>

Microsoft. (11 de Noviembre de 2025). *Tareas básicas en Excel*. Microsoft:

<https://support.microsoft.com/es-es/office/tareas-b%C3%A1sicas-en-excel-dc775dd1-fa52-430f-9c3c-d998d1735fca>

Ministerio de Educación. (2015). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Ministerio de Educación.

Ministerio de Educación. (2016). *Ciencias sociales: currículo de egb, bgu*. Ministerio de educación. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/SOCIALES_COMPLETO.pdf

Ministerio de Educación. (2021). *Agenda Educativa Digital 2021 - 2025*. Ministerio de Educación.

Ministerio de Educación. (30 de Diciembre de 2021). *Se emitió el currículo priorizado con énfasis en Competencias Comunicacionales, Matemáticas, Digitales y Socioemocionales*. Ministerio de Educación, Deporte y Cultura: <https://educacion.gob.ec/se-emitio-el-curriculo-priorizado-con-énfasis-en-competencias-comunicacionales-matematicas-digitales-y-socioemocionales/>

Moreno, L. G. (2022). *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 Hermenegildo Domínguez”, en el período académico 2022- 2023*. [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena] Repositorio digital UPSE. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/8415>

Ordoñez, M. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje - enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores*. [Tesis de maestría, Universidad Pplitécnica Salesiana]. Repositorio digital UPS. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22673>

Ortiz, A., Jordán , J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, 1-17. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Peñafiel Romero , Cedeño Díaz , Bravo Criollo, Arévalo Orellana , Cárdenas Ochoa , & Rivas Reyes . (2024). La gamificación en la educación: beneficios, limitaciones y mejores

- prácticas: *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 5(2), 23-49.
<https://doi.org/10.60100>
- Pérez, P. (2004). Revisión de las teorías del aprendizaje más sobresalientes del siglo XX. *Tiempo de educar*, 5(10), 39-76. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31101003>
- Quimi, J. (2024). *La gamificación digital en el aprendizaje significativo en la asignatura de ciencias naturales, 2024 (Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena)*. Repositorio Institucional. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/10720>
- Sáez, J. M., & Domínguez, C. (2014). Integración pedagógica de la aplicación minecraft edu en educación primaria: un estudio de caso. *Revista de Medios y Educación*, 45, 95-110.
<https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=36831300007>
- Sánchez Pacheco, C. L. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Interacional Docentes 2.0 Tecnología Educativa*, 20(2).
- SUMMA. (2022). *Incoherencias del sistema educativo ecuatoriano: ¿cómo alinear a sus actores y los esfuerzos públicos hacia el logro de aprendizajes?* Research for Improving Education Systems (RISE). .
- Tecana American University. (25 de Octubre de 2025). *Los niveles de investigación*. Tecana American University: <https://tauniversity.org/los-niveles-de-investigacion>
- Universidad Internacional de la Rioja. (26 de July de 2023). *¿Qué son las competencias digitales? Importancia y ejemplos*. UNIR: La Universidad en Internet: <https://mexico.unir.net/noticias/economia/competencias-digitales/>

Universidad Técnica Particular de Loja. (12 de Agosto de 2024). *El rol de las competencias digitales en la educación*. UTPL Blog: <https://noticias.utpl.edu.ec/el-rol-de-las-competencias-digitales-en-la-educacion>

Universidad Veracruzana. (26 de Octubre de 2025). *La encuesta y el cuestionario*. Universidad Veracruzana: <https://www.uv.mx/apps/bdh/investigacion/unidad3/encuesta.html>

Wang, X., & Cheng, Z. (2020). Estudios transversales : fortalezas, debilidades y recomendaciones. *Revista CHEST*, 158(1), 565-571.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chest.2020.03.012>

Zainuddin, Z. S. (2020). *The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence*. Educational Research Review .

ANEXOS
ANEXO A / INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO POR EXPERTOS

1



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

**INSTRUMENTO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL
CUESTIONARIO: LA GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE EN ESTUDIOS
SOCIALES EN EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA.**

Autor (es):

MURILLO DE LA A HELEN NICOLE

Tutor:

MSC. OSWALDO SEBASTIÁN ÁVILA VINUEZA

La Libertad, 19 de noviembre del 2025

1. Identificación del Experto.

Nombre y Apellido: Lic. Javier Antonio García Morales, Mgtr

Institución donde trabaja: Universidad Estatal Península de Santa Elena

Título de pregrado: Licenciado En Ciencias de la Educación

Título de post-grado: Máster en Gerencia y Liderazgo Educativa.

2. Título de la investigación:

La Gamificación y el Aprendizaje en Estudios Sociales en Educación Básica Media.

3. Objetivos del Estudio.

3.1. Objetivo General.

Analizar la influencia de la gamificación en el aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de Educación Básica Media de la Institución Educativa Carlos Puig Villazar.

3.2. Objetivos Específicos:

- Estudiar la influencia de la gamificación como estrategia de aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales.
- Definir si la implementación de la gamificación motiva en el aprendizaje de Estudios Sociales a los estudiantes.
- Determinar el nivel de conocimiento que se tiene sobre la gamificación y su aporte al desarrollo de un aprendizaje significativo de los estudiantes en la materia de Estudios Sociales.

4. Variable (s) que se pretende (n) medir:

Variable Independiente: Gamificación

Variable Dependiente: Aprendizaje de Estudios Sociales

4.2 Indicadores

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	Pregunta	Objetivo secundario
Gamificación	Fundamentación teórica	<ul style="list-style-type: none"> Nociones sobre gamificación 	<ul style="list-style-type: none"> Estoy familiarizado con el término gamificación. Reconozco que la gamificación usa la mecánica, dinámica y apariencia de los videojuegos usando la tecnología dentro de los salones de clase. 	<ul style="list-style-type: none"> Determinar el nivel de conocimiento que se tiene sobre la gamificación y su aporte al desarrollo de un aprendizaje significativo de los estudiantes en la materia de Estudios Sociales.
	Beneficios	<ul style="list-style-type: none"> Motivación 	<ul style="list-style-type: none"> Me sentiría más motivado a aprender si algunas actividades usaran elementos de los videojuegos. 	<ul style="list-style-type: none"> Definir si la implementación de la gamificación motiva en el aprendizaje de Estudios Sociales a los estudiantes.
	Características	<ul style="list-style-type: none"> Uso de la tecnología Competencias digitales 	<ul style="list-style-type: none"> Opino que una clase en la que se haga uso de la tecnología contribuiría con el desarrollo de mi entendimiento y uso responsable de la tecnología. 	<ul style="list-style-type: none"> Estudiar la influencia de la gamificación como estrategia de aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales.

Elementos	<ul style="list-style-type: none"> Mecánica Dinámica Estética 	<ul style="list-style-type: none"> Alguna actividad de aprendizaje propuesta se basa en reglas, sistema de puntuación, y niveles. Alguna tarea propuesta cuenta con alguna historia, narrativa usando algún recurso audiovisual cuyo diseño y gráficos sean atractivos. 	<ul style="list-style-type: none"> Determinar el nivel de conocimiento que se tiene sobre la gamificación y su aporte al desarrollo de un aprendizaje significativo de los estudiantes en la materia de Estudios Sociales.
Relevancia de la Asignatura	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo humano Formación integral 	<ul style="list-style-type: none"> Considero que la asignatura de estudios sociales es importante en mi formación académica. Pienso que aprender estudios sociales me forma como persona con un comportamiento adecuado conociendo mis derechos y respetando mis obligaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> Determinar el nivel de conocimiento que se tiene sobre la gamificación y su aporte al desarrollo de un aprendizaje significativo de los estudiantes en la materia de Estudios Sociales.
Condición de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> Motivación Experiencia Atención 	<ul style="list-style-type: none"> Encuentro las clases estudios sociales interesantes y motivadoras para mi aprendizaje de esta materia. Presto atención a las clases de estudios sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> Determinar el nivel de conocimiento que se tiene sobre la gamificación y su aporte al desarrollo de un aprendizaje significativo de los

Aprendizaje de Estudios Sociales

estudiantes en la materia
de Estudios Sociales.

4.1 Escala: Likert.

• Totalmente de acuerdo	• De acuerdo	• Ni de acuerdo ni en desacuerdo	• En desacuerdo	• Totalmente en desacuerdo
-------------------------	--------------	----------------------------------	-----------------	----------------------------

6. 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: _____

Considera que los items del cuestionario miden los indicadores seleccionados para la variable de manera:

Suficiente
 Medianamente suficiente
 Insuficiente

Observación: _____

El instrumento diseñado mide la variable:

Suficiente
 Medianamente suficiente
 Insuficiente

Observación: _____



MSc. Javier García Morales
Docente experto

ANEXO C / FORMATO DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

Tema: La Gamificación y el Aprendizaje en Estudios Sociales en Educación Básica Media.

Instrucción: La presente encuesta muestra una escala de Likert en la que la puntuación más baja es 1 (totalmente en desacuerdo) y la más alta es 5 (totalmente de acuerdo). Marque con una X según su criterio.

1. Estoy familiarizado el término gamificación.

1	2	3	4	5
Totalmente en Desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	De Acuerdo	Totalmente de Acuerdo

2. Reconozco que la gamificación usa la mecánica, dinámica y apariencia de los videojuegos usando la tecnología dentro de los salones de clase.

1	2	3	4	5
Totalmente en Desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	De Acuerdo	Totalmente de Acuerdo

3. Me sentiría más motivado a aprender si algunas actividades usaran elementos de los videojuegos.

1	2	3	4	5
Totalmente en Desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	De Acuerdo	Totalmente de Acuerdo

4. Opino que una clase en la que se haga uso de la tecnología contribuiría con el desarrollo de mi entendimiento y uso responsable de la tecnología.

1	2	3	4	5
Totalmente en Desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	De Acuerdo	Totalmente de Acuerdo

5. Alguna actividad de aprendizaje propuesta se basa en reglas, sistema de puntuación, y niveles.

1	2	3	4	5
Totalmente en Desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	De Acuerdo	Totalmente de Acuerdo

6. Alguna tarea propuesta cuenta con alguna historia, narrativa usando algún recurso audiovisual cuyo diseño y gráficos sean atractivos.

1	2	3	4	5
Totalmente en Desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	De Acuerdo	Totalmente de Acuerdo

7. Considero que la asignatura de estudios sociales es importante en mi formación académica.

1	2	3	4	5
Totalmente en Desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	De Acuerdo	Totalmente de Acuerdo

8. Pienso que aprender estudios sociales me forma como persona con un comportamiento adecuado conociendo mis derechos y respetando mis obligaciones.

1	2	3	4	5
Totalmente en Desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	De Acuerdo	Totalmente de Acuerdo

9. Encuentro las clases estudios sociales interesantes y motivadoras para mi aprendizaje de esta materia.

1	2	3	4	5
Totalmente en Desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	De Acuerdo	Totalmente de Acuerdo

10. Presto atención a las clases de estudios sociales.

1	2	3	4	5
Totalmente en Desacuerdo	En Desacuerdo	Ni de Acuerdo ni en Desacuerdo	De Acuerdo	Totalmente de Acuerdo

ANEXO D / SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN AL DIRECTOR PARA LA APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS



**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

OFICIO No. UPSE-CEB-2025-878-MG

La Libertad, 28 de octubre del 2025

Lic. Galo Guillermo Quirumbay Rodríguez, MSc.
Director/a de la Escuela de Educación Básica "Dr. Carlos Puig Vilazar"

Ciudad.

De mis consideraciones:

Quien suscribe, **Lcda. Margot García Espinoza, PhD.**, directora de la Carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su autorización para que la estudiante **Murillo De La A Helen Nicole** desarrolle su proyecto de investigación en la institución educativa bajo su digna dirección.

El tema del proyecto es: "La gamificación y el aprendizaje en Estudios Sociales en educación básica media". Para el desarrollo del mismo, la estudiante aplicará instrumentos de recolección de información, como encuestas y entrevistas, dirigidos al personal docente y estudiantes de la comunidad educativa.

Las actividades están programadas para ejecutarse durante el período académico 2025-2, específicamente en el mes de octubre del presente año.

Por la favorable acogida que usted dará a la presente, le anticipo mis más sinceros agradecimientos. Atte.



Lcda. Margot García Espinoza, PhD.
Directora de la Carrera de Educación Básica
Universidad Estatal Península de Santa Elena
C.c.: Archivo

E.F.B. "DR. CARLOS PUIG VILAZAR"
RECIBIDO
29 OCT 2025 12:42
FIRMA DEL RESPONSABLE

ANEXO F/ RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
 CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
 COMISIÓN UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

REVISIÓN DE TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
 RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO ESCRITO

Apellidos y nombres del estudiante	MURILLO DE LA A HELEN NICOLE
Proyecto de Investigación	LA GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE EN ESTUDIOS SOCIALES EN EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA
Tutor	M.SC. OSWALDO SEBASTIAN ÁVILA VINUEZA
Docente especialista	MSC HERMAN CHRISTIAN ZÚÑIGA MUÑOZ

CRITERIOS Y ESCALA DE EVALUACIÓN

DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
0	1	2



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
 CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
 COMISIÓN UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

EL PROBLEMA			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
1. SITUACIÓN PROBLÉMICA	0	1	2
Sitúa la (s) variable(s) del tema en su desarrollo teórico y práctico dentro del contexto educativo, de tal manera que permite evidenciar, de forma fundamentada, los conflictos, las contradicciones, las expectativas y los logros, así como los vacíos o límites de información que existen en torno a esta (s) variable (s).			2
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
2. PROBLEMA CIENTÍFICO	0	1	2
Se formula el problema científico incluyendo todos sus componentes estructurales (variables de estudio/ categorías de estudio, sujeto de estudio, contexto educativo específico.) en correspondencia con el planteamiento de la investigación propuesto.			2



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
 CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
 COMISIÓN UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	0	1	2
Presenta aspectos esenciales tales como la importancia que tiene la solución del problema; la novedad científica y los aportes teóricos, metodológicos y prácticos con los que la investigación aporta; así como la viabilidad que esta presentó en su realización.			2
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
4. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	0	1	2
Se corresponden con las cualidades, las características o los indicadores que poseen las variables /categorías de estudio objeto de la investigación, asegurándose con ello la validez requerida para su formulación.			2
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
5. OBJETIVOS (GENERAL Y ESPECÍFICOS)	0	1	2
Muestran relación con el problema y las interrogantes general y específicas respectivamente.			2
TOTAL PUNTOS	10/10		



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
 CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
 COMISIÓN UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

MARCO TEÓRICO			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
1. ANTECEDENTES CIENTÍFICOS/ REVISIÓN DE FUENTES	0	1	2
La selección de los antecedentes científicos guarda relación con la estructura y la caracterización que se ha hecho en el marco teórico de la investigación.			2
Hay una revisión adecuada de las fuentes relevantes en el área de investigación.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
2. ESTRUCTURA	0	1	2
Evidencia un orden apropiado de los conceptos teóricos abordados en este capítulo de acuerdo con uno o varios criterios de organización: relevancia, lógicos o temporales, entre otros.			2
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
3. CONTENIDO	0	1	2
Los aspectos abordados caracterizan de modo adecuado las cualidades esenciales de las variables o categorías de estudio, teorías, principios y enfoques educativos que dan fundamento a las interrogantes, los objetivos y, en definitiva, a la investigación en su conjunto.			1



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
 CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
 COMISIÓN UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
4. POSTURA CIENTÍFICA	0	1	2
Se elaboran de manera reflexiva, analítica y crítica (no únicamente descriptiva) los referentes teóricos abordados en la investigación.			1
TOTAL PUNTOS		8/8	

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN	0	1	2
Se define el enfoque de acuerdo con el tipo de problema de estudio y los objetivos planteados en el Problema/ Contextualización del problema de la investigación.			2
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
2. TIPO DE ESTUDIO	0	1	2
Se evidencia una fundamentación adecuada en la formulación del tipo de estudio en concordancia con los criterios que se deben considerar para ello: temporalidad, alcance y carácter, entre otros.			2
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
3. MÉTODOS, TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTO	0	1	2
Los métodos (teóricos y empíricos) y las técnicas utilizadas son pertinentes con el enfoque, el tipo de investigación y los objetivos de la investigación.			2



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
 CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
 COMISIÓN UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
4. MATERIALES/INSTRUMENTOS	0	1	2
La selección, el contenido y el diseño de los instrumentos/ materiales se corresponden con las cualidades o indicadores que caracterizan a las variables/categorías de estudio y se fundamentan según el enfoque de la investigación.			2
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
5. POBLACIÓN Y MUESTRA	0	1	2
Se evidencia una adecuada caracterización de la población y de la muestra según el enfoque utilizado.			2
TOTAL PUNTO	10/10		

RESULTADOS			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
1. CONTENIDO	0	1	2
La información científica obtenida es relevante y se corresponde con los objetivos y el tipo de investigación declarada.			2
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
2. PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	0	1	2
Se utilizan recursos y medios que permiten presentar, analizar e interpretar de forma adecuada la información obtenida en la investigación (gráficos, software, etc.).			2
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
3. DISCUSIÓN	0	1	2
La discusión de los resultados/hallazgos se plantea como un diálogo bien fundamentado entre estos y los indicadores/las categorías desarrolladas en el marco teórico.			2
TOTAL PUNTOS	6/6		



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
 CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
 COMISIÓN UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CONCLUSIONES			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
VARIOS ÍTEMS	0	1	2
Se corresponden con los objetivos general y específicos.			2
Muestran la capacidad de síntesis al concluir de acuerdo con los hallazgos principales.			2
TOTAL PUNTOS	2/2		

REDACCIÓN, ESTILO Y NORMAS APA 7			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
1. REDACCIÓN	0	1	2
La redacción es coherente (relación lógica entre palabras, enunciados, párrafos, etc.) y está bien cohesionada (uso adecuado de conectores, pronombres, sinónimos, deícticos, etc.).			2
El uso de léxico se corresponde al área de estudio y al lenguaje académico en general.			2
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
2. FORMATO/GRAMÁTICA, ORTOGRAFÍA/FORMATO	0	1	2
La sintaxis, los signos de puntuación y la ortografía siguen la normativa vigente para su aplicación.			2
La presentación de citas dentro del documento y de las referencias dentro de la bibliografía siguen la normativa establecida para ello (Normas APA 7).			2
TOTAL PUNTOS	4/4		
CALIFICACIÓN TOTAL	38/40		



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA
COMISIÓN UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Comentarios y observaciones

Mejorar el resumen.

Revisar las citas. Algunas citas tienen errores.

Mejorar las preguntas de investigación.

Mejorar el marco teórico.



MSc Herman Christian Zúñiga Muñoz
Docente Especialista