



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**GAMIFICACIÓN Y RECURSOS DEL MEDIO PARA LA ENSEÑANZA DE  
ESTUDIOS SOCIALES EN LA ESCUELA FABIÁN ESPINOZA, CANTÓN  
SANTA ROSA; 2021-2022**

**ALVARADO CALERO MARJORIE ELIZABETH  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**ROMO JIMENEZ LOURDES ELIZABETH  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA  
2021**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**GAMIFICACIÓN Y RECURSOS DEL MEDIO PARA LA  
ENSEÑANZA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LA ESCUELA  
FABIÁN ESPINOZA, CANTÓN SANTA ROSA; 2021-2022**

**ALVARADO CALERO MARJORIE ELIZABETH  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**ROMO JIMENEZ LOURDES ELIZABETH  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA  
2021**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**PROYECTOS INTEGRADORES**

**GAMIFICACIÓN Y RECURSOS DEL MEDIO PARA LA  
ENSEÑANZA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LA ESCUELA  
FABIÁN ESPINOZA, CANTÓN SANTA ROSA; 2021-2022**

**ALVARADO CALERO MARJORIE ELIZABETH  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**ROMO JIMENEZ LOURDES ELIZABETH  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**LALANGUI PEREIRA JULIO HONORATO**

**MACHALA  
2021**

---

# TESIS2

*por* Marjorie Alvarado

---

**Fecha de entrega:** 14-feb-2022 09:11a.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 1762138005

**Nombre del archivo:** ie\_y\_Romo\_Lourdes-Trabajo\_de\_integraci\_n\_curricular-Turnitin.pdf (7.19M)

**Total de palabras:** 22591

**Total de caracteres:** 124306

## TESIS2

### INFORME DE ORIGINALIDAD

10%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Técnica de Machala

Trabajo del estudiante

4%

2

repositorio.utmachala.edu.ec

Fuente de Internet

1%

3

alexandra-ayala.blogspot.com

Fuente de Internet

<1%

4

issuu.com

Fuente de Internet

<1%

5

Submitted to indoamerica

Trabajo del estudiante

<1%

6

pt.scribd.com

Fuente de Internet

<1%

7

Submitted to Aliat Universidades

Trabajo del estudiante

<1%

8

www.xataka.com

Fuente de Internet

<1%

9

www.slideshare.net

Fuente de Internet

<1%

## CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

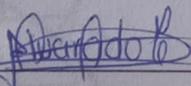
Las que suscriben, ALVARADO CALERO MARJORIE ELIZABETH y ROMO JIMENEZ LOURDES ELIZABETH, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado GAMIFICACIÓN Y RECURSOS DEL MEDIO PARA LA ENSEÑANZA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LA ESCUELA FABIÁN ESPINOZA, CANTÓN SANTA ROSA; 2021-2022, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Las autoras declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

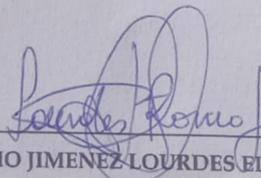
Las autoras como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



ALVARADO CALERO MARJORIE ELIZABETH

0705685105



ROMO JIMENEZ LOURDES ELIZABETH

0704634591

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación lo dedicamos en primer lugar a Dios, por ser quien nos inspira y nos dio la fuerza para continuar en este largo proceso que nos ha tomado 4 años obtener uno de los anhelos más deseados como es nuestro título académico.

En segundo lugar, a nuestros padres, por brindarnos su amor y apoyo incondicional durante todo este tiempo, el mismo que nos llena de energía para avanzar. Finalmente, a nuestros esposos e hijos(a), quienes han tenido que sacrificar tiempo y momentos en los cuales no hemos podido compartir con ellos por la responsabilidad que adquirimos desde el comienzo de nuestra carrera, pero que con orgullo ahora vemos cristalizado nuestro trabajo.

Marjorie y Lourdes

## **AGRADECIMIENTO**

Luego de mucha constancia y sacrificio, nos tomó 4 años lograr culminar este objetivo, habiendo pasado largas horas detrás de un computador, agradecemos a Dios por ser nuestro guía y acompañarnos en el transcurso de este proceso, brindando paciencia y sabiduría para llegar con éxito a nuestras metas propuestas. A nuestros padres por ser el pilar fundamental de apoyo incondicionalmente a pesar a las adversidades e inconvenientes que se presentaron.

Agradecemos a nuestro tutor de tesis Mgs. Julio Lalangui y Dr. Alex Rivera quienes, con su experiencia, conocimiento y motivación nos dirigió en esta investigación, de igual manera, a todos los docentes de cátedra que, con su sabiduría, conocimiento y apoyo, han permitido que nos desarrollemos como personas y profesionales en la prestigiosa Universidad Técnica de Machala.

Marjorie y Lourdes

## RESÚMEN

En la actualidad, la sociedad está inmersa en la tecnología, la misma que, se ha empoderado del campo educativo, debido a la nueva modalidad de estudio que esta ofrece, por ende es necesario que los educadores tengan conocimiento de cómo incorporar la gamificación como parte del contexto áulico, sin embargo, la educación no debe olvidar la presencialidad y la manera en que los recursos didácticos favorecen la enseñanza, es decir, la nueva era desafía a los docentes a estar aptos para ofrecer las nuevas demandas de estudio.

El presente trabajo se enfoca en abordar temáticas de importancia que actualmente benefician al proceso de enseñanza-aprendizaje, por tal razón, hemos expuesto el siguiente tema “Gamificación y recursos del medio para la enseñanza de estudios sociales en la escuela Fabián Espinoza, cantón Santa Rosa; 2021-2022”, con el fin de aportar nuevos conocimientos por medio de la construcción de una guía didáctica la misma que beneficiará al docente y alumnos de cuarto grado de educación general básica.

Por consiguiente, la metodología empleada en la investigación es de corte cuali-cuantitativo con un nivel descriptivo y explicativo, el mismo que orienta el trabajo en conjunto con el método comparativo, analítico y deductivo e inductivo, permitiendo dar un enfoque más amplio y claro acerca del levantamiento de información, al igual que las técnicas e instrumentos las cuales son herramientas para indagar y profundizar en el problema previamente identificado, por medio de una modalidad bibliográfica para sustentar nuestra temática.

Así mismo, la búsqueda de información nos permite profundizar en el problema en el que se centra nuestra investigación como es la escasa utilización de la gamificación y de recursos didácticos como medios para promover el conocimiento en los discentes, además de contribuir a la labor del docente y a la adquisición de competencias digitales y materiales manipulables, las mismas que son fundamentales en esta nueva era, que conducen las diferentes modalidades de estudio que actualmente se brinda en las instituciones educativas.

En consecuencia, se plantea la construcción de una guía didáctica en donde se abarca el uso de plataformas gamificadas y recursos didácticos como medios innovadores de intervención

a la problemática analizada, por ende, se ha tomado contenidos curriculares de la asignatura de estudios sociales, en donde los docentes pueden conocer los pasos para llevar a cabo las temáticas de forma interactiva y participativa, considerando que la propuesta es factible para el campo educativo sin necesidad de demandar gastos excesivos para su implementación, además, de estar sustentada en el reglamento de la Ley Orgánica Educación Intercultural en donde manifiesta que la tecnología promueve la enseñanza-aprendizaje.

En definitiva, por medio de este trabajo investigativo y su aplicabilidad en el campo educativo los docentes cuentan con recursos necesarios para poder interactuar con los discentes por medio del uso de la gamificación y recursos innovadores. Además, cabe destacar que los profesionales pueden potenciar sus capacidades y competencias digitales para mejorar su desempeño laboral, y orientar a los estudiantes a experimentar nuevos escenarios de enseñanza-aprendizaje, los mismos que contribuyen al cúmulo de conocimientos.

**Palabras claves:** Gamificación, recursos innovadores, proceso de enseñanza-aprendizaje, tecnología, didáctica.

## **ABSTRACT**

Currently, society is immersed in technology, which has empowered the educational field, due to the new mode of study that it offers, therefore it is necessary that educators have knowledge of how to incorporate gamification as part of the classroom context, however, education should not forget the presentiality and the way in which didactic resources favor teaching, that is, the new era challenges teachers to be able to offer the new demands of study.

The present work focuses on addressing important topics that currently benefit the teaching-learning process, for this reason, we have exposed the following topic "Gamification and media resources for teaching social studies at Fabian Espinoza school, Santa Rosa canton; 2021-2022", in order to provide new knowledge through the construction of a didactic guide that will benefit the teacher and students of fourth grade of general basic education.

Therefore, the methodology used in the research is qualitative-quantitative with a descriptive and explanatory level, the same that guides the work in conjunction with the comparative, analytical, deductive and inductive method, allowing a broader and clearer approach to the collection of information, as well as the techniques and instruments which are tools to investigate and deepen the previously identified problem, through a bibliographic approach to support our theme.

Likewise, the search for information allows us to deepen in the problem on which our research is focused such as the scarce use of gamification and didactic resources as a means to promote knowledge in students, besides contributing to the work of teachers and the acquisition of digital skills and manipulable materials, the same that are fundamental in this new era, which lead the different modalities of study that is currently provided in educational institutions.

Consequently, the construction of a didactic guide is proposed where the use of gamified platforms and didactic resources as innovative means of intervention to the analyzed problem is covered, therefore, curricular contents of the subject of social studies have been taken, where teachers can learn the steps to carry out the topics in an interactive and

participatory way, considering that the proposal is feasible for the educational field without the need to demand excessive expenses for its implementation, in addition to being supported by the regulations of the Organic Law of Intercultural Education where it states that technology promotes teaching-learning.

In short, through this research work and its applicability in the educational field, teachers have the necessary resources to interact with students through the use of gamification and innovative resources. In addition, it should be noted that professionals can enhance their capabilities and digital skills to improve their job performance, and guide students to experience new teaching-learning scenarios, which contribute to the accumulation of knowledge.

**Keywords:** Gamification, innovative resources, teaching-learning process, technology, didactics.

## ÍNDICE GENERAL

PRELIMINARES	
DEDICATORIA	I
AGRADECIMIENTO	II
RESÚMEN	III
ABSTRACT	V
ÍNDICE GENERAL	VII
ÍNDICE DE TABLAS	X
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	X
INTRODUCCIÓN	XI
CAPÍTULO I. DIAGNOSTICO OBJETO DE ESTUDIO	3
1.1 Concepciones - Normas o enfoques diagnósticos	3
1.1.1 Objeto de estudio - Selección y delimitación del tema	3
1.1.2 Justificación	3
1.1.3 Problemas de investigación	5
1.1.3.1 Problema Central	5
1.1.3.2 Problemas Complementarios	5
1.1.4 Objetivos de la investigación	6
1.1.4.1 Objetivo General	6
1.1.4.2 Objetivos Específicos	6
1.1.5 Marco teórico	6
1.1.5.1 Marco teórico conceptual	6
La Gamificación	6
Recursos Innovadores	15
1.1.5.2 Marco teórico contextual	18
1.1.5.3 Marco teórico administrativo legal	22
1.1.6 Hipótesis	24
1.1.6.1 Hipótesis central	24
1.1.6.2 Hipótesis particulares	24
1.2 Descripción del proceso diagnóstico	24
1.2.1 Descripción del procedimiento operativo	24
1.2.2 Enfoque, nivel y modalidad de investigación	27

1.2.3 Unidades de investigación – Universo y muestra	28
1.2.4 Operalización de variables	29
1.2.4.1 Definición de variables	29
1.2.4.2 Selección de variables e indicadores	30
1.2.4.3 Técnicas e Instrumentos de investigación	33
1.3 Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos	36
1.3.1 Análisis-discusión de resultados y verificación de hipótesis	36
1.3.1.1 Análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la entrevista	36
1.3.1.2 Análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la encuesta	39
1.3.1.3 Análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la guía de observación	40
1.3.1.4 Verificación de hipótesis	42
1.3.1.5 Discusión de resultados	43
1.3.2 Matriz de requerimiento	44
1.4 Selección del requerimiento a intervenir-Justificación	46
1.4.1 Selección del requerimiento a intervenir	46
1.4.2 Justificación	46
<b>CAPÍTULO II. PROPUESTA INTEGRADORA</b>	<b>48</b>
2.1 Descripción de la propuesta	48
2.2 Objetivos de la propuesta	50
2.2.1 Objetivo General	50
2.2.2 Objetivos Específico	50
2.3 Componentes Estructurales	50
2.4 Fases de implementación	56
2.4.1 Fase de construcción	57
2.4.2 Fase de socialización	57
2.4.3 Desarrollo de la propuesta	58
2.4.3.1 Estimación del tiempo	58
2.4.3.2 Cronograma de actividades	59
2.5 Recursos Logísticos.	60
<b>CAPITULO III. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD</b>	<b>61</b>
3.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta	61
3.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta	62
3.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta	62

3.4 Análisis de la dimensión legal de implementación de la propuesta	63
CONCLUSIONES	64
RECOMENDACIONES	65
REFERENCIAS	66
ANEXOS	72
Anexo 1: Modelos de Instrumentos de investigación	72
Anexo 2: Resultados de la investigación	82
Anexo 3: Matrices y oficios	91
Anexo 4: Evidencia fotográfica	107
Anexo 5: Propuesta-Guía didáctica	108
Anexo 6: Captura de las citas	153

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población y muestra.....	29
Tabla 2: Operalización de variables.....	29
Tabla 3: Hipótesis, variable, indicadores, técnica .....	30
Tabla 4: Técnicas e instrumentos.....	33
Tabla 5: Análisis del requerimiento.....	45
Tabla 6: Estimación del tiempo de actividades .....	58
Tabla 7: Cronograma .....	59
Tabla 8: Presupuesto .....	60

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Esc. Fabián Espinoza- Cantón Santa Rosa .....	18
Ilustración 2: Croquis de la Esc. Fabián Espinoza.....	18
Ilustración 3: Infraestructura de la Esc. Fabián Espinoza.....	20

## INTRODUCCIÓN

La educación a lo largo de los años se ha visto influenciada por los cambios que se presentan con el progreso de los pueblos, por tal motivo uno de los factores principales es mantenerse a la vanguardia de las innovaciones y nuevos aplicativos que permitan a una clase no caer en la monotonía y el tradicionalismo, características que conlleva a la pasividad y poco interés de los estudiantes a su vez provoca que no asimilen los conocimientos propios de cada nivel educativo.

Esta disciplina que se desarrolla en el quehacer humano debe ser una de las más actualizadas debido a la demanda actual a causa de la tecnología, donde llegar a cada lugar para brindar conocimientos se ha vuelto un reto para los gobiernos de turno, pues la sociedad requiere preparar a los niños para enfrentarse a los desafíos del mañana. Es por ello que se ha visto en la necesidad de centrar un estudio que refleje el aporte que realizan las Tic y los recursos del medio a la educación.

Por tal razón, la presente investigación tiene como fin contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje de los discentes y facilitar el desempeño de los educadores para que tengan la oportunidad de emplear nuevas estrategias que direccionen al alumno al conocimiento, por ende, como objetivo principal se plantea “Establecer la influencia del uso de la Gamificación y los recursos del medio para la enseñanza-aprendizaje de estudios sociales, en el cuarto grado de la escuela Fabian Espinoza, cantón Santa Rosa; 2021-2022”.

Por consiguiente, la metodología empleada permite analizar el fenómeno de estudio, por medio de la descripción del procedimiento operativo, con la aplicación de los métodos, técnicas e instrumentos utilizados para enriquecer el trabajo, de la misma manera se ha considerado el enfoque, nivel y modalidad de investigación para determinar la población y muestra las cuales son parte esencial para la búsqueda de información, permitiendo a las investigadoras profundizar en el objeto de investigación.

La presente investigación comprende los siguientes capítulos:

### **El capítulo I. Diagnóstico del objeto de estudio.**

La investigación inicia al detectar una falencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los discentes por la ausencia de estrategias y recursos innovadores, por ende se brinda una concepción del objeto de estudio, por medio de las observaciones previas en la Escuela Fabian Espinoza, del cantón Santa Rosa, lo que permitió plantear interrogantes, para encontrar una solución a la problemática latente, por medio de la metodología empleada, la cual encamina la investigación y nos ofrece resultados, los mismos que confirman que la existencia del problema se da por la inadecuada utilización de la gamificación y recursos del medio.

### **El capítulo II. Propuesta integradora.**

El presente capítulo se centra en dar una solución a la problemática previamente identificada y analizada, por se considera el requerimiento el cual necesita la institución educativa, lo que da continuidad al desarrollo de la propuesta, por ende, se plantea la construcción de una guía didáctica que brinde conocimientos acerca de cómo emplear las plataformas gamificadas como Kahoot, WordWall y Liveworksheets y recursos del medio como el rotafolio, la ruleta aleatoria y los juegos de recorrido, la cual ha sido implementada para considerar la pertinencia de la estructura del trabajo.

### **El capítulo III. Valoración de la factibilidad.**

En esta parte, se revela la factibilidad de la propuesta por medio de cuatro dimensiones y como su ejecución no afectará, ni trae consigo consecuencias en el ámbito académico, debido que la propuesta brinda conocimientos acerca de cómo la gamificación y los recursos del medio pueden ser utilizados durante el periodo de virtualidad y la presencialidad, por ende, se ha considerado las dos realidades educativas que engloba nuestro contexto, además las bases legales de la propuesta se centran en la Constitución del Ecuador y la Ley Orgánica de Educación Intercultural.

## **CAPÍTULO I. DIAGNOSTICO OBJETO DE ESTUDIO**

### **1.1 Concepciones - Normas o enfoques diagnósticos**

#### **1.1.1 Objeto de estudio - Selección y delimitación del tema**

Para seleccionar el objeto de estudio se ha considerado la problemática latente en la institución educativa objeto de nuestra investigación, relacionado a la escasa utilización de herramientas tecnológicas y recursos del entorno en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales pues, los maestros aún siguen utilizando recursos obsoletos y tradicionales, mismos que no motivan el aprendizaje, por tal motivo, es necesario y urgente remediar esta situación por lo que se ha establecido como tema de investigación “Gamificación y recursos del medio para la enseñanza de estudios sociales en la escuela Fabián Espinoza, cantón Santa Rosa; 2021-2022”

#### **1.1.2 Justificación**

El presente trabajo investigativo centra su estudio en las tecnologías de la información y comunicación (TICs) como herramientas educativas y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Actualmente la Gamificación ha generado un gran impacto en la educación virtual, lo que determina que los docentes deban incluir la tecnología dentro del ámbito escolar complementando con los recursos del medio para innovar el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales. Hoy en día, en los centros educativos se evidencia la escasa utilización de la gamificación y recursos innovadores como medios de enseñanza-aprendizaje por parte de los docentes y estudiantes.

Por consiguiente, aun la enseñanza tradicional se sigue aplicando en las escuelas como modelo principal, lo que provoca que el aprendizaje sea memorístico, poco dinámico, utilizando como recursos la pizarra, marcadores, etc. lo que conlleva, que las clases de Estudios Sociales se vuelvan monótonas y que los discentes pierdan el interés por el conocimiento. Durante las clases se presentan muchas falencias en cuanto al uso de aplicaciones tecnológicas, ya sea por desconocimientos o falta de interés de los docentes.

En este sentido, se ha seleccionado como tema de Tesis, previa a la obtención del título de Licenciadas en Educación Básica: “Gamificación y recursos del medio para la enseñanza de estudios sociales en la escuela Fabián Espinoza, cantón Santa Rosa; 2021-2022”. La temática tiene una perspectiva teórica que pretende modificar el método de enseñanza-aprendizaje, por medio de la utilización de juegos interactivos y los recursos que están a disposición del contexto escolar implementando una nueva forma de impartir los conocimientos que los discentes deben asimilar para su desarrollo cognitivo, mejorando la interacción docente-estudiante, la participación en clase y la motivación en los niños, tornando el ambiente áulico más ameno.

Se considera importante la investigación de esta temática, debido que, muchos docentes aún continúan con una práctica tradicionalista, esto quiere decir, que sus clases se tornan pesadas, repetitivas y rutinarias lo que impide que el estudiante muchas de las veces no lleguen a captar los conceptos y conocimientos básicos indispensables y requeridos para la aprobación de su grado escolar como lo establece el currículo nacional. De aquí parte la necesidad de una investigación que cambie esta situación, y provoque una mejora significativa, de calidad y eficiente para el proceso de enseñanza-aprendizaje consolidando las facultades y competencias académicas.

La presente investigación tiene un enfoque tecnológico, didáctico, activo y participativo. Por ende, la temática permitirá alcanzar nuevos conocimientos relacionados a la aplicación de las TIC (Gamificación) en la enseñanza de la asignatura de estudios sociales, ofreciendo una metodología actual, acorde a las demandas de la sociedad del conocimiento y la tecnología educativa y el uso de recursos didácticos. En consiguiente, la investigación permite aplicar a las instituciones de educación básica una metodología contextualizada al mundo en que viven las nuevas generaciones enmarcadas en la tecnología, enfatizando en el uso de la gamificación como una herramienta educativa para generar aprendizajes significativos en el aula.

Es por ello, que la temática propuesta posee un interés personal de parte de las autoras, debido a que, hemos observado durante las prácticas preprofesionales la variedad de beneficios que la tecnología educativa conjugada con actividades lúdicas y dinámicas pueden ofrecer a la enseñanza de las ciencias sociales como diversos espacios para la

construcción del conocimiento, garantizando una comprensión absoluta de los saberes por medio de la integración de la gamificación como estrategias de aprendizaje.

Por esta razón, el presente trabajo investigativo tiene como objetivo ofrecer un estudio actual acerca de las aplicaciones digitales y la incorporación de recursos del medio como estrategias didácticas que favorecen al proceso educativo de los discentes, al desarrollo de sus capacidades, habilidades y destrezas académicas que faciliten la asimilación de los nuevos conocimientos, además, de ser una fuente de apoyo para el docente. Finalmente, es preciso indicar que la investigación se realizará con éxito pues contamos con acceso a las fuentes bibliográficas, artículos, investigaciones de campo, así mismo con recursos materiales y humanos necesarios para su realización bajo la supervisión de asesoramiento tutorial.

### **1.1.3 Problemas de investigación**

#### *1.1.3.1 Problema Central*

¿Cómo influye el uso de la Gamificación y los recursos del medio para la enseñanza-aprendizaje de estudios sociales, en el cuarto grado de la escuela Fabian Espinoza, cantón Santa Rosa; 2021-2022?

#### *1.1.3.2 Problemas Complementarios*

¿Cuáles son las herramientas tecnológicas que utilizan los docentes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?

¿Cuál es el nivel de conocimiento que maneja la docente de cuarto grado de la escuela Fabián Espinoza, sobre las aplicaciones digitales?

¿Cuáles son las bondades que ofrece la gamificación y los recursos didácticos para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de estudios sociales?

## **1.1.4 Objetivos de la investigación**

### *1.1.4.1 Objetivo General*

Establecer la influencia del uso de la Gamificación y los recursos del medio para la enseñanza-aprendizaje de estudios sociales, en el cuarto grado de la escuela Fabian Espinoza, cantón Santa Rosa; 2021-2022.

### *1.1.4.2 Objetivos Específicos*

- Identificar las herramientas tecnológicas que utilizan los docentes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Determinar el nivel de conocimiento que maneja la docente de cuarto grado de la escuela Fabián Espinoza, sobre las aplicaciones digitales.
- Establecer las bondades que ofrece la gamificación y los recursos didácticos como medios para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de estudios sociales.

## **1.1.5 Marco teórico**

### *1.1.5.1 Marco teórico conceptual*

#### **La Gamificación**

#### **Gamificación para la enseñanza**

Se puede decir que la gamificación es una práctica de aprendizaje que introduce los juegos dentro del ámbito educativo con la finalidad de conseguir mejores resultados en los estudiantes, puesto que da una viabilidad en algunos conocimientos, habilidades, o alguna compensación en acciones o actividades en concreto. Como herramienta de enseñanza-aprendizaje ha brindado una nueva forma de interactuar en el contexto áulico permitiendo que la enseñanza- aprendizaje tenga un papel más dinámico en su ejecución.

En este sentir Cruz et al. (2019) menciona que “Con la incorporación de las TIC en todos los aspectos de la vida, se demanda en las aulas de clases nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje” (P. 5). Por lo tanto, esto obliga a los profesionales estar actualizados sobre las nuevas tendencias que procura la sociedad del conocimiento y que la generación milenaria requiere para lograr alcances significativos, no obstante, se debe inducir la tecnología como recursos innovadores para fines educativos por medio de planificaciones y adaptaciones que garanticen experiencias de aprendizajes.

### **La gamificación en la educación**

En primer lugar, la gamificación parte de las Tics las mismas que se definen como redes de apoyo en muchos campos del conocimiento y para el efectivo desarrollo de la información, debido a la gran acogida de la sociedad en cuanto al empleo de estas herramientas digitales, de este modo, se ha visto en la necesidad de incorporarlas en la educación, Hernández (2017) menciona que “El uso de las TIC en la educación se ha convertido, cada vez más, en un elemento imprescindible en el entorno educativo” (P. 332). Esto se debe a los grandes avances tecnológicos significativos, lo que conlleva que las herramientas tecnológicas juegan un papel importante al ser integradas en el campo educativo.

De igual manera, se plantea que en la educación se debe tener conocimientos básicos de las TIC para ser inducidas correctamente en la enseñanza con el propósito de obtener entornos educativos efectivos que contribuyan al aprendizaje. (Navarrete y Mendieta, 2018, p. 126). Por tal motivo, la influencia de la tecnología en la educación tiene gran impacto y el aporte que hacen en el proceso de enseñanza es significativo, por ende, la gamificación busca innovar por medio de la accesibilidad e interacción con los estudiantes, de esta manera el docente se convierte en facilitador de los aprendizajes.

La educación en la actualidad se ha visto envuelta por la tecnología educativa, así como se refleja en estudios realizados en países europeos donde se demuestra que el uso de la gamificación en el contexto educativo favorece al conocimiento. En este sentido Rodríguez et al. (2019) plantea que “La gamificación y su aplicación a la educación es una tendencia cada vez más implantada en las aulas de todos los niveles educativos” (P. 39). Es decir, que se ha convertido en parte importante, en el desarrollo académico, por permitir que el proceso

de enseñanza sea dinámico y lúdico, además crean entornos de aprendizajes adecuados, forjando al estudiante a obtener competencias digitales.

### **La Gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje**

Gamificar es una estrategia que se aplica en el proceso educativo, su acción se lleva a cabo por medio de plataformas que basan su contenido mediante el juego. Por tal razón, es necesario una profunda reflexión sobre los objetivos que se quieren alcanzar, una vez determinados, se establecerán las normas que regirán el proceso. En este sentido, para alcanzar proyectos educativos deben estar basados en contenidos curriculares que justifique su implementación en el aula de clase. (Ortiz et al., 2018, p. 13). Debido que, la gamificación está influyendo de manera productiva en los procesos de enseñanza, es decir, se analiza lo que los estudiantes necesitan, de manera divertida, eficaz y motivadora para lograr nuevos aprendizajes.

En este mismo sentido, se afirma que la gamificación como estrategias de enseñanza-aprendizaje, debe vincular el juego con los contenidos curriculares, forjando que los alumnos durante este espacio puedan desarrollar la creatividad, aumentar la concentración y la motivación. (Rodríguez et al., 2019, p. 48). Cabe recalcar, que la gamificación no es un pasatiempo para distraer al estudiante, por lo contrario, es de gran relevancia que los compendios de estudio sean por medio de esta modalidad con la finalidad de consolidar y adquirir cúmulos de saberes.

### **Bondades de la gamificación en la enseñanza**

Las cualidades que la gamificación ofrece al proceso de enseñanza son apropiadas para el aprendizaje que demandan los estudiantes contemporáneos. Según Ortiz et al. (2018), sostiene que la gamificación conduce las actividades pedagógicas hacia un nuevo panorama educativo, creando estímulos sensoriales. Tal es el caso, que esta estrategia de enseñanza busca crear escenarios reales, promover niveles de competencias académicas, independencia, incrementar la creatividad y el interés por el aprendizaje, prueba el liderazgo y capacidades de los educandos invitándolos a realizar una reflexión sobre los alcances académicos.

## **Rol del docente**

El proceso de aprendizaje es importante porque nos permite conocer nuevas metodologías activas, para que los educandos puedan desarrollar destrezas, habilidades y competencias académicas que le permitan desenvolverse en el contexto educativo y social. Mauri et al. (2019), manifiesta que “El proceso de enseñanza aprendizaje considera que el estudiante es centro y protagónico del proceso, que actúa con independencia y permite la formación de una actuación profesional expresada en el fin y los objetivos del Modelo del Profesional” (P. 7). Es decir, el docente es el que forja al estudiante a convertirse en un ente activo dentro de su formación académica y entorno social por medio de la investigación para aportar a su cúmulo de conocimientos.

En este mismo sentir, Ordoñez et al. (2021) expresan que el rol del docente si es fundamental debido que, es aquel que interviene en el proceso de la enseñanza como un guía, por ende, debe tener una adecuada formación de competencias para que pueda adaptar la diversa gama de variedades que ofrece la gamificación en el contexto áulico, cerrando brechas del tradicionalismo y direccionando el aprendizaje a la independencia cognoscitiva del estudiante y al desarrollo de nuevas formas de enseñar.

## **Rol del estudiante**

El estudiante es el protagonista de su aprendizaje. Por tal razón, García et al. (2020), describe que la gamificación requiere que los discentes se involucren en las actividades, para alcanzar nuevos andamiajes. Es decir, que el rol del alumno, es indiscutiblemente importante, debido que es él quien construye su conocimiento, mientras que en este espacio el docente solo guiará la enseñanza para que los actores de la educación puedan explotar todas sus capacidades digitales, además, de ser responsables directos en la asimilación de los contenidos. Se debe descartar, que la gamificación por medio de mecanismos de interacción permite al educando desarrollar nuevos roles para asumir compromiso académico.

## **La gamificación como herramienta de motivación para el aprendizaje**

El aprendizaje se obtiene por medio de herramientas apropiadas que ayudan para generar sapiencias, por tal razón, se ha aplicado “la gamificación como herramienta que ayuda a los alumnos a aprender más, y que ha demostrado ayudar también a los profesores; crea un mejor

clima en clase y que atiende a varios de los retos y flaquezas del aula” (Rodríguez y Avendaño, 2018, p. 3). Desde una mirada introspectiva, se ve en la necesidad de reflexionar sobre la incidencia del juego educativo en el contexto escolar y cómo persuade al educando a la motivación.

### **Los juegos virtuales como estrategias de motivación**

El proceso educativo ha sido impactado por juegos interactivos basados en los elementos de la gamificación como fuente de motivación. En palabras de Libero (2019), expresa que “La gamificación es considerada como estrategia didáctica y motivacional que sirve para obtener comportamientos adecuados en los estudiantes fomentando ambientes atractivos donde los participantes se involucran obteniendo resultados de aprendizaje favorable” (P. 394). Cabe destacar que al incorporar estas herramientas en la educación se romperá con paradigmas de aprendizaje tradicionales, aperturando nuevos modelos de enseñanza ideales para estudiantes de la época actual.

Es importante conocer como la enseñanza-aprendizajes es influenciada por la aparición de la gamificación como estrategias para consolidar los compendios de estudios. Además “En este sentido los softwares didácticos ocupan un importante rol y en particular los videojuegos; su presencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede constituir una estrategia metodológica dentro de la asignatura de Estudios Sociales” (Espinoza, 2018, p. 76). Por ende, es necesario adaptar los contenidos para realizar actividades pedagógicas interactivas que beneficien a la temática abordada

En este mismo sentido, Rodríguez et al. (2019) expresa que “Las dinámicas de este tipo de juegos que se utilizan en gamificación están diseñadas para incentivar a las personas a participar” (P. 50). De este modo, el método de enseñar está sumergido en el desarrollo de potenciar habilidades y destrezas digitales tanto en los profesores y estudiantes, además, permite experimentar vivencias reales por medio del descubrimientos del juego y las etapas que este conlleva para estimular al ser humano a la participación de su aprendizaje, considerando que todo empieza por la motivación que el docente provoque en el estudiantado para posteriormente ser complementado con las herramientas que ofrece la gamificación.

## **Desarrollo de la cognición por medio de la gamificación**

En la teoría Piaget de desarrollo cognitivo establece que los niños viven diferentes etapas de progreso en donde están expuestos a estímulos para ayudar a la formación de sus facultades, cabe destacar que los cuatro estadios son importantes debido a que cumplen con un proceso fundamental en el ser humano. Entre ellas, se encuentra la primera fase de sensorio-motor en la cual responde a que el infante adquiere el aprendizaje por medio de experiencias sensoriales y motoras, dándole continuidad al periodo de preoperatorio, donde el niño puede interiorizar el lenguaje por medio de representaciones gráficas, para posteriormente desarrollar el pensamiento operacional.

De igual manera, la tercera fase de operacional concreto es en donde los estudiantes de primaria comienzan a desarrollar la capacidad intelectual por medio de la manipulación de objetos, es aquí, donde los docentes deben aprender a inducir la gamificación como estrategias de enseñanza-aprendizaje para exponer al infante a situaciones que provoquen reacciones positivas. Es necesario crear espacios de experimentación para conocer a profundidad como aprender el cerebro y que materiales puede emplear en este proceso de formación y maduración de los hemisferios cerebrales. (Souza et al., 2018, p. 170). Por consiguiente, se desarrollará el estadio de operaciones formales en donde el alumno es apto para abstraer, formular y construir su aprendizaje.

## **Vinculación de las TIC en el currículo nacional**

En el currículo ecuatoriano se plantea en el Subnivel Elemental de Educación General Básica, determina que los educandos deben desarrollar destrezas, competencia y habilidades académicas y sociales que favorecen al desarrollo personal, de igual manera, la vinculación de las TIC en el proceso educativo se convierte en fuentes de apoyo para los estudiantes por la variedad de estrategias innovadoras, haciendo que el aprendizaje sea ameno, didáctico, interactivo y flexible a las necesidades del grupo de estudio. (Ministerio de Educación, 2016, p. 4).

Es menester, conocer el rol que adquieren las TIC en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje en el currículo nacional y como se ha logrado una correcta inserción de la tecnología en los establecimientos académicos en el marco de la educación. Durán et al.

(2018), menciona que la revolución de la tecnología, ha hecho que la sociedad se inserte en el mundo del internet, trayendo consecuencias positivas y negativas en los usuarios, puesto que muchos de ellos, no lo utilizan para fines académicos o de trabajo, Sin embargo, el uso de las herramientas tecnológicas educativas ha sido mal transversales por la pérdida cultural del individuo.

### **Herramientas virtuales para la educación**

La educación durante muchas décadas vivió una época donde la enseñanza era pasiva, sin embargo, hoy estamos en la era digital donde es necesario incorporar dentro de la enseñanza herramientas educativas que favorezca al desarrollo de nuevos saberes, conociendo que “En el contexto educativo, desde que apareció la era de la computación, es bastante común que los estudiantes utilicen varias de estas herramientas al momento de realizar sus tareas académicas” (Molinero y Chávez, 2020, p. 4). Aludiendo al autor, se contempla que las herramientas virtuales traen consigo resultados favorables en el aprendizaje, además facilita la labor del docente, involucra a los padres de familia y los educandos.

En lo actual, predomina mucho la palabra TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación). Según Franco y García (2019), sostiene que “La era de la información y comunicación fue posible gracias a la aparición de las computadoras electrónicas” (P. 214). Cabe recalcar que, debido al gran progreso tecnológico, se evidencian cambios significativos al incorporar estas herramientas como tecnología educativa para convertirse en aliado potencial para la enseñanza.

Por consiguiente, han generado cambios a nivel educativo en cuanto a la tecnología, esto se ha visto influenciado de cierto modo por el efecto pandemia provocando que la educación llegue a los niños por medio de una computadora. Las Tics fueron abriendo nuevos métodos de enseñanza y asimilación de conocimientos a muchos estudiantes que tenían que recibir sus clases tras una pantalla, esto llevó a los docentes a utilizar diversas aplicaciones y herramientas tecnológicas que permitan una oportunidad de aprender a través del aula virtual desarrollando nuevas habilidades y destrezas, pues la clase se convierte en un entorno interactivo y dinámico para los participantes.

Del mismo modo, Verdezoto y Chávez (2018) mencionan “En ese sentido, en relación con las TIC resulta necesario desarrollar nuevas habilidades y permanecer en constante búsqueda de aplicaciones que favorezcan la comunicación y el intercambio de contenidos e información entre educadores y aprendices” (P. 77). Así mismo, el desafío de los avances tecnológicos compromete a toda la comunidad educativa a capacitarse en el uso de las herramientas digitales idóneas para aplicar en el proceso académico. De esta manera, ya no se limitará la enseñanza por falta de recursos materiales, por consiguiente, se incrementa el nivel de competencias y habilidades de los discentes.

### **Tipos de Plataformas virtuales**

Las plataformas digitales se han convertido en un medio que conducen y direccionan el conocimiento, al inducir esta tecnología en el proceso de enseñanza de los alumnos, forjando que los contenidos sean asimilados de forma correcta, además, se crea en los estudiantes cúmulos de saberes que serán indispensables para el desarrollo de competencias para la inserción social.

#### **- Canva**

Las nuevas formas de enseñanza giran en base a las TICs, para convertirse en fuentes de apoyo para el proceso académico. En este sentido Pereyra (2020) manifiesta que “Canva es una herramienta que pertenece como WordPress a la web 2.0, muy útil para la educación” (P. 25). Esta herramienta permite diseñar y crear presentaciones de manera dinámica, por sus diversos estilos de ilustraciones, además es de libre acceso, donde el docente puede ingresar para personalizar sus clases, volviéndose llamativas e interactivas.

#### **- Kahoot**

En lo actual, la sociedad está inmersa en la tecnología y ha sido influenciada por el celular debido a la diversa gama de programas que contiene, no obstante, esta variedad de recursos no aporta significativamente al aprendizaje, por tal razón, es indispensable conocer aplicaciones que contribuyan a la enseñanza. Según Navarro (2017), plantea que “Kahoot es percibida como una herramienta que aporta entusiasmo, incrementa el nivel de participación del alumno y permite recordar y retener la información de manera más sencilla, entre otros hallazgos” (P. 256). Es decir, que Kahoot es una herramienta dinámica que permite innovar los contenidos académicos.

### - **Liveworksheets**

Para Franco y García (2019), describen que existen aplicación que aportan al proceso académico de los estudiantes como “El entorno virtual de aprendizaje Liveworksheets, dispone de una incidencia positiva en el estudiantado debido a que le otorga al mismo prácticas adicionales para mejorar las cuatro habilidades concernientes al aprendizaje, las cuales son: gramática, escuchar, hablar y escribir” (P. 216). Cabe destacar que esta herramienta virtual permite consolidar los saberes adquiridos de manera divertida e innovadora, además de ser un programa gratuito y de fácil acceso para el docente y los estudiantes, también ofrece variedad de actividades por medio de fichas y cuadernos interactivos para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **Características de las herramientas virtuales**

Las TICs han proporcionado al mundo nuevos avances que han aperturado a la educación nuevas oportunidades de crear nuevos entornos de enseñanza-aprendizaje. En palabras del autor, plantea que “Las herramientas digitales por sí mismas pueden entretener, pueden informar y hasta pueden enseñar” (Barroso et al., 2020, p. 119). Es decir, que sus características se fundamentan por generar espacios interactivos para mejorar la comunicación y poder realizar de forma efectiva gestiones educativas. Además, otras de sus particularidades es fomentar la integración por medio de videoconferencias, foros y aulas virtuales.

De igual forma, los materiales virtuales se caracterizan por crear en los docentes y estudiantes aptitudes y competencias digitales, así mismo, por dinamizar el aprendizaje y fomentar una enseñanza bidireccional donde todos son agentes activos y constructores del conocimiento. También consiente al docente para llevar registro de las falencias de los discentes con problemas de aprendizaje, para posteriormente realizar correcciones con la utilización de páginas en línea de libre acceso en donde el alumnado pueda mejorar y reforzar sus sapiencias.

## **Recursos Innovadores**

### **Origen de los recursos didácticos**

El origen de los recursos didácticos se da mediante estudios realizados, en donde se evidencia que, en el año 1841, la presencia de un material conocido como “La cartilla” la cual era utilizada para escribir notas importantes para posteriormente contar historias de la época y como instrumento de estudio. (Alonso, 2018, p. 71). Es decir, los recursos surgen a raíz de la necesidad de aprender, para luego ser objeto de inspiración, los mismo que conducirían la enseñanza sin la utilización de procesos mecanizados como la memorización.

De igual manera, este descubrimiento dio paso a la creación de libros los mismo que contribuirían a la enseñanza, bajo el acompañamiento del portador de los conocimientos. Por consiguiente, este fue el primer inicio del avance, debido que los textos fueron difundidos en el campo educativo, cabe destacar que estos fueron y son actualmente parte importante en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje, de igual manera esto dio continuidad a la creación de nuevos recursos que permitían llevar a cabo actividades pedagógicas.

### **Características**

Hoy en día tenemos diversidad de recursos, en donde algunos se caracterizan por ser objetos ambiguos, debido a su función mecanizada en donde se transcriben contenidos teóricos para luego ser reproducidos, por otra parte, contamos con los innovadores, aquellos que involucran al estudiante durante el desarrollo de la enseñanza, es decir, conducen a los discentes a la práctica pedagógica por medio de actividades lúdicas, de igual manera, por el rol de desempeñan en el contexto escolar permitiendo a los docentes alcanzar nuevos niveles de conocimientos por medio de la interacción y participación.

Ante todo, los recursos son mediadores entre el docente, aquel que transmite las teorías y conduce a la práctica, y el alumno, aquel que se encarga de receptor los contenidos, por medio de la explicación del maestro en colaboración de los materiales manipulables, los mismos que despiertan el interés por medio de sus componentes que lo estructuran, es decir,

su versatilidad, crean lasos visuales y metacognitivos, los mismo que ayudan a la correcta asimilación de todas las sapiencias.

### **Aplicabilidad de los recursos didácticos en la enseñanza**

Los recursos didácticos tienen un papel importante en el contexto áulico, debido que su aplicabilidad trae consigo resultados favorables, como el desarrollo de actividades, recreación de contenidos, la creación de escenarios de aprendizaje y la transformación y adaptaciones curriculares, de modo que los temas sean flexibles a la necesidad de alumno. (Jiménez, et al. 2016). De este modo, se establece que los recursos son útiles si son correctamente incorporados considerando las necesidades que alberga el salón de clase y el nivel académico, debido que los contextos son diferentes para la enseñanza

Por último, la aplicabilidad dependerá de la reflexión que el docente realice sobre su valor de utilidad y como contribuirá para examinar la complejidad de los temas, además, de asociarla a la realidad educativa y del contexto para ayudar a consolidar los aprendizajes por medio de la exploración y experimentación, tomando en cuenta que generan aprendizajes significativos. Es menester, enfatizar que el uso de recursos innovadores nos da un acercamiento a mejorar la praxis educativa.

### **Enseñanza de Estudios Sociales en educación básica**

En las instituciones educativas radica la responsabilidad de ofrecer “La enseñanza de los estudios sociales en el cuarto grado de educación básica general requiere de la incorporación de estrategias acordes con el avance tecnológico que poseen los estudiantes” (Miranda y Medina, 2019, p. 25). En este sentido, se plantea que la asignatura de Estudios Sociales permite conocer relatos importantes del Ecuador, el reconocimiento geográfico, la plurinacionalidad y diversidad cultural. Es menester que los estudiantes tengan conocimiento sobre sus raíces y como han trascendido en la sociedad.

De este modo, Espinoza (2018) sostiene que “El uso de los medios de enseñanza enriquecen las formas de comunicación contribuyendo al establecimiento de una relación comunicativa estudiante–docente y estudiante–estudiante, que facilitan la enseñanza y el aprendizaje” (P. 364). Es decir, que la materia de estudios sociales basa su contenido en evidencias científicas y comprobadas para próximamente transmitir información confiables, permitiendo a los

docentes interactuar con los estudiantes de forma directa, además por su variedad de temas se pueden crear ambientes de enseñanza en base al contexto real.

La asignatura de estudios de Sociales presenta un espacio donde los estudiantes conocen el territorio nacional, esto hace que el docente busque estrategias que faciliten la adquisición de los conocimientos en el contexto áulico, es aquí donde la gamificación cumple una labor importante en el desarrollo y proceso de enseñanza- aprendizaje, puesto que la implementación de software didácticos ha dado buenos resultados en estos tipos de temas en la actualidad creando un contexto virtual dinámico, eficaz y motivador para el estudiante.

### **Estrategias de enseñanza-aprendizaje para el área de Estudios Sociales según el currículo de educación general básica**

Las TICs se han convertido en pieza clave para la adquisición de competencias en los alumnos en torno al ámbito educativo, las cuales ayudarán a desarrollar una actitud activa y realista hacia las tecnologías, permiten a los profesores y estudiantes ingresar fácilmente a diversos espacios de información. Según el Ministerio de Educación (2016), manifiesta mediante el Currículo Nacional en el O.CS.2.7. que es favorable “Reconocer la utilidad de los medios de comunicación y las TIC como fuentes de información para el análisis de problemáticas cotidianas” (P. 457). Por tal razón, las planificaciones microcurriculares deben incorporar la tecnología para alcanzar aprendizajes perdurables, desarrollo de habilidades y destrezas del subnivel elemental.

Para consolidar conocimientos es necesario aplicar estrategias como lo sugieren Peralta y Guamán (2020) “Para la Educación Básica se recomiendan el trabajo cooperativo, aprendizaje basado en problemas, análisis de casos, aula invertida, aprendizaje y servicio, juegos de roles, mapas conceptuales y proyectos; así como otras alternativas metodológicas” (P.3) Según el currículo nacional ecuatoriano establece que es flexible, así mismo plantea orientaciones metodológicas, destrezas con criterio de desempeño, indicadores, entre otros, en donde mencionan las estrategias y métodos que los docentes deben utilizar para abordar las temáticas. De igual forma permite que el docente indague nuevas formas de enseñanza para incorporar en la construcción del aprendizaje.

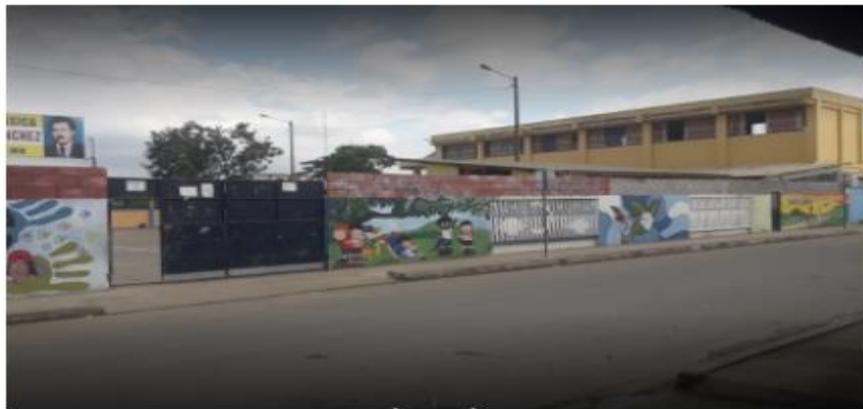
### 1.1.5.2 Marco teórico contextual

Escuela de Educación Básica “Fabian Espinoza Sánchez”

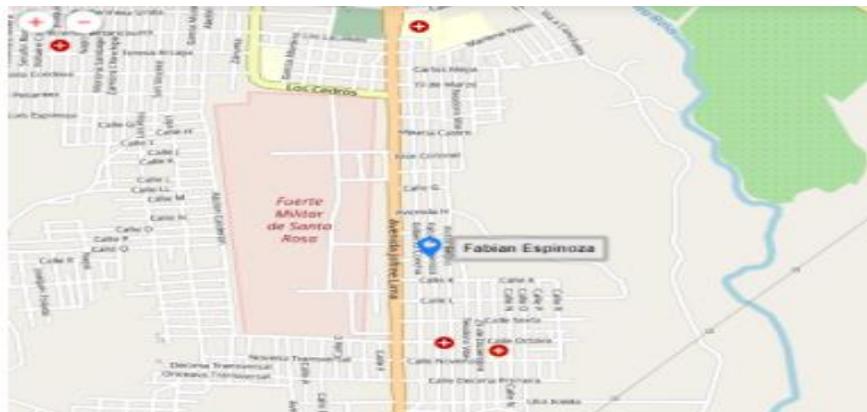
#### **Ubicación**

Nuestra investigación surge en la Escuela de Educación Básica “Fabian Espinoza Sánchez” de la provincia del Oro ubicada en la ciudad de Santa Rosa en la CALLE K ENTRE LOJA Y LOS RÍOS SANTA ROSA. El estudio se realizó a los estudiantes del Cuarto Año de Educación Básica. de la población estudiantil se tomó como muestra a los estudiantes del cuarto año de educación básica con el único fin de conocer la influencia del uso de la gamificación impartidas en las aulas virtuales.

*Ilustración 1: Esc. Fabián Espinoza- Cantón Santa Rosa*



*Ilustración 2: Croquis de la Esc. Fabián Espinoza*



**Fuente:** Google Map

## **Breve reseña histórica**

La institución fue creada el 17 de abril de 1985, consecuentemente a la fecha tiene 36 años de labores como Institución Pública Fiscal. Actualmente, para brindar servicio educativo a la colectividad cuenta con 10 docentes y una directora encargada, la IE oferta educación Inicial hasta Educación Básica Media, funciona en jornada matutina, atendiendo a 209 estudiantes. En cuanto al personal administrativo cuenta con una bibliotecaria, una auxiliar de servicio y Guardianía. En general, para su funcionamiento dispone de todos los servicios básicos.

Creación según la versión histórica de este establecimiento, este fue creado en el año 1985 como escuela sin nombre, luego el 06 de julio de 1987 con Acuerdo Ministerial 12981 se designa a la Escuela el nombre de Jorge Káiser Nikels, este nombre se mantiene hasta el 01 de diciembre de 1988, en el que el director provincial de Educación y Cultura de El Oro, mediante acuerdo No. DEO-DS-UREG 1501 designa el nombre de “Fabián A. Espinoza Sánchez”. Finalmente, mediante resolución No. 0110\_2015-CZ-Z7 emitida por coordinación zonal, fechada el 27 de marzo de 2015 resuelve legalizar la creación y funcionamiento educativo de la Escuela de Educación Básica “PROF. FABIÁN ESPINOZA SÁNCHEZ” con código AMIE 07H01099.

## **Misión**

Orientar y desarrollar las capacidades y potencialidades tanto individuales como colectivas de nuestros estudiantes, así como velar por su integridad física y psicológica. Los procesos educativos los realizamos con el enfoque constructivista impulsando la equidad de género, la inclusión, la justicia, la democracia, la solidaridad, la protección al medio ambiente y la paz, creando escenarios positivos, para lograr un Buen Vivir.

## **Visión**

Para el 2022 ser la mejor opción de la comunidad santarroseña, que certifique la educación integral, coeducativa, con una óptica transversal, un enfoque constructivista y de derecho.

## Infraestructura

En lo referente a la infraestructura, según copia de escritura de donación otorgado por la Municipalidad del Cantón Santa Rosa a favor del Ministerio de Educación, notariada por el Dr. José Félix García Dávila, el 03 de octubre de 2012, el área del solar es de 4600,00 m<sup>2</sup>. En este espacio tienen diez aulas funcionales, un laboratorio de computación, una biblioteca, un comedor infantil, comedor estudiantil, una oficina para dirección, una bodega general, cuenta con un bloque de baterías higiénicas distribuidas un espacio para varones y otro para mujeres, las aulas de inicial y primero de EGB, cuentan con baño interno. Además, la institución tiene un punto de expendio, un patio pavimentado para uso múltiple, una extensión de terreno en la que se realiza la TINI. La IE tiene cerramiento integral.

Ilustración 3: Infraestructura de la Esc. Fabián Espinoza



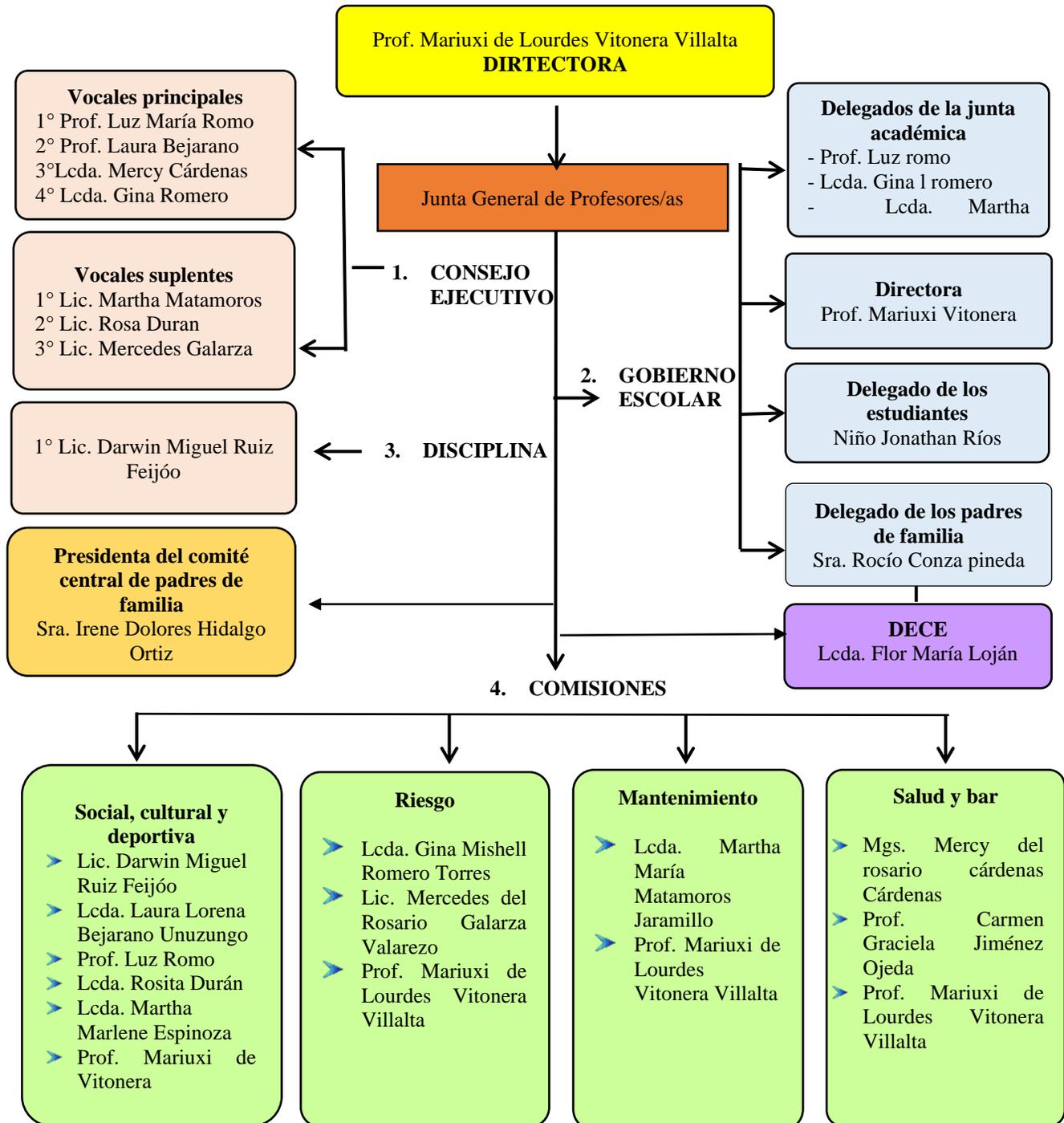
## Organización



**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
“PROF. FABIÁN A. ESPINOZA SÁNCHEZ”**  
Las Palmeras – Santa Rosa – El Oro  
Correo: fabianepinosasanchez@hotmail.com  
Teléfono: 2155 – 490



### ORGANIGRAMA DEL PLANTEL 2021 – 2022



## **Recurso Humano**

En la actualidad el personal docente está integrado por: 9 docentes:

- Inicial II grupo de 3 a 4 años Lcda. Rosita Jazmín Duran Honores
- Inicial II grupo de 4 a 5 años Prof. Luz Marina Romo Chapa
- 1º Grado Lic. Gina Mishell Romero Torres
- 2º Grado Prof. Carmen Graciela Jiménez Ojeda,
- 3º Grado Mgs. Mercy del Rosario Cárdenas Cárdenas
- 4º Grado Lcda. Martha María Matamoros Jaramillo
- 5º Grado Lcda. Laura Lorena de Fátima Bejarano Unuzungo
- 6º Grado Lic. Mercedes del Rosario Galarza Valarezo,
- 7º Grado Lic. Darwin Miguel Ruiz Feijóo.

### **Distribución de cargos adicionales:**

- Directora Administrativa: Prof. Mariuxi de Lourdes Vitonera Villalta.
- Una Bibliotecaria: Lcda. Martha Marlene Espinoza
- Auxiliar de servicio: Señora Nancy Rivas Montaña.
- Guardia: Sr. Cosme Filemón Macas Gálvez

## **Sostenimiento**

La institución se mantiene por medio de recursos del estado, los mismos que son otorgados cada inicio de año lectivo. Esto quiere decir que su sostenimiento es público fiscal.

### *1.1.5.3 Marco teórico administrativo legal*

Con base sustentable legal se expone los siguientes artículos en donde se plasma que la incorporación de la tecnología en el proceso de enseñanza es factible y adecuado para la formación académica y desarrollo de competencias digitales, las misma que forman parte del uso cotidiano de los discentes, y herramienta de apoyo para los docentes, los mismo que deben estar inmersos en las nuevas tendencias educativas.

## **La Constitución de la República Del Ecuador**

“**Art. 343.-** El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente”.

“**Art. 347.-** Será responsabilidad del Estado:

...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...”.

“**Art. 387.-** Será responsabilidad del Estado:

1. Facilitar e impulsar la incorporación a la sociedad del conocimiento para alcanzar los objetivos del régimen de desarrollo.
2. Promover la generación y producción de conocimiento, fomentar la investigación científica y tecnológica, y potenciar los saberes ancestrales, para así contribuir a la realización del buen vivir, al sumak kawsay.
3. Asegurar la difusión y el acceso a los conocimientos científicos y tecnológicos, el usufructo de sus descubrimientos y hallazgos en el marco de lo establecido en la Constitución y la Ley”.

## **Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)**

“**Art. 6.-** Obligaciones. - La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley. El Estado tiene las siguientes obligaciones adicionales:

...j) 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...”

## **1.1.6 Hipótesis**

### *1.1.6.1 Hipótesis central*

El uso de la gamificación y de los recursos innovadores en el cuarto grado de educación básica influyen de manera positiva en el aprendizaje de los conocimientos en la asignatura de estudios sociales, en vista que la utilización de juegos permite que los estudiantes puedan asimilar correctamente los contenidos curriculares.

### *1.1.6.2 Hipótesis particulares*

- Las herramientas tecnológicas que utilizan los docentes de la escuela Fabián Espinoza para la enseñanza son Microsoft team y diapositivas, esto resulta ser escaso en la asimilación de conocimientos de los estudiantes, provocando desinterés en los mismos.
- El nivel de conocimiento de la docente de cuarto grado es bajo, debido a la falta de capacitaciones sobre tecnología educativa, lo que ha dificultado la adaptación en la nueva modalidad de estudio, esto a su vez origina un bajo rendimiento académico en los estudiantes.
- La implementación de la gamificación y de los recursos didácticos ofrece bondades como clases más atractivas y explorar nuevos contenidos en torno al juego, proporcionando nuevos modelos de aprendizaje a los discentes.

## **1.2 Descripción del proceso diagnóstico**

### **1.2.1 Descripción del procedimiento operativo**

La presente investigación partió del enfoque cuali-cuantitativo de nivel explicativo y descriptivo, con una modalidad bibliográfica y de campo, la misma que nos proporciona una visión más clara del contexto escolar del cual estamos estudiando. Este proyecto se encuentra dirigido y orientado para conocer el porqué de esta problemática, con esta exploración podremos desarrollar, interpretar, analizar en síntesis el problema planteado para obtener una solución al mismo y presentar una propuesta positiva a la educación en línea y a la

modalidad presencial para favorecer al cuerpo docente y discentes de la institución con la intención de desarrollar competencias educativas.

## **Métodos**

Para estudiar el fenómeno de estudio es importante la utilización de métodos, así como lo manifiestan Cadena et al. (2017) que “La pertinencia de los métodos y su aplicación en las ciencias sociales, está en función de la naturaleza del problema” (P. 1616). Es decir, que ayuda a interpretar la realidad del objeto del cual se podrá extraer información certera, factible y verídica del cual reposa nuestro problema. Es por tal razón, que esta investigación ha considerado los siguientes puntos:

- **Método comparativo:** Se lo utilizó para contrastar información que se recopilada por los instrumentos aplicados. El mismo que es definido como el procedimiento de comparación sistemática que es realizada por el investigador de una manera empírica y conlleva a la comprobación de la hipótesis. Este método se remonta a los años 60 donde tuvo lugar con mayor fuerza con Arend Lijphart y Smelser que consideraron al método por su diferencia de control ante otros tres métodos científicos catalogando por su organización jerárquica en el grado de eficacia al momento de su aplicación, reconociéndose así en el tercer lugar de investigación. (PiovaniI y KrawczykII, 2017, pág. 825).

- **Método analítico:** Este método permite analizar el fenómeno estudiado de modo que lo descompone un todos sus elementos bases, esto quiere decir que va de lo general a lo particular para hallar una comprensión real y completa de la situación estudiada, llegando a sintetizar todos los conceptos que reflejen en el proceso de investigación (Lopera et al., 2010). Por tal motivo, se lo ha tomado en cuenta para realizar un análisis minucioso que parte de la observación y en segundo plano para revisar la viabilidad de las bases teóricas.

- **Método deductivo-inductivo:** Es de gran importancia, debido que permitió tener un enlace entre la teoría y la observación para lograr deducir los fenómenos estudiados a partir de fundamentos epistemológicos, de igual manera se complementa con el inductivo, por cuanto ayudó a que el conocimiento sea más concreto, fiable y claro por medio del empleo de técnicas, lo cual permite direccionar la investigación de manera rigurosa y controlada a la correcta comprobación de las hipótesis.

## **Técnicas**

Según Rodríguez (2016) menciona que “Las técnicas más frecuentes en la investigación en el aula son la observación, las entrevistas y los cuestionarios” (P. 26). Por tal razón, se ha empleado en este estudio investigativo el cuestionario, la guía de observación y la entrevista por ser constantes a la realidad, las mismas que permite captar la situación real del entorno y sus aplicaciones didácticas en que se desenvuelve el niño de forma virtual, dando pautas para conocer de manera directa la realidad de su accionar y posteriormente sacar resultados.

### **- Guía de observación**

La guía de observación fue diseñada para evaluar al docente y a los alumnos de cuarto grado de educación básica durante el desarrollo de las clases virtuales. Este instrumento está elaborado para emplear la técnica de la observación la cual forma parte estratégica para la obtención de criterios valiosos para el desenlace de la investigación. Esta consta de 6 dimensiones. La primera está diseñada para evaluar criterios enfocados a la gamificación, puntualizados en 4 ítems, de igual manera la segunda tiene 5 puntos que se enmarcan en los tipos de aprendizajes que los docentes emplean para consolidar los conocimientos.

Así mismo la tercera se caracteriza por sus 3 indicadores acerca de la utilización de juegos como material didáctico, la cuarta tiene 6 puntos que están centrados en la aplicación de herramientas tecnológicas, lo que da continuidad al quinto aspecto sobre el proceso de enseñanza del docente durante la clase y el punto seis se enfoca en las actitudes de la tutora y los alumnos. Por medio de este instrumento los investigadores pueden tener un registro real del contexto áulico virtual en el que se desenvuelven y se llevan a cabo el desarrollo de destrezas curriculares.

### **- Encuesta**

Este instrumento de investigación está dirigido para los 25 alumnos de cuarto grado, con la finalidad de conocer desde su perspectiva la formación y el nivel de conocimientos que tiene el catedrático del aula como profesional y cómo desarrollar sus clases virtuales en base a la gamificación y que recursos didácticos implementaría en la presencialidad, Por ende, se emplea la técnica del cuestionario siendo elaborada con 19 con preguntas cerradas cada una de ellas con sus respectivos ítems, las mismas que son parte importante para la continuidad del proyecto.

## - **Entrevista**

El presente instrumento de recolección de datos consiste en una entrevista de 6 preguntas abiertas enfocadas a la nueva modalidad de estudio (Virtual) que se vive actualmente debido a la pandemia y como las clases virtuales se han convertido en un desafío para el docente y como se llevaban a cabo las clases en la presencialidad, y 1 pregunta de los recursos didácticos dirigida a las clases presenciales las mismas que serán aplicadas a la máxima autoridad de la escuela y a la docente de cuarto grado, con la intención de recabar información necesaria y suficiente acerca de las experiencias de los educadores en cuanto al empleo de la gamificación en el proceso de enseñanza.

### **1.2.2 Enfoque, nivel y modalidad de investigación**

#### **Enfoque**

Este proyecto se encuentra enmarcado en el enfoque cuali-cuantitativo, el mismo que nos ayudará a conocer a profundidad la relación entre el objeto y el sujeto, en donde se podrá ofrecer de manera amplia las respuestas que se obtendrán como parte de la investigación por medio de un contrastar de datos estadísticos, por otro lado, permitirá narrar el origen del análisis, la interpretación en síntesis de la realidad del entorno natural el cual implica la relación entre las variables del problema.

#### **Nivel**

El nivel de la investigación, basada en los objetivos propuestos, se caracteriza por ser descriptiva y explicativa, dando una visión general de la situación del problema, caracterizándose en la influencia que tienen las TICs y los recursos del medio dentro del proceso educativo y el rol que desempeñan en el contexto áulico. De esta manera se analizó e interpretó la realidad educativa que presenta la institución en donde surge la problemática. Para la ejecución del presente proyecto se aplicó los siguientes niveles de investigación:

- **Nivel descriptivo:** Este fue aplicado con el propósito de describir las situaciones y los eventos de cómo se manifiesta el fenómeno, de igual manera nos permite conocer las características más sobresalientes del problema de nuestro universo.

- **Nivel explicativo:** Este nivel nos permite explicar detalladamente el fenómeno que se ha seleccionado como objeto de investigación en este caso la gamificación y los recursos didácticos mediante la extracción del análisis de los instrumentos que se emplearon.

### **Modalidad**

La investigación es planteada de forma bibliográfica, porque su estudio se basa en artículos científicos de revistas electrónicas indexadas, las cuales han sido de gran importancia para la sustentación del marco teórico y de campo porque permitió recoger información confiable por medio de instrumentos. De esta manera, De la Cuesta Benjumea, (2013), destaca el criterio que al “Realizar una investigación se debe plantear un objetivo en donde se establezcan las actividades o acciones a considerar para alcanzar resultados positivos, describiendo sistemáticamente las perspectivas de lo investigado y destacando los aspectos más importantes de otros trabajos investigativos” (P. 19).

Al destacar la importancia que tiene el proceso metodológico en el campo investigativo, es necesaria la utilización y aplicación de instrumentos como parte claves de un proceso que ofrece adquirir información clara y real de la situación actual de la problemática y su incidencia en el campo educativo debido a los nuevos cambios que se han suscitado producto de una pandemia mundial. Para lo cual, se aplican intervenciones dentro del contexto escolar en donde se presenta el problema que necesita ser investigado.

### **1.2.3 Unidades de investigación – Universo y muestra**

#### **Población y muestra**

El universo tomado para desarrollar el proceso de investigación fue la Escuela Fabian Espinoza, compuesta por 1 directora, 9 docentes y 209 discentes como los individuos de nuestra población a estudiar. Para la obtención de la muestra nos estacionamos en el 4to grado considerando que la institución no cuenta con más paralelos se realiza un muestreo no probabilístico en donde se consideró a los 25 estudiantes de los cuales 11 son niños y 14 son niñas, 1 docente y 1 directora para la recogida de información necesaria en cuanto al uso de la gamificación, los cuales al ser un número manejable se estudiará en su totalidad, en este caso no fue necesario aplicar el tamaño de la muestra.

Tabla 1: Población y muestra

<b>Unidades de Investigación</b>	<b>N°</b>	<b>Porcentaje</b>
Estudiantes	25	92.60
Docentes	1	3.7
Directora	1	3.7
Total	27	100

Fuente: Directa

Autores: Alvarado-Romo

## 1.2.4 Operalización de variables

### 1.2.4.1 Definición de variables

Tabla 2: Operalización de variables

<b>VARIABLE</b>	<b>OPERALIZACIÓN</b>
<b>Gamificación</b>	Es una estrategia que está transformando el campo educativo debido a la gama de beneficios que ofrece a sus usuarios, pues rompe con los esquemas tradicionales y convierte el aprendizaje en significativo.
<b>Recursos innovadores</b>	Son materiales que cumplen el rol de acompañar un proceso formativo, convirtiendo las actividades lúdicas agradables, activas y participativas.
<b>Aprendizaje</b>	Es un proceso en donde el ser humano tiene la capacidad de desarrollar su cerebro para adquirir nuevos conocimientos a lo largo de su vida, que se convierten en aprendizajes que contribuyen a su formación académica y profesional.
<b>Utilización de juegos</b>	Los juegos educativos son estrategias de aprendizaje, por cuanto permiten a los alumnos interactuar de manera participativa, además ayudan a captar la atención y la retención de las enseñanzas.

<b>Herramientas tecnológicas</b>	Las herramientas digitales son software que están a la disponibilidad de todas las personas, en donde encontramos variedades de plataformas digitales de acceso gratuito para promover nuevos cúmulos de saberes.
<b>Enseñanza</b>	Es una forma de transmitir sapiencias en donde el docente juega un rol importante al ser el que guía y direcciona la enseñanza, estas son impartidas por medio de metodologías y técnicas que permitan la comprensión absoluta, siendo este un proceso didáctico que deja de lado el método tradicional.
<b>Desinterés</b>	El desinterés es una condición que es causada por diversos factores como es la monotonía de actividades, ausencia de recursos didácticos, poca interacción de juegos, falta de estrategias, entre otros, por consiguiente, no despiertan la motivación y ni el interés.
<b>Nivel de conocimiento del conocimiento</b>	Todos los individuos se caracterizan por tener un nivel intelectual, ya sea semejante o diferente, sin embargo, estas facultades determinan las capacidades que las personas poseen. En el caso de los docentes es importante que tengan dominio en la tecnología, debido a que la modalidad de estudio lo requiere.
<b>Bajo rendimiento</b>	La escasa asimilación de conocimientos interviene en que los discentes no tengan muchas posibilidades de participar, ni interactuar durante las clases, lo que provoca desinterés hacia el aprendizaje.
<b>Recursos tecnológicos</b>	La implementación de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza permite crear clases atractivas y dinámicas permitiendo explorar nuevos contenidos por medio de la apertura de espacios digitales.

#### 1.2.4.2 Selección de variables e indicadores

Tabla 3: Hipótesis, variable, indicadores, técnica

<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS</b>
<b>Hipótesis central</b> El uso de la gamificación y de los recursos innovadores		<b>Uso de la gamificación como herramientas virtuales.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alto</li> <li>• Medio</li> <li>• Bajo</li> </ul>	-Bibliográfica -La Observación (guía de observación) -La encuesta (cuestionario)

<p>en el cuarto grado de educación básica influye de manera positiva en el aprendizaje de los conocimientos en la asignatura de estudios sociales, en vista que la utilización de juegos permite que los estudiantes puedan asimilar correctamente los contenidos curriculares.</p>	Gamificación	<p><b>Características</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinámica</li> <li>• Didáctica</li> <li>• Interactiva</li> </ul>	-La entrevista
	Recursos innovadores	<p><b>Uso de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alto</li> <li>• Medio</li> <li>• Bajo</li> </ul> <p><b>Tipos de recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estructurados (diseñados con fin educativo)</li> <li>• No estructurados (diseñados sin un fin educativo)</li> </ul>	<p>-Bibliográfica</p> <p>-La encuesta (cuestionario)</p> <p>-La entrevista</p>
	Aprendizaje	<p><b>Tipos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje basado en juegos.</li> <li>• Aprendizaje colaborativo</li> <li>• Aprendizaje cooperativo</li> <li>• Aprendizajes basados en proyectos.</li> </ul>	<p>-Bibliográfica</p> <p>-La Observación (guía de observación)</p>
	Utilización de juegos	<p><b>Tipos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos de memoria</li> <li>• Juegos de construcción.</li> <li>• Juegos de rompecabezas.</li> </ul> <p><b>Método</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Activo y participativo</li> <li>• Por descubrimiento</li> <li>• Didáctico</li> </ul>	<p>-Bibliográfica</p> <p>-La Observación (guía de observación)</p> <p>-La encuesta (cuestionario)</p>
<p><b>Hipótesis secundaria 1</b></p> <p>Las herramientas tecnológicas que utilizan los docentes de la escuela Fabián Espinoza para la enseñanza son Microsoft team y diapositivas esto resulta ser escaso en la asimilación de conocimientos de los estudiantes,</p>	herramientas tecnológicas	<p><b>Herramientas tecnológicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kahoot</li> <li>• Educaplay</li> <li>• Liveworksheet</li> <li>• Canva</li> <li>• Powtoon</li> <li>• Quizz</li> <li>• Power Point</li> <li>• Edmodo</li> <li>• Google Meet</li> <li>• Zoom</li> <li>• Microsoft Team</li> <li>• Redes sociales</li> </ul>	<p>-Bibliográfica</p> <p>-La Observación (guía de observación)</p> <p>-La encuesta (cuestionario)</p> <p>-La entrevista</p>
		<p><b>Tipos de enseñanza</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tradicional</li> </ul>	-Bibliográfica

provocando desinterés en los mismos.	Enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conductista</li> <li>• Constructivista</li> </ul>	-La Observación (guía de observación)
	Desinterés	<p><b>Actitud del estudiante durante las clases</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muy buena</li> <li>• Buena</li> <li>• Regular</li> <li>• Mala</li> </ul> <p><b>Causas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Monotonía de las clases por parte de los docentes.</li> <li>• Los contenidos son extensos y complejos.</li> <li>• El rol del docente es pasivo.</li> <li>• Ausencia de estrategias de enseñanza</li> </ul>	-Bibliográfica -La Observación (guía de observación) -La encuesta (cuestionario)
<p><b>Hipótesis secundaria 2</b></p> <p>El nivel de conocimiento de la docente de cuarto grado es bajo, debido a la falta de capacitaciones sobre tecnología educativa, lo que ha dificultado la adaptación en la nueva modalidad de estudio, esto a su vez origina un bajo rendimiento académico en los estudiantes.</p>	Nivel de conocimiento de la docente	<p><b>Nivel de conocimiento de las herramientas virtuales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alto</li> <li>• Medio</li> <li>• Bajo</li> </ul> <p><b>Capacitaciones sobre tecnología educativa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ministerio de Educación</li> <li>• Eventos Privados</li> <li>• Autocapacitación</li> </ul>	-Bibliográfica -La Observación (guía de observación) -La encuesta (cuestionario) -La entrevista
	Bajo rendimiento académico	<p><b>Consecuencias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bajo rendimiento académico</li> <li>• Desinterés</li> <li>• Escasa asimilación de conocimientos</li> <li>• Desmotivación</li> <li>• Deserción escolar</li> <li>• Pérdida de año</li> <li>• Indisciplina</li> </ul>	-Bibliográfica -La Observación (guía de observación) -La encuesta (cuestionario)
<p><b>Hipótesis secundaria 3</b></p> <p>La implementación de la gamificación y de los recursos didácticos ofrece bondades como</p>	Recursos tecnológicos y didácticos	<p><b>Bondades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clases más atractivas</li> <li>• Crear espacios virtuales</li> <li>• Permite explorar nuevos contenidos a través del juego</li> <li>• Es un nuevo modelo educativo</li> <li>• Desarrollo de competencias académicas</li> </ul>	-Bibliográfica -La encuesta (cuestionario) -La entrevista

clases más atractivas y explorar nuevos contenidos en torno al juego, proporcionando nuevos modelos de aprendizaje a los discentes.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejora el rendimiento académico</li> <li>• Favorece la adquisición de conocimientos</li> </ul>	
---	--	---	--

### 1.2.4.3 Técnicas e Instrumentos de investigación

Tabla 4: Técnicas e instrumentos

<b>MATRIZ DE VARIABLE, INDICADORES Y TÉCNICAS</b>				
<b>VARIABLES E INDICADORES</b>	Bibliográfica	Observación	Entrevista	Encuesta
<b>GAMIFICACIÓN</b>				
<b>¿Con qué frecuencia utiliza usted la gamificación en sus clases virtuales?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alto</li> <li>• Medio</li> <li>• Bajo</li> </ul>	X		X	X
<b>¿Al utilizar la gamificación como se caracteriza las clases?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinámica</li> <li>• Didáctica</li> <li>• Interactiva</li> </ul>	X	X		
<b>RECURSOS INNOVADORES</b>				
<b>¿Con qué frecuencia utiliza los recursos didácticos en el proceso de enseñanza?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alto</li> <li>• Medio</li> <li>• Bajo</li> </ul>	x		x	
<b>¿Qué tipos de recursos utiliza en la enseñanza-aprendizaje?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estructurados (diseñando con fin educativo)</li> <li>• No estructurados (diseñados sin un fin educativo)</li> </ul>	x		x	
<b>APRENDIZAJE</b>				
<b>¿Qué tipo de aprendizaje utiliza durante las clases?</b>	X	X		

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje basado en juegos</li> <li>• Aprendizaje colaborativo</li> <li>• Aprendizaje cooperativo</li> <li>• Aprendizajes basados en proyectos</li> </ul>				
<b>UTILIZACIÓN DE JUEGOS</b>				
<p><b>¿Qué tipo de juegos utiliza como medio de interacción para impartir las clases?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos de memoria</li> <li>• Juegos de construcción</li> <li>• Juegos de rompecabezas</li> </ul>	X	X		X
<p><b>¿Qué método utiliza para promover la utilización de juegos educativos?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Método activo-participativo</li> <li>• Método por descubrimiento</li> <li>• Método didáctico</li> </ul>	X	X		
<b>HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS</b>				
<p><b>¿Cuál de las herramientas tecnológicas que utiliza a menudo para el proceso de enseñanza?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kahoot</li> <li>• Educaplay</li> <li>• Liveworksheets</li> <li>• Canva</li> <li>• Power point</li> <li>• Edmodo</li> <li>• Google Meet</li> <li>• Zoom</li> <li>• Microsoft Team</li> <li>• Árbol ABC</li> <li>• Tatum</li> <li>• Quizizz</li> <li>• Redes sociales</li> </ul>	X	X		X
<b>ENSEÑANZA</b>				
<p><b>¿Cómo es el tipo de enseñanza que imparte el docente?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tradicional</li> <li>• Conductista</li> <li>• Constructivista</li> </ul>	X	X		
<b>DESINTERÉS</b>				
<p><b>¿Qué causas provocan desinterés en los educandos?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La poca utilización de herramientas tecnológicas</li> </ul>	X	X		X

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Monotonía de las clases por parte de los docentes</li> <li>• Los contenidos son muy extensos y complejos</li> <li>• El rol del docente es pasivo.</li> <li>• Ausencia de estrategias de enseñanza</li> </ul>				
<b>¿Cómo es la actitud del estudiante durante las clases?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muy buena</li> <li>• Buena</li> <li>• Regular</li> <li>• Mala</li> </ul>	X	X		X
<b>NIVEL DE CONOCIMIENTO DE LA DOCENTE</b>				
<b>¿De quién ha recibido capacitaciones?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ministerio de educación</li> <li>• Eventos privados</li> <li>• Autocapitaciones</li> </ul>			X	X
<b>¿Cuál es su nivel de conocimiento de las herramientas tecnológicas?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alto</li> <li>• Medio</li> <li>• Bajo</li> </ul>	X	X	X	X
<b>BAJO RENDIMIENTO ACADÉMICO</b>				
<b>¿Qué consecuencias trae los escasos de uso de herramientas tecnológicas en el estudiante?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bajo rendimiento académico</li> <li>• Desinterés</li> <li>• Escasa asimilación de conocimientos</li> <li>• Desmotivación</li> <li>• Deserción escolar</li> <li>• Pérdida de año</li> <li>• Indisciplina</li> </ul>	X			X
<b>RECURSOS TECNOLÓGICOS-DIDACTICOS</b>				
<b>¿Cuáles son las bondades que la gamificación le ofrece en el aula de clases?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clases más atractivas</li> <li>• Crear espacios virtuales</li> <li>• Permite explorar nuevos contenidos a través del juego</li> <li>• Es un nuevo modelo educativo</li> <li>• Desarrollo de competencias académicas</li> </ul>	X		X	X

### **1.3 Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos**

La presente investigación, se basa en cómo influye el uso de la gamificación y los recursos didáctico en la enseñanza, por ende, se ha seleccionado rigurosamente la temática de estudio considerando las dos realidades actuales como es la presencialidad y la virtualidad, en donde las falencias se reflejan espontáneamente, de este modo, se podrá suplir las necesidades que se evidencian en la “Esc. Fabian Espinoza” dentro de la asignatura de estudios sociales.

#### **1.3.1 Análisis-discusión de resultados y verificación de hipótesis**

##### *1.3.1.1 Análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la entrevista*

#### **A. La modalidad virtual un desafío para los docentes**

La entrevista realizada a la directora evidencia que la nueva modalidad de estudio se ha convertido en un desafío para todos los docentes debido a que no conocen a profundidad los medios en los que se ven obligados a impartir sus clases y a la vez poder llegar a los estudiantes. Por otra parte, la profesora de cuarto grado manifiesta que ella sí ha tenido más dificultades para adaptarse a la nueva modalidad, debido que ella no pertenece a la actual era digital y no comprende en su totalidad las TICs.

Como es de conocimiento general la pandemia trajo consigo muchas restricciones, entre ellas los profesores dejaron de asistir a los centros educativos, por tal razón, el ministerio de educación adoptó la modalidad virtual. Como resultado de este proceso se puso en evidencia que los docentes no contaban con una buena formación en cuanto al uso de plataformas virtuales, por ende, los educadores tuvieron la necesidad de adquirir nuevos conocimientos sobre la utilización de estas herramientas y cómo aplicarlas en el proceso de enseñanza, siendo actualmente una prioridad y requisito para ejercer su labor como educadores.

#### **B. Dominio sobre el uso y manejo de plataformas virtuales**

La directora manifiesta en su calidad de máxima autoridad que los docentes de la institución si utilizan plataformas virtuales. Debido a que en la pandemia se incrementó la modalidad virtual para que los estudiantes no dejen de estudiar, por tal razón, todos tuvieron que aprender el uso y manejo de la tecnología para aplicar las clases en línea. De igual manera,

la profesora manifiesta que, si utiliza herramientas digitales, las mismas que fueron impuestas por el Ministerio de Educación, sin embargo, recalca que su dominio en el uso de las TICs es muy escaso.

En tal sentido, se expresa que todos los miembros de la institución tienen un conocimiento suficiente para suplir las demandas académicas, no obstante, este cúmulo de saberes se adquirió de manera inapropiada, debido que todos fueron forzados a formarse en el uso de plataformas educativas, forjándolos a salir de la zona de confort, así mismo los profesionales del saber deben estar en constante formación para estar en la vanguardia de los nuevos avances tecnológicos y cómo estos contribuyen al campo educativo y a la asimilación de nuevas sapiencias por parte de los educandos.

### **C. Capacitaciones de tecnología educativa**

En palabras de la Lcda. Mariuxi Vitonera como directora, menciona que los profesores han recibido capacitaciones de tecnología educativa por parte del ministerio de educación, otros de manera independiente se han autocapacitado. Así mismo, la profesora manifiesta que ella aún no recibe orientaciones, por tal razón, debe estar en constante actualización para adquirir conocimientos sobre el correcto uso, en donde los discentes también tengan oportunidades de incrementar sus saberes.

En efecto, el Ministerio de Educación se vio en la necesidad de capacitar a la planta docente de todas las instituciones a nivel nacional, debido a que los educadores no tenían un adecuado conocimiento sobre el uso de las herramientas tecnológicas y cómo aportan de manera significativa al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Por otro lado, estos profesores se han preparado de forma individual en sus respectivos hogares para desarrollar competencias tecnológicas, mejorar en su desempeño profesional y orientar a los estudiantes en el correcto manejo de las aplicaciones educativas.

### **D. Las plataformas virtuales facilitan la labor del docente**

Desde el punto de vista de la directora, expresa que las plataformas virtuales han sido de gran utilidad para poder impartir las clases en línea. En este mismo sentir, la docente de aula expresa que las herramientas si favorecen en su labor porque facilitan la conexión y la comunicación entre el tutor-alumno, además, son medios que facilitan la entrega de

materiales curriculares. Por otra parte, ayudan a proyectar contenidos para que el aprendizaje no sea memorístico, por el contrario, sean constructivistas.

Los resultados obtenidos evidencian que la presencia de herramientas digitales favorece al profesorado y a su trabajo, además, permite crear espacios en donde el docente pueda llevar a cabo clases motivadoras, dinámicas y lúdicas. Lo más importante es que podrá desarrollar los contenidos curriculares, actividades y evaluaciones de forma interactiva y participativa, siendo capaz de utilizar estos recursos como medios para desarrollar en el estudiante niveles cognoscitivos del aprendizaje facilitando el empoderamiento de nuevos compendios de estudio.

### **E. La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje**

Desde la perspectiva de las entrevistadas, coinciden que al implementar la gamificación las clases son dinámicas, interesantes y activas, logrando en los estudiantes el interés por aprender cosas nuevas dentro del ámbito educativo. A partir de las evidencias, se plantea que la gamificación juega un rol importante en el proceso de enseñanza, debido a las bondades que ofrece a los educadores y estudiantes, convirtiéndose en una estrategia de aprendizaje para obtener mejores resultados académicos, permitiendo despojarse de la monotonía de las clases mecanizadas y tradicionales, no obstante, es un reto para los educadores lograr que las aplicaciones digitales cumplan con el objetivo de convertir el juego en algo educativo y productivo para el discente.

### **F. Herramientas tecnológicas para impartir las clases virtuales**

Partiendo de las afirmaciones de las entrevistas, se menciona que los docentes utilizan diapositivas, videos, crucigramas, lluvia de ideas y pizarra virtual para generar nuevos conocimientos en los educandos. De este modo, se manifiesta que los docentes del centro educación emplean herramientas tecnológicas educativas para el desarrollo de su clase logrando que los contenidos sean flexibles, promuevan ambientes de aprendizaje y mejore la comunicación, en donde los estudiantes aparte de adquirir conocimientos se los forma para que puedan competir en un mundo globalizado que demanda la sociedad red.

## **G. Los recursos didácticos o la gamificación en las clases presenciales**

En palabras de la docente y de la directora, ellas manifiestan que cuando retornen al centro educativo para ellos es factible utilizar recursos didácticos como medio para interactuar en la construcción de la clase, debido que, la escuela no cuentan con la infraestructura adecuada para brindar una educación basada en la tecnología, además de no contar con la suficiente experiencia y competencias digitales, por ende, se orientan a la utilización de recursos del medio, a pesar de que su empleo es escasos en el contexto escolar.

### *1.3.1.2 Análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la encuesta*

En base a los datos obtenidos por el instrumento de investigación aplicado a los estudiantes de la Escuela Fabián Espinoza, se logró conocer que los docentes de esta institución tienen un escaso conocimiento en cuanto a las herramientas tecnológicas actuales, lo que induce a la inaplicabilidad de actividades virtuales como juegos para dinamizar las interacciones con los niños, de esta manera la clase toma una pasividad y los nuevos conocimientos no son asimilados de manera adecuada debido a la falta de interés que se provoca en los estudiantes.

Uno de los puntos importantes reflejados en esta encuesta fue la adaptación que han tenido los niños de la institución a esta nueva modalidad de estudio, se reconoce que ellos se han adecuado a las nuevas normativas que brinda la virtualidad, no obstante, algunos de ellos aún no se les dificulta estar frente a un computador para recibir un acompañamiento pedagógico con se les conoce a las interacciones que tienen los docentes con ellos. De este modo, el avance no es equitativo ni igualitario debido a este desfase.

A pesar del cierto desconocimiento del docente en cuanto a la gamificación, sus dicentes reflejaban respuestas favorables basados al uso de juegos de memoria para la interacción de la clase, sin embargo, estos no eran utilizados con frecuencia. Además, se reconocen los beneficios por parte de los estudiantes en lo que respecta a la implementación de estas nuevas tendencias, de los espacios creativos y de aprendizaje que se logran con su uso, así como el desarrollo de las competencias acordes para su nivel.

Entre las aplicaciones comúnmente utilizadas dentro de la institución es Microsoft Teams, cabe recalcar que esta plataforma es dada por el Ministerio de Educación; además Power

Point que es uno de los programas de fácil acceso y manejo. Esto es lo que ocasiona escases de aplicativos tecnológicos pues sus contenidos son presentados de forma monótona y tradicional añadiendo a esto la poca participación estudiantil y el desinterés por aprender algo más dentro o fuera del contexto educativo. (Anexo 3). Por consiguiente, los docentes deben tomar conciencia de las consecuencias que significa no aplicar las nuevas tecnologías, no obstante, se seguirá en un camino tradicionalista y con pasividad en el acompañamiento pedagógico.

### *1.3.1.3 Análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la guía de observación*

#### **A. Gamificación**

Durante el desarrollo de la clase la docente no utiliza juegos interactivos que sirven para motivar al estudiante, esto se debe porque la profesora no ha recibido capacitaciones en el tiempo que el Ministerio de Educación capacitó a los docentes, sin embargo, los estudiantes asimilan los contenidos de forma interactiva, debido, que la profesora es su bajo conocimiento crea espacios virtuales para interactuar con cada alumno, de igual manera, muy escasamente utiliza estrategias innovadoras que le ofrece la gamificación.

En base a las observaciones se manifiesta que la docente no incorpora la gamificación dentro del proceso de enseñanza por lo que no puede aprovechar todos los beneficios que ofrece, además, el bajo dominio de competencias tecnológicas limita la labor de la educadora, no obstante, es necesario recalcar que la ausencia de herramientas gamificadas trae como consecuencia el desinterés por parte de los discentes y escaso conocimientos, convirtiendo a los estudiantes en entes pasivo.

#### **B. Aprendizaje**

Por medio de la ficha de observación se evidencia que la docente durante la clase de estudios sociales no utiliza el aprendizaje basado en juegos, el colaborativo y el cooperativo porque el tiempo es muy corto para crear espacios virtuales para trabajos grupales. Sin embargo, de manera frecuente aplica el aprendizaje basado en proyecto, debido que en las planificaciones tiene declarado propósitos educativos en donde los estudiantes deben cumplir con los

parámetros establecidos, recalcando que estas actividades tienen un nivel de dificultad acorde al grado escolar.

### **C. Utilización de juegos**

A partir de la técnica de la observación, se puede conocer la realidad del aula virtual de cuarto grado en donde la profesora no cree necesario implementar los juegos de memoria y de rompecabezas como medios de interacción en la clase. No obstante, la educadora considera que aplica juegos de construcción del conocimiento, sin embargo, solo utiliza actividades para reforzar los conocimientos adquiridos de los textos oficiales, debido que no existe una interacción con plataformas digitales que se basan en juegos lúdicos.

### **D. Herramientas tecnológicas**

Durante el proceso de enseñanza se pudo evidenciar que se sujeta únicamente a la aplicación Microsoft Teams, misma que fue impuesta por el MINEDU, limitándose a utilizar nuevas herramientas tecnológicas entre ellas las aplicaciones de zoom, Kahoot, educaplay, quizizz, Liveworksheets, etc. Por lo tanto, impide que los estudiantes desarrollen competencias digitales lo cual es un punto fundamental en la actual era milenial en donde la tecnología es la piedra angular de las actividades académicas, profesionales y de la vida cotidiana.

### **E. Enseñanza**

Desde un punto de vista particular, se pudo observar que la docente a pesar de la nueva modalidad virtual, mantiene un modelo de enseñanza constructivista. Por tal razón, al momento de impartir sus clases se centra en la interacción y comprensión de nuevos contenidos académicos, en donde el discente es el actor de su aprendizaje, convirtiéndose en un ente activo en el proceso de enseñanza. de igual manera, la profesora rige sus temáticas a cumplir con las destrezas y objetivos que establece el currículo Nacional.

### **F. Desinterés**

Por medio de la ficha de observación, se pudo evidenciar que los estudiantes demuestran desinterés por el actual proceso de enseñanza. Esto se da por la nula innovación y variación de herramientas digitales por parte de los docentes de aula. Lo cual impide que el estudiante experimente nuevas experiencias de aprendizaje. Otros de los principales puntos de

desmotivación es debido al poco tiempo que se emplea para las clases, lo cual reprime a los discentes a participar y despejar dudas del contenido, como consecuencia se evidencia un bajo rendimiento académico.

#### *1.3.1.4 Verificación de hipótesis*

**HP 1:** Expresa textualmente que “Las herramientas tecnológicas que utilizan los docentes de la escuela Fabian Espinoza para la enseñanza son Microsoft team y diapositivas, esto resulta ser escaso en la asimilación de conocimientos de los estudiantes, provocando desinterés en los mismos”. Es verdadera, de acuerdo a los resultados obtenidos en donde se corrobora que los docentes si utilizan la plataforma Microsoft team, entre otros recursos que son parte del proceso de enseñanza, tal como se observa en la encuesta (cuadro N° 6, 7), la entrevista (literal F) y la guía de observación (literal D). Por tal razón, la hipótesis es positiva.

**HP 2:** Dice que “El nivel de conocimiento de la docente de cuarto grado es bajo, debido a la falta de capacitaciones sobre tecnología educativa, lo que ha dificultado la adaptación en la nueva modalidad de estudio, esto a su vez origina un bajo rendimiento académico en los estudiantes”. Es verdadera, debido a que la profesora no ha asistió a capacitaciones dictadas por el MINEDUC sobre el uso de la herramienta Microsoft teams, por consiguiente, su desempeño profesional es limitado a causa de su escaso conocimiento, su base se centra en la entrevista (literal A-B), en la encuesta (cuadro N° 1, 2, 8) de igual manera encontramos estos resultados en la guía de observación (literal C y F). En donde se demuestra que la hipótesis ha sido comprobada en su totalidad, siendo esta positiva.

**HP 3:** Plantea que “La implementación de la gamificación y de recursos didácticos ofrecen bondades como clases más atractivas y explorar nuevos contenidos en torno al juego, proporcionando nuevos modelos de aprendizaje a los discentes”. Es verdadera, debido a que todos conocen la gama de bondades que ofrece la gamificación, sin embargo, el limitado cúmulo de saberes no permite que la docente pueda emplearlas en su aula de clases en su totalidad, privando a los estudiantes a enriquecer sus conocimientos con nuevos modelos de aprendizajes, los mismos que se forman durante el proceso de la enseñanza. Tal como se puede evidenciar en la entrevista (literal E y G) y en la encuesta (cuadro N° 5). Por tal motivo, la hipótesis es positiva.

### *1.3.1.5 Discusión de resultados*

En base a la información recolectada por los instrumentos de recolección de datos aplicados en la escuela “Fabián Espinoza Sánchez” se puede acceder a una discusión con autores que forman parte de esta investigación ayudando a contrastar la información. Actualmente los docentes están en la necesidad de utilizar Microsoft Teams como medio para interactuar con los discentes durante el desarrollo de las clases virtuales y power point para crear diapositivas siendo estas herramientas tecnológicas para beneficiar el proceso de enseñanza en las áreas del saber. En tal sentido, Haro y Yépez (2020) brinda un enfoque en donde “Las TIC cumplen varias funciones muy positivas dentro del aula” (P. 526). Es decir que la incorporación de recursos digitales en el contexto académico favorece la praxis laboral y el desempeño del estudiantado.

Por otro lado, es importante recalcar que debido a la nueva modalidad actual que se vive y al avance tecnológico es imprescindible que los docentes tengan un alto conocimiento sobre tecnología educativa, por eso es necesario comprender que “Cuando hablamos de TIC nos referimos a las herramientas tecnológicas que como docentes se deben poseer, sobre todo en el contexto actual donde es primordial tener manejo y conocimiento de estos recursos” (Ferrada et al., 2021, p. 146). En efecto, se considera que los docentes están en la obligación de incrementar sus competencias digitales con el fin de innovar el aprendizaje.

Aludiendo al autor, se afirma que la gamificación y los recursos didácticos ofrecen beneficios los cuales se caracterizan por permitir crear nuevos ambientes de aprendizaje que favorecen a la asimilación de contenidos curriculares. En este mismo sentido Freire et al. (2018) expresan que “El crear ambientes de trabajo participativos en el aula conduce a la motivación estudiantil aspecto relevante para el desarrollo de destrezas y en definitiva el cumplimiento de objetivos” (P. 81). En definitiva, es importante que los profesionales puedan emplear diversos tipos de estrategias en donde se puedan incorporar herramientas gamificadas y materiales del entorno, las cuales crean impacto en el proceso educativo de los educandos.

### **1.3.2 Matriz de requerimiento**

En la actualidad, todos los campos laborales sufrieron cambios drásticos, debido a la emergencia sanitaria, repercutiendo en su totalidad al ámbito educativo, empezando por adoptar una nueva modalidad de estudio y el reto de utilizar herramientas tecnológicas para interactuar con los discentes, convirtiendo en las TICs en piedra angular para compartir los contenidos curriculares, de tal manera que los conocimientos sean asimilados de forma dinámica e innovadora lo cual ha significado un desafío tanto para el docente y estudiantes.

Considerando los resultados obtenidos a través de los instrumentos para la recolección de datos, se pudo comprobar en su totalidad las hipótesis, en donde se pudo evidenciar que los docentes aún mantienen un escaso conocimiento en cuanto uso de la gamificación. Por tal razón, tuvieron dificultades al adaptarse en la época digital que requiere la generación actual, es por ello que los docentes deben estar auto capacitándose, debido a la constante aparición de nuevos avances tecnológicos sobre equipos digitales la cual favorecen al contexto educativo.

Por tal motivo es importante que el educador pueda incorporar la gamificación como una estrategia didáctica, con el fin de ayudar a los alumnos a desarrollar competencias, habilidades y destrezas académicas las cuales son imprescindibles para su formación profesional. Otro de los aspectos relevantes es el dominio de recursos innovadores para la creación de escenarios con el propósito de fomentar el interés y la motivación hacia los compendios de estudio, de igual manera, se podrá atender las necesidades educativas que se presentan dentro del aula de clase de forma presencial.

En base a la problemática identificada, se han planteado objetivos para mejorar la situación actual sobre el nivel de conocimiento que los docentes poseen en cuanto al uso de los software educativos y sobre el empleo de recursos didácticos que existen, para posteriormente obtener resultados favorables, por consiguiente se ha considerado la matriz de requerimiento que visualiza las actividades que se realizarán para alcanzar los puntos establecidos para que la planta docente pueda capacitarse de una manera adecuada y emplear en el proceso de enseñanza.

## Desarrollo de la matriz de requerimiento

Tabla 5: Análisis del requerimiento

<b>Problema particular 1</b>	<b>Situación actual</b>	<b>Objetivo particular 1</b>	<b>Requerimiento</b>
¿Cuáles son las herramientas tecnológicas que utilizan los docentes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?	Las herramientas tecnológicas que en la actualidad aplican los profesores para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje son Microsoft team, diapositivas y pizarras digitales.	Identificar las herramientas tecnológicas que utilizan los docentes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Capacitar a los docentes de la Esc. Fabian Espinoza en las diversas herramientas tecnológicas que están marcando tendencia en el proceso de enseñanza aprendizaje
<b>Problema particular 2</b>	<b>Situación actual</b>	<b>Objetivo particular 2</b>	<b>Requerimiento</b>
¿Cuál es el nivel de conocimiento que maneja la docente de cuarto grado de la escuela Fabián Espinoza, sobre las aplicaciones digitales?	El nivel de conocimiento que maneja la docente de cuarto grado, sobre las aplicaciones digitales se mantiene en una escala de intermedio, debido que aún existen educadores que no se han capacitado sobre tecnología educativa, generando dificultades para adaptarse a la nueva modalidad virtual.	Determinar el nivel de conocimiento que maneja la docente de cuarto grado de la escuela Fabián Espinoza, sobre las aplicaciones digitales.	Realizar un taller didáctico sobre el buen uso de las aplicaciones educativas para el progreso de la interacción en el cuarto grado de EGB de la Escuela “Fabián Espinoza”.
<b>Problema particular 3</b>	<b>Situación actual</b>	<b>Objetivo particular 3</b>	<b>Requerimiento</b>
¿Cuáles son las bondades que ofrece la gamificación y los recursos didácticos para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de estudios sociales?	Las bondades que ofrece la gamificación y los recursos didácticos para el proceso de enseñanza-aprendizaje es crear espacios virtuales, desarrollo de competencias académicas, adquisición de conocimientos, clases atractivas y exploración de nuevos contenidos.	Establecer las bondades que ofrece la gamificación y los recursos didácticos como medios para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de estudios sociales.	Elaboración de una guía didáctica acerca de la gamificación para el manejo de las siguientes aplicaciones: Kahoot. WordWall y Liveworksheets y el uso de recursos didácticos como: El rotafolio, la ruleta aleatoria y el juego de recorrido para el proceso académico, en el cuarto grado de EGB de la Esc. Fabian Espinoza

## **1.4 Selección del requerimiento a intervenir-Justificación**

### **1.4.1 Selección del requerimiento a intervenir**

En vista de los resultados arrojados de esta investigación en la cual se ha evidenciado poca utilización de herramientas gamificadas, y con el propósito de beneficiar al cuerpo docente en la actualización de aplicación acerca de las mismas, se ha considerado como requerimiento idóneo para esta institución lo siguiente: Elaboración de una guía didáctica acerca de la gamificación para el manejo de las siguientes aplicaciones: Kahoot, WordWall y Liveworksheets y el uso de recursos didácticos como: el rotafolio, la ruleta aleatoria y el juego de recorrido para el proceso académico, en el cuarto grado de EGB de la Esc. Fabian Espinoza.

### **1.4.2 Justificación**

Durante los últimos 2 años, el mundo ha pasado por diversos cambios drásticos a causa de la pandemia covid-19 en diferentes áreas como salud, finanzas, educación, entre otras; a consideración de las autoras, el contexto educativo ha sido uno de los espacios afectados por este virus, esto conlleva, no solo a nuestro país sino a nivel mundial, a cambiar la modalidad de estudio presencial por una virtual, con una marcada diferencia que en nuestro país la planta docente no estaba realmente preparada para este reto, debido que en ellos se evidencia el escaso nivel de conocimiento en las herramientas tecnológicas que tienen al momento de interactuar con sus estudiantes.

Mediante un estudio realizado por la Unesco donde se evidencia información acerca de los 33 países de América Latina, al menos hasta el 7 de julio, señalando la suspensión de las clases presenciales para el año 2020 como una de las medidas tomadas para prevenir el contagio del virus covid-19 y su afectación a los estudiantes de manera considerable. Esto tuvo gran repercusión en los niños pues se los privó de uno de sus derechos con el propósito de salvaguardar sus vidas, pero crearon un gran vacío en el aprendizaje, atrasos en el desarrollo cognitivo y un aumento considerable en la deserción escolar. (Unesco, 2020).

En vista de la necesidad de nuestros educadores es imprescindible proponer la elaboración de una guía didáctica acerca del manejo de las siguientes aplicaciones: Kahoot. WordWall y

Liveworksheets y materiales didácticos el área de estudios sociales, con la finalidad de brindar a los docentes oportunidades de emplear diferentes recursos, siendo el canal que genere nuevos conocimientos, pues a diferencia de los juegos convencionales, estas muestran un entorno más dinámico, interactivo y muy atractivo para los niños. (Sonsoles, 2018).

Con lo expuesto anteriormente y con base a los datos recogidos de los instrumentos empleados se logra evidenciar el bajo conocimiento que tiene los docentes ante la gamificación, Así mismo, necesario incorporar recursos del medio para suplir las demandas educativas actuales como la presencialidad y la virtualidad, por tal razón, es imprescindible orientarlos en cuanto a la innovación de recursos que desarrollen la interacción y más que nada permitan un ambiente más ameno para aprender.

## CAPÍTULO II. PROPUESTA INTEGRADORA

### 2.1 Descripción de la propuesta

Durante mucho tiempo se ha venido trabajando en la mejora educativa debido al enfoque tradicionalista que se daba a la misma, llevado a cabo por profesores estrictos y con deficiente metodología para trabajar en el aula. Esto provocaba que los estudiantes no asimilen los conocimientos requeridos por aburrimiento o falta de interés. En la institución que ha sido objeto de nuestra investigación se puede corroborar como el proceso educativo limita al estudiante a participar y generar nuevos saberes debido a la escasez de herramientas tecnológicas y recursos del medio dentro y fuera de clases.

Los avances que ha tenido la educación han sido beneficiosos para los estudiantes y han marcado un nuevo rumbo con las adaptaciones tecnológicas implantadas en los últimos 3 años, sin embargo, en esta institución no han sido suficientes las capacitaciones recibidas por parte del Ministerio de Educación en cuanto a Tecnología Educativa, por tal motivo los docentes tienen conocimientos básicos acerca de Microsoft Team y diapositivas conjuntamente con los textos oficiales que les permiten el abordaje de la asignatura de estudios sociales durante las clases.

En base a los resultados de la investigación realizada en la institución, nos vemos en la necesidad de generar como propuesta para la Escuela Fabián Espinoza una **“Guía didáctica acerca de la Gamificación y recursos innovadores del medio para la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales”**, de manera que los docentes tengan pleno conocimiento para incorporar herramientas tecnológicas y recursos del entorno como formas eficientes de enseñanza las mismas que afiancen los conocimientos de los discentes a lo largo de su formación escolar.

En este contexto, la utilización de la gamificación y los recursos del medio ofrece una gama de oportunidades para generar la construcción de la enseñanza, desarrollando la creatividad al innovar los contenidos, fomentando la participación dentro del aula de clase, permitiendo explorar nuevos escenarios educativos que se adapten a las exigencias de la nueva generación milenaria que ha convivido con esta nueva modalidad y ha creado lazos entre los

materiales convencionales y los tecnológicos. Por ende, es importante que esta conexión no se pierda, debido a que son cambios que estarán constantes en nuestra sociedad.

Debido, a las experiencias virtuales a las que han estado expuestos los discentes es importante inducir dentro del contexto escolar herramientas tecnológicas gamificadas como nuevas formas de adquirir saberes con la complementación de recursos del medio que han formado parte de la formación académica, es necesario destacar que la combinación de estos recursos dentro de las clases magistrales, facilitan el desempeño del docente y alumnos, dinamizan la enseñanza y potencian el desarrollo de competencias y actitudes debido a los roles que se ha asignan por medio del juego.

Es menester, señalar que la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) en el artículo 347 numeral 8 indica que se debe incorporar las TIC en el proceso académico debido que favorecen al desarrollo del estudiante. Además, contribuye a la enseñanza para generar nuevos escenarios apropiados para enriquecer cúmulos de saberes. (LOEI, 2011). Por tal razón, la guía didáctica aborda la gamificación y los recursos del medio como herramientas que permiten llevar a cabo las actividades pedagógicas por medio del aprendizaje basado en juegos lo que despierta en los alumnos el interés por el conocimiento y crea nuevas expectativas.

En definitiva, nuestra propuesta pretende que los docentes enriquezcan su conocimiento acerca del manejo de tres aplicaciones importantes para Estudios sociales, las que se caracterizan por ser interactivas tales como Liveworksheet, Kahoot y WordWall, las mismas que permitan potencializar las enseñanzas adquiridas en esta asignatura de forma creativa, dinámica e innovadora. Estas nuevas herramientas harán que los contenidos sean asimilados eficientemente y cubran las necesidades requeridas para cada nivel escolar. Para el desarrollo de competencias, que les permitan tener la posibilidad de formarse de manera integral para construir su conocimiento.

## **2.2 Objetivos de la propuesta**

### **2.2.1 Objetivo General**

Construir una guía didáctica sobre el uso de recursos de gamificación y del entorno como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza en la asignatura de Estudios Sociales para los docentes de la escuela “Fabian Espinoza”.

### **2.2.2 Objetivos Específico**

- Definir los tipos de recursos de gamificación y del medio en general que sean propicios para el desarrollo del aprendizaje en el área de Estudios Sociales dirigidos a estudiantes de cuarto grado de EGB.
- Considerar los componentes de la guía didáctica que se utilizará para establecer la forma en la que se desarrollará la fundamentación y estructura de la misma.
- Socializar la guía didáctica considerando el correcto uso de las plataformas virtuales en conjunto con los recursos del medio para la consolidación del aprendizaje de los estudiantes del cuarto grado de EGB.

## **2.3 Componentes Estructurales**

### **2.3.1 Gamificación**

Dentro del ámbito educativo se ha considerado, la incorporación de la gamificación un como una técnica que se basa en el juego. En este mismo sentir, se expresa que “la gamificación se ha constituido como un método pedagógico en el proceso enseñanza-aprendizaje” (Godoy, 2019, p. 6). Sin embargo, esta puede emplearse como un recurso extracurricular que permita al estudiante, consolidar los conocimientos desde la comodidad del hogar y con el tiempo disponible para realizar las respectivas retroalimentaciones, de esta manera se fomenta el correcto uso de las plataformas educativas.

Por otra parte, García e Hijón (2017) plantean que “la gamificación es una herramienta muy poderosa para que los profesores consigan captar la atención de sus alumnos” (P. 46). Por tal motivo, el uso de la gamificación es parte fundamental del proceso educativo para lograr, debido a los beneficios que otorga y las oportunidades que tiene el educador de convertir el

aula tradicional en un contexto en donde se puedan tener vivencias históricas, culturales, artísticas, etc., de este modo se podrá despertar el interés y la motivación por medio de la interacción del juego.

Por consiguiente, una de las características que tiene la innovación es que posibilita el uso de la gamificación en el ámbito educativo, siendo una de las herramientas de vital importancia en el aprendizaje de los estudiantes. La gamificación permite tener variedad de herramientas tecnológicas al alcance del docente en el proceso de enseñanza, esto hace que los conocimientos de los diferentes temas impartidos en el contexto sean asimilados a modo de refuerzo. Por medio de la gamificación, los docentes de la Esc. Fabián Espinoza podrán tener un mejor acercamiento con los conocimientos debido a la versatilidad de dinámicas de juegos virtuales con los que trabajaremos los contenidos de Estudios Sociales.

#### *2.3.1.1 Ventajas*

La utilización de la gamificación abre muchas oportunidades al desempeño docente y al alumno. En este sentido, Fernández et al. (2020) expresan que, al aplicar esta técnica dentro del aula de clase, genera muchas ventajas, como la adquisición de habilidades digitales, facultades para desarrollar actividades de forma autónoma e independiente potenciando su progreso cognitivo, por medio de la estructura y componentes que direccionan la dinámica del juego centrándose en el aprendizaje.

Se puede mencionar que al momento de incorporar estas herramientas tecnológicas en modo de gamificación a los estudiantes de 4to de la institución donde se centró nuestra investigación, se está logrando que los docentes en mención innoven con este tipo de herramientas para la enseñanza de múltiples temas en la asignatura de Estudios Sociales. A su vez, los estudiantes desarrollaran diferentes habilidades y destrezas que les permitan desenvolverse en relación con su entorno.

#### *2.3.1.2 Tipos de herramientas para la enseñanza*

**Liveworksheets.** - siendo una de las herramientas novedosas dentro de la toma de lecciones en línea pues da al docente las opciones para programar una actividad, tarea o lección desde la adaptación de audios, videos, ejercicios, actividades de unir con flechas, arrastrar y soltar,

entre otros. El tema que se desarrolló para la interacción es: Ecuador país pluricultural y multiétnico.

**WordWall.** - Es una herramienta interactiva que va a permitir al docente desarrollar actividades tanto virtuales como interactivas, una de las facilidades de esta aplicación es su facilidad de reproducción en los diversos dispositivos con los puedan contar los estudiantes. El recurso desarrollado tiene como tema: Nuestra cultura.

**Kahoot.** -Para los docentes y estudiantes esta herramienta les permite repasar los contenidos aprendidos de manera divertida pues mediante un juego se presentan los temas tratados en clase y hasta tipo evaluaciones, sin la presión que genera una evaluación. Los temas a tratar serán: ¿Quiénes somos los ecuatorianos?

#### *2.3.1.3 Aplicabilidad de las plataformas en el proceso de enseñanza de Estudios Sociales*

De acuerdo con las directrices que enmarca el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado en cuanto a Kahoot, tiene la habilidad de enseñar jugando y de forma interactiva tanto para la evaluación de los conocimientos adquiridos como los repasos correspondientes después de cada clase. Se consideró que estas tres herramientas virtuales mencionadas en nuestra investigación cumplen con un propósito general el de permitir una enseñanza más dinámica y que la asimilación de los conocimientos en cuanto a la asignatura de Estudios Sociales sea interactiva de este modo se motiva a los estudiantes del 4to Grado a integrar los contenidos de la asignatura a su cotidianidad y hacerlos propios. Asimismo, se tratan temas de cultura nacional con el fin de afianzar los conocimientos de nuestros saberes ancestrales. (Martín, 2019).

#### *2.3.1.4 Ventajas de las herramientas gamificadas*

Las herramientas que fueron seleccionadas cumplen con diversos propósitos dentro del aprendizaje de los estudiantes de 4to de Básica de la Escuela Fabian Espinoza tales como:

**Habilidades Cognitivas.** - Según Ausubel et al. (2009) “el aprendizaje significativo ocurre cuando nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos de manera significativa en la medida en que otros conceptos, ideas o proposiciones relevantes estén

claros y disponibles en la estructura cognitiva del individuo” (P. 38). Esto permite el desarrollo de los procesos mentales por medio la atención que pongan los estudiantes y la resolución de las actividades planteadas en cada una de las aplicaciones así mismo reciben información específica que deben seleccionar y procesar la misma, pues Liveworksheets ofrece una variada gama de procesamiento de datos con creación de actividades interactivas.

**Habilidades Inteligencias múltiples.** - Se considera que las aplicaciones le permiten al estudiante desarrollar una amplia variedad de capacidades humanas en este sentido. Se conoce que este tipo de habilidades tales como destrezas, competencias. Esto quiere decir que cada inteligencia tiene capacidades que se desarrollan de acuerdo con procedimientos propios, reglas y tiene sus propias bases biológicas. De este modo al estar frente a un aplicativo, el estudiante pondrá en práctica sus conocimientos y habilidades al responder estos test (Macías, 2002, p. 31).

### **2.3.2 Recursos Innovadores**

#### *2.3.2.1 Definición de los recursos innovadores*

Para empezar, es importante definir qué son los recursos innovadores, los mismos que forman parte del desarrollo académico. Es decir, son materiales diseñados que cumplen la función de acompañar el proceso de enseñanza y alcanzar los objetivos planificados, de este modo, los conocimientos que son impartidos por el educador puedan asimilarse de forma correcta, además, al ser incorporados dentro del contexto áulico motivan el aprendizaje, pues son materiales físicos novedosos que despiertan el interés, son de fácil utilidad y su elaboración es sencilla, por otra parte, al momento de ejecutarlos provocan un impacto visual positivo en los estudiantes.

#### *2.3.2.2 Importancia de los recursos en el proceso de enseñanza-aprendizaje*

Los recursos son de gran importancia, debido a que contribuyen pedagógicamente para llevar a cabo temáticas que deben ser abordadas de forma interactiva o para reforzar conocimientos. En este sentido Vargas (2017) expone que “el empleo de los recursos educativos permitirá articular los elementos que intervienen en las clases teóricas con las clases prácticas y con la simulación, fortaleciendo el proceso enseñanza y aprendizaje” (P.73). Por tal razón, es

necesario incorporar los recursos que están al alcance como medios para facilitar la enseñanza y fortalecer el vínculo entre lo convencional e innovador, forjando al estudiantado a potenciar sus facultades.

Además, los docentes pueden crear nuevos ambientes de aprendizaje por medio del empleo de los recursos, los mismos que despiertan atracción visual por los contenidos teóricos de forma didáctica, de igual manera, los compendios de estudio se ven inmersos en la temática del juego como nueva forma de enseñanza, enfatizando que no solo la utilización de la gamificación genera factor sorpresa. De este modo, los materiales convencionales se pueden convertir en recursos innovadores para la enseñanza, dejando de lado, el tradicionalismo que es dado por el propio maestro debido a la escasez de conocimientos y creatividad.

#### *2.3.2.3 Tipos de recursos innovadores*

Desde un punto de vista didáctico, se manifiesta que existen dos tipos de recursos los cuales son llamados como materiales estructurados y no estructurados, no obstante, estos pueden ser vehículos que conducen el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma interactiva y participativa.

**Materiales no estructurados:** Son aquellos que han sido elaborados sin un fin educativo, sin embargo, estos pueden ser inducidos al proceso de enseñanza y fortalecer el aprendizaje.

**Materiales estructurados:** Son aquellos que han sido diseñados para cumplir una función durante el desarrollo de una clase con la finalidad de afianzar conocimientos.

#### *2.3.2.4 Clasificación de los recursos innovadores*

Los recursos en el marco de la educación señalan un antes y un después en la metodología de impartir las clases, las mismas que tomaron un rumbo tradicional y que actualmente su función ha dado un giro radical, debido que acompaña eficazmente a la enseñanza (teoría-práctica). Cabe destacar que “El uso de material es muy útil en el proceso de enseñanza aprendizaje” (Morales 2012, p. 44). Por tal razón, para la selección de los recursos se ha considerado algunos que favorecen al proceso pedagógico, siendo dinámico y creativo, de igual forma, para potenciar las habilidades que contribuyen a la comunicación entre el docente-estudiante.

**Rotafolios:** Son láminas en donde el docente puede agregar ideas proporcionadas por los mismos discentes, en donde se pueden abordar la temática relacionada al tema de estudio, por consiguiente, favorece a la enseñanza bidireccional. Dentro de la guía didáctica se mencionará como estrategia la elaboración del mismo para temas tales como:

- La riqueza natural y humana

**La Ruleta Aleatoria:** Es un recurso manipulable con diferentes espacios asignados para escribir información en base a los contenidos de estudio, los mismos que puede girar, de esta manera el educador puede interactuar con los alumnos de forma directa, así mismo, crea y desequilibrio cognitivo, el mismo que permitirá llevar a cabo el desarrollo la clase. Dentro de este recurso enmarcaremos los siguientes temas:

- Flora y Fauna

**Juegos de recorridos:** Es un tablero que consta de actividades lúdicas, en donde se pueden abordar diversas temáticas respecto a esta asignatura, este recurso despierta el interés, la motivación y la participación en el estudiante, además, orienta la resolución de problemas y promueve el aprendizaje significativo. Los temas a tratar con estos recursos son:

- Provincias de la Sierra
- Provincias de la Costa
- Provincias de la Amazonia

#### **Fuentes de recursos innovadores**

Alrededor del contexto escolar los profesionales del saber pueden encontrar fuentes de recursos innovadores los mismos que contribuyen al desarrollo de nuevos conocimientos, tales como:

- Biblioteca Municipal: Es un sitio que sirve para explorar e investigar, en ella encontramos diversidad de libros e información que ayudan a reforzar conocimientos adquiridos.
- Casa de la Cultura: Es un lugar de encuentro en donde se puede concebir un bagaje cultural, en base a las vivencias que enriquecen nuestra identidad y aprendizajes.

Dentro de la guía didáctica para el docente, se menciona una estrategia para realizar recorridos a estos lugares, los cuales son patrimonios culturales de la ciudad de Santa Rosa, de esta manera logramos motivar tanto al docente como a los estudiantes a investigar acerca de la cultura nacional.

## **2.4 Fases de implementación**

La presente propuesta diseñada en la guía didáctica está dirigida a la institución “Esc. Fabian Espinoza”, que se encuentra situada en el cantón Santa Rosa, en donde 9 docentes son los encargados de acompañar el proceso académico con sus conocimientos y aptitudes, los cuales son normalistas, licenciados y magíster especializados en el área de educación básica, es decir están aptos para desempeñar el cargo y desarrollar actividades educativas, por otra parte, cuentan con muchos años de trayectoria lo que les ha permitido adquirir mucha experiencia en el ámbito escolar.

No obstante, los conocimientos que han adquiridos los docentes son importantes, sin embargo, no han sabido transmitirlos hacia el alumnado, debido a los métodos y estrategias que aun manejan y que no están acorde a la nueva modalidad de estudio. Por tal motivo, la propuesta planteada pretende dar solución a la problemática que ha sido previamente identificada en la institución antes mencionada, en donde se evidencia que la docente de cuarto grado no utiliza la tecnología y los materiales didácticos como recursos innovadores para propiciar nuevos ambientes de aprendizaje. Por medio de la presente se procura que contribuya a la labor docente y favorezca a los discentes a la correcta asimilación de contenidos.

En este sentido, se ha considerado abordar la gamificación como un nuevo mecanismo que proporciona aprendizajes significativos, al igual que la variedad de recursos, los mismos que ofrecen espacios interactivos para crear ambientes generadores del saber, por otro lado, tenemos los recursos didácticos que durante años han tenido un papel inactivo en el proceso educativo por el inadecuado uso, sin embargo se plantea que estos materiales contribuyan a la enseñanza, por su novedosa y creativa forma de presentar los contenidos pedagógicos.

En definitiva, la propuesta pretende orientar a los docentes a la correcta utilización de plataformas gamificadas y el adecuado uso de recursos didácticos como medios para favorecer a la enseñanza-aprendizaje, sin mantener esquemas tradicionales que desorienten el interés y la motivación y a la vez crean brechas entre el alumno y el conocimiento. Es menester mencionar que estas variables están dirigidas al objeto de estudio con el fin de que la guía didáctica pueda contribuir con el docente para realizar una mejor gestión educativa en el aula de clase.

### **2.4.1 Fase de construcción**

De acuerdo a las investigaciones realizadas de la problemática de esta institución, se planteó en la construcción de la propuesta, elaborar una guía didáctica que supla las necesidades de implementación de recursos que permita ejemplificar la utilización de la gamificación como parte de la nueva modalidad de estudio y los recursos innovadores como forma habitual de enseñanza. Con esto se pretende que la ejecución de los recursos didácticos pueda generar nuevos espacios de saberes debido al vertiginoso avance tecnológico y a los diversos requerimientos que se enmarcan en la educación.

Los contenidos establecidos en esta guía didáctica están dirigidos a la asignatura de Estudios Sociales, pues se pudo apreciar la pasividad del docente en cuanto a la impartición de los temas y el desinterés de los niños en el tiempo de interacción, por tal motivo, se intenta que, con la aplicación de las nuevas actividades interactivas, los docentes y estudiantes puedan obtener las mejores herramientas tanto virtuales como físicas para su aprendizaje integral.

### **2.4.2 Fase de socialización**

Esta etapa es importante para la ejecución de la propuesta, debido que en esta fase los miembros de la institución adquieren un compromiso al aceptar asistir a la socialización de la guía en donde lograrán nuevas experiencias digitales, al igual de tener un nuevo panorama de los recursos didácticos los cuales ambientan y crean nuevos escenarios. Por consiguiente, se pretende que los educadores desarrollen competencias de la actual sociedad del conocimiento y asuman la responsabilidad de formarse de acuerdo a las nuevas tendencias educativas.

Para la etapa de socialización se reunirá a la directora y al cuerpo docente de la escuela Esc. Fabian Espinoza, por medio de la plataforma Google Meet, para llevar a cabo la presentación de la guía didáctica acerca de cómo abordar estas plataformas y recursos didácticos dentro del aula de clase y como refuerzos extracurriculares por la falta de infraestructura de red dentro de la institución. Además, se les compartirá a los correos institucionales un enlace de la carpeta “Guía Didáctica” la cual está en el drive para que puedan acceder a la información y la puedan descargar como manual para la ejecución de actividades.

### 2.4.3 Desarrollo de la propuesta

La propuesta radica después de aplicar los instrumentos de investigación los mismos que permitieron identificar el problema. Posteriormente se indago en la búsqueda de información bibliográfica que ayude a contrastar los datos que se obtuvo en los resultados. Dando paso a la corroboración de hipótesis y la selección del requerimiento. Es menester señalar que, de allí parte, la elaboración de la propuesta enfatizándose en dar solución a la problemática de estudio por medio de la creación de una guía la misma que abarca la gamificación y los recursos innovadores como andamiajes que conducen el saber.

Por consiguiente, se buscó información relevante para establecer las plataformas que se van a considerar en torno a la gamificación, las cuales serían Liveworksheets, Kahoot y WordWall, las mismas que permitieron llevar a cabo distintas actividades curriculares en el área de Estudios Sociales dirigidas para cuarto grado, las cuales fueron desarrolladas directamente en las aplicaciones. De igual manera se indago en la búsqueda de recursos didácticos que aporten a la enseñanza-aprendizaje, por lo cual se escogió el rotafolio, la ruleta y los juegos de recorrido los cuales son dinámicos y fomentan a la participación, por tal razón se tomaron actividades del texto oficial para la continuidad de la construcción de la propuesta.

#### 2.4.3.1 Estimación del tiempo

Tabla 6: Estimación del tiempo de actividades

<b>Tiempo estimado</b>	Búsqueda de información	1 semana
	Selección de la información	2 semana
	Organización de la estructura	2 semana
	Redacción de los componentes estructurales	3 semanas
	Redacción de la propuesta “Guía didáctica”	4 semana
	Revisión del borrador de la propuesta	1 semana
	Fase de implementación y recursos	1 semana
	Factibilidad de la propuesta	1 semana
	Entrega de la propuesta	1 semana

### 2.4.3.2 Cronograma de actividades

Tabla 7: Cronograma

N°	ACTIVIDADES	MESES											
		Noviembre 2021			Diciembre 2021			Enero 2022			Febrero 2022		
1	Identificación del problema	■											
2	Descripción de la propuesta		■										
3	Objetivo de la propuesta			■									
4	Revisión bibliográfica				■								
5	Gamificación y sus ventajas					■							
6	Tipos de herramientas para la enseñanza					■							
7	Aplicabilidad de las plataformas en el proceso de enseñanza de Estudios Sociales					■							
8	Ventajas de las herramientas aplicadas					■							
9	Definición de los recursos innovadores						■						
10	Importancia de los recursos en el PEA						■						
11	Tipos de recursos Innovadores						■						
12	Clasificación de los recursos innovadores						■						
13	Diseño de la guía didáctica							■					
14	Construcción de la guía								■	■			
15	Revisión del borrador de la guía									■			
16	Culminación de la propuesta										■		
17	Presentación de la guía											■	
18	Fases de implementación de la propuesta												■
19	Factibilidad de la propuesta												■
20	Conclusión y recomendaciones												■
21	Revisión del trabajo												■

## 2.5 Recursos Logísticos.

Tabla 8: Presupuesto

<b>ACTIVIDAD:</b> Construcción y socialización			<b>DURACIÓN</b>	4 meses
<b>A.- TALENTO HUMANO</b>				
<b>N°</b>	<b>Denominación</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Costo H/T</b>	<b>Total, USD</b>
2	Autoras	4 meses	\$ 0,00	\$ 0,00
3	Tutores especialistas	4 meses	\$ 0,00	\$ 0,00
<b>SUBTOTAL</b>				<b>\$ 0,00</b>
<b>B.- RECURSOS MATERIALES</b>				
<b>N°</b>	<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio Unitario</b>	<b>Precio Total</b>
1	Laptop	1	\$0.00	\$0.00
2	Red de internet	1	\$100.00	\$100.00
8	Memory flash	1	\$10,00	\$10,00
<b>SUBTOTAL</b>				<b>\$110,00</b>
<b>TOTAL, GENERAL</b>				<b>\$ 110,00</b>

## **CAPITULO III. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD**

### **3.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta**

La mencionada propuesta fue creada con los fines de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los discentes de manera integral y facilitar un apoyo al educador, por ende, se analizó la infraestructura de la institución, en la cual, se evidenció que no cuenta con laboratorio de computación y una buena red de internet, por tal razón, la guía tiene un enfoque tecnológico para realizar trabajos como refuerzo académico en sus hogares, pues allí, los estudiantes y docentes cuentan con algún dispositivo inteligente y acceso a servicios de internet y didáctico, permitiendo implementar los recursos didácticos que fueron posibles poner en práctica en el aula de clase por la falta de adecuaciones tecnológicas.

Es menester mencionar, que esta propuesta cuenta con la aprobación por parte de la autoridad de la institución para su respectiva difusión. Esta guía didáctica fue socializada con la directora del plantel para coordinar los espacios de tiempo de los docentes con el compromiso de nuestra parte como autoras, para efectuar una breve inducción de las plataformas y recursos innovadores, la misma que se llevará a cabo de forma virtual. Por otra parte, se contó con el asesoramiento del tutor de cátedra para una correcta inserción de los contenidos que se encuentran plasmados en el documento.

Se plantea una videoconferencia por la plataforma Google Meet para dar conocer la guía didáctica al cuerpo docente con la ayuda de la aplicación de Open Broadcaster Software (OBS), por la facilidad que brinda para grabar pantallas de un computador en tiempo real y por su acceso gratuito, de esta manera el video con las directrices podrá ser compartido para reforzar el conocimiento de los mismos, tomando en cuenta que se establezca una buena conexión a internet para evitar interrupciones e inconformidad en los docentes.

En definitiva, la propuesta fue correctamente implementada, pues se consideró todos los factores internos y externos que intervinieron en el desarrollo de la ejecución de la guía didáctica, además, de satisfacer las necesidades que los docentes presentaban por la falta de habilidades digitales y por la poca creatividad de innovar sus clases al incorporar los recursos

del medio como instrumentos de apoyo. Por tal razón, este material es factible por cumplir con todos los requisitos que demanda la modalidad virtual en conjunto con la presencialidad.

### **3.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta**

La aplicación de esta guía tuvo un margen de gastos relativamente mínimo, debido que la mayoría de materiales utilizados en la elaboración de la propuesta, están a nuestra disponibilidad y alcance desde nuestros hogares, por otra parte, el costo invertido de \$110.00 que se encuentra declarado en los recursos logísticos, se dio por falta de suministros los cuales son necesario para la efectividad de la guía, los mismos que están destinados al servicio de internet el cual nos facilita la búsqueda de información sobre plataformas gamificadas acordes a la asignatura de estudios sociales, y una memory flash en el cual se guardó información relevante al momento de trasladarse a la institución educativa.

De este modo, la guía se encuentra al alcance de los docentes para su implementación debido que no demanda de mayores gastos, además, de estar al alcance de todos ya que cuentan con un computador y acceso a internet, al igual que los estudiantes, ya que son materiales con los que disponen en sus hogares, como uso cotidiano. De igual forma, con los recursos didácticos no se demanda inversión ya que son materiales que están en nuestro entorno, de este modo, se concreta la factibilidad de la propuesta por su viabilidad y eficacia.

### **3.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta**

Es indispensable destacar, que la sociedad está ligada al sistema educativo debido a que las personas se forman acorde a los lineamientos que en ella se encuentran establecidos por la necesidad de educarse, por tal motivo, la educación tiene un rol fundamental para la ejecución de la propuesta. Es decir, el uso de la gamificación y los recursos didácticos se pueden emplear por medio de este proceso, aportando significativamente el desarrollo cognitivo del educando y a la adquisición de habilidades por parte de los docentes.

De esta manera, la guía favorece al desarrollo académico del estudiante, debido a que brinda la oportunidad de experimentar nuevos entornos de aprendizajes, los mismos que contribuyen a la recreación de contenidos pedagógicos, clases activas y adquisición de competencias, al igual que los docentes, al concientizar sobre la importancia de empoderarse

de nuevos conocimientos y habilidades digitales que le favorecerán a su desempeño docente y social. Esta propuesta genera un impacto positivo porque se articula con la educación y con las demandas de la sociedad actual.

### **3.4 Análisis de la dimensión legal de implementación de la propuesta**

La propuesta tiene una estrecha relación con el marco legal de la Constitución del Ecuador del 2008 y la Ley Orgánica de Educación Intercultural, porque en ellas se establece que es importante incorporar las Tics en el campo educativo, debido que, brindan un mejor acompañamiento al proceso escolar, de igual forma la LOEI enfatiza en su artículo 2, literal f que todos deben ser atendidos en el margen de la igualdad, tomando en cuenta sus necesidades académicas, de esta forma, todos los contenidos que se brinden al estudiante estarán acorde a su nivel de estudio, por ende, se considera significativo emplear la gamificación y los recursos didácticos en el entorno educativo con la finalidad de suplir las falencias que intervienen en el aula de clases.

## CONCLUSIONES

En base a la investigación, se determina que el uso de la gamificación es importante para el desarrollo cognitivo de los estudiantes, así mismo los recursos del medio aportan un aprendizaje didáctico y creativo para la enseñanza de nuevos conocimientos, por tal motivo se concluye que:

- Los docentes de la institución educativa “Fabián Espinoza” presentan limitaciones en el desarrollo de las clases, debido a la escasa utilización de las herramientas tecnológicas que en la actualidad se aplican, es decir, no son suficientes para satisfacer la demanda educativa, por lo tanto, no se puede enriquecer correctamente el proceso de enseñanza.
- El nivel de conocimiento el manejo de herramientas tecnológicas por parte de la docente es bajo, por cuanto, la ausencia de habilidades digitales dificulta el manejo de las plataformas gamificadas, convirtiéndose en un factor que afecta el desempeño docente, pues desconoce cómo emplearlos.
- Es fundamental que la gamificación y los recursos didácticos, sean parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, por su contribución y las bondades que ofrece, las mismas que dinamizan el aprendizaje por medio del juego de roles, innovación y recreación de tópicos.
- De acuerdo a los resultados de la investigación de campo se pudo establecer que Kahoot, WordWall, Liveworksheets son recursos gamificados, al igual que la ruleta aleatoria, los juegos de recorrido y el rotafolio son parte de los recursos didácticos los mismos que pueden ser aplicados por los docentes de esta institución favoreciendo al desarrollo cognitivo del discente.
- Mediante la revisión bibliográfica se pudo establecer los componentes gamificados y los recursos innovadores para estructurar la guía didáctica, la misma que ayudara a satisfacer las necesidades académicas de los estudiantes brindando múltiples beneficios, los cuales están vinculados a los diversos entornos digitales y del medio.
- La guía presenta variedad de recursos con los cuales los docentes de la institución en mención podrán consolidar los aprendizajes de acuerdo al nivel de estudio de los niños, por consiguiente, mejorar el desarrollo y lograr alcanzar los objetivos planteados en el marco educativo.

## RECOMENDACIONES

De acuerdo a las conclusiones establecidas de nuestra investigación se recomienda:

- Que los docentes conozcan el funcionamiento y características de las herramientas tecnológicas y de los recursos didácticos para innovar y dinamizar los contenidos académicos en la asignatura de Estudios Sociales, por consiguiente, generar nuevas experiencias de aprendizaje en los discentes.
- Capacitar a los docentes en el uso y manejo de plataformas digitales, además que puedan autocapacitarse en tecnología educativa y didáctica, para el dominio absoluto de estos recursos en el proceso de enseñanza de la asignatura de estudios sociales.
- Utilizar recursos tecnológicos reflejados en la guía para propiciar el proceso de enseñanza y consolidar los aprendizajes por medios gamificados y del entorno, así mismo facilitar a los alumnos espacios para construir y asimilar nuevos conocimientos.
- Implementar recursos gamificados y del medio plasmados en la guía didáctica para utilizarlos en la interacción con los estudiantes de este modo satisfacer las necesidades lúdicas y cognitivas de los niños en la presentación de los diversos temas de clase.
- Considerar las plataformas gamificadas y recursos del medio que figuran en la guía para el desarrollo de los temas propuestos con las actividades para el desenvolvimiento de los estudiantes y su respectivo refuerzo en casa, de tal manera que sea un apoyo para la enseñanza de estos temas.
- Utilizar la guía didáctica como recurso gamificador para reforzar temas presentados en la asignatura de estudios sociales como una herramienta eficiente en la retroalimentación.

## REFERENCIAS

- Alonso, G. (2018). Una historia del uso de los recursos didácticos para la enseñanza de la historia. *Anuario mexicano de historia de la educación*, 1(1), 71. <https://www.rmhe.somehide.org/index.php/anuario/article/view/233>
- Asamblea Nacional del Ecuador (2008). *Constitución de la República del Ecuador 2008*, 15. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Constitucion.pdf>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2018). *Ley Orgánica de Educación Intercultural, LOEI*. Asamblea Nacional en pleno, 343-387. [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI c odificado.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley%20Organica%20de%20Educacion%20Intercultural%20LOEI%20c%20odificado.pdf)
- Ausubel, D. P.; Novak, J. D. & Hanesian, H. (2009). *Psicología educativa, un punto de vista cognoscitivo*. Segunda edición. México, D.F.: Trillas. [https://bibliotecadigital.uchile.cl/discovery/fulldisplay?vid=56UDC\\_INST:56UDC\\_INST&isFrbr=true&tab=Everything&docid=alma991002665249703936&context=L&search\\_s cope=MyInst and CI&lang=es](https://bibliotecadigital.uchile.cl/discovery/fulldisplay?vid=56UDC_INST:56UDC_INST&isFrbr=true&tab=Everything&docid=alma991002665249703936&context=L&search_scope=MyInst%20and%20CI&lang=es)
- Barroso, M., Ardini, C., & Corzo, L. (2020). Herramientas digitales de comunicación en contexto COVID 19. El impacto en la relación estudiantes-instituciones educativas en Argentina. *Revista ComHumanitas*, 11(2), 119. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7666290>
- Cadena, P., Rendón, R., Aguilar, J., Salinas, E., De la Cruz, F., & Sangerman, D. (2017). Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales. *Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas*, 8(7), 1616. <https://www.redalyc.org/pdf/2631/263153520009.pdf>
- Cruz, M., Pozo, M., Aushay, H., & Arias, D. (2019). Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *E-Ciencias de la Información*, 9(1),

214.[https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S165941422019000100044&script=sci\\_abstract&tlng=es](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S165941422019000100044&script=sci_abstract&tlng=es)

Durán, M., Hernández, R., Varela, V., & Quezada, A. (2018). Importancia de las TIC en las aulas de UACyA Sur, como parte del proceso Enseñanza–Aprendizaje. *Revista EDUCATECONCIENCIA*, 19(20), 222. <http://tecnocientifica.com.mx/educateconciencia/index.php/revistaeducate/article/view/83/92>

Educación, M. d. (2016). *Currículo Nacional 2016*, 382-457. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>

Espinoza, E. (2018). La enseñanza mediante la gamificación. *Revista Ciencias Sociales y Económicas*, 2(2), 76. <https://revistas.uteq.edu.ec/index.php/csye/article/view/275>

Espinoza, E. (2018). Los medios como componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje en estudios sociales en Machala, Ecuador. *Maestro Y Sociedad*, 15(3), 364. <https://maestrosociedad.uo.edu.ec/index.php/MyS/article/view/3907/3388>

Fernández, P., Ordóñez, E., Vergara, D., & Gómez, A. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Prisma Social: revista de investigación social*(31), 389. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7625998>

Ferrada, V., González, N., Ibarra, M., Ried, A., Vergara, D., & Castillo, F. (2021). Formación docente en TIC y su evidencia en tiempos de COVID-19. *Revista Saberes Educativos* (6), 146. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7708818>

Franco, M., & García, E. (2019). Influencia del uso de una plataforma gratuita en el aprendizaje del inglés en Babahoyo. *Dominio de las Ciencias*, 5(2), 214-216. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7343665>

Freire, J., Páez, M., Núñez, M., Narváez, M., Infante, R. (2018). EL DISEÑO CURRICULAR, UNA HERRAMIENTA PARA EL LOGRO EDUCATIVO. *Revista de Comunicación de la SEECI* (45), 81. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6360640>

García, F., Cara, J., Martínez, J., & Cara Muñoz, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Revista Digital de Investigación en*

- Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 17.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>
- García, M., & Hijó, R. (2017). Análisis para la gamificación de un curso de Formación Profesional. *Revista Iberoamericana de Informática Educativa*(26), 46.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6231883#:~:text=An%C3%A1lisis%20para%20la%20gamificaci%C3%B3n%20de%20un%20curso%20de%20Formaci%C3%B3n%20Profesional,Autores%3A%20Miguel%20Garc%C3%ADa&text=El%20empleo%20de%20las%20din%C3%A1micas,la%20at>
- Godoy, M. (2019). La Gamificación desde una Reflexión Teórica como recurso estratégico en la Educación. *Revista Espacios*, 40(15), 6.  
<http://www.revistaespacios.com/a19v40n15/a19v40n15p25.pdf>
- Haro, R., & Yépez, G. (2020). El uso de herramientas de Office 365 en el proceso de enseñanza del idioma inglés. Propuesta de manual. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(5), 526.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202020000500525](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000500525)
- Hernández, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y perspectivas. *Propósitos y representaciones*, 5(1), 331. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5904762>
- Jiménez, N., Aragón, L., & Oliva, J. (2016). Percepciones de estudiantes para maestros de educación primaria sobre los modelos analógicos como recurso didáctico. *ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS*, 34(3), 91-112.  
[https://rodin.uca.es/bitstream/handle/10498/20066/1943\\_DEF.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://rodin.uca.es/bitstream/handle/10498/20066/1943_DEF.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 394. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000500392](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392)
- Lopera, J., Ramírez, C., Zuluaga, M., & Ortiz, J. (2010). EL MÉTODO ANALÍTICO COMO MÉTODO NATURAL. *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, 25(1), 1-28. <https://www.redalyc.org/pdf/181/18112179017.pdf>

- Macías, María Amarís (2002). LAS MÚLTIPLES INTELIGENCIAS. *Psicología desde el Caribe*, (10),27-38. [fecha de Consulta 25 de diciembre de 2021]. ISSN: 0123-417X. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21301003>
- Martin, S. (2019). Kahoot ¿Evaluamos o jugamos? Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF), *Recursos Educativos Digitales*. <https://intef.es/wp-content/uploads/2019/10/Kahoot.pdf>
- Mauri, J., Pereda, I., Garriga, M., & Guerras, M. (2019). Enfoque crítico del proceso de enseñanza aprendizaje de la Historia de Cuba. *Mendive. Revista de Educación*, 17(1), 7. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-76962019000100004#B9](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000100004#B9)
- Miranda, P., & Medina, R. (2019). Estrategia metodológica para la enseñanza de estudios sociales en el cuarto grado de básica basada en la animación interactiva. *Revista Encuentros*, 17(2), 25. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7289230>
- Molinero, M., & Chávez, U. (2020). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(19), 4. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S200774672019000200005&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S200774672019000200005&lng=es&nrm=iso)
- Morales, P. (2012). Elaboración de material didáctico. Estado de México: *RED TERCER MILENIO* S.C. [http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho\\_y\\_ciencias\\_sociales/Elaboracion\\_material\\_didactico.pdf](http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho_y_ciencias_sociales/Elaboracion_material_didactico.pdf)
- Navarrete, G., & Mendieta, R. (2018). LAS TIC Y LA EDUCACIÓN ECUATORIANA EN TIEMPOS DE INTERNET: BREVE ANÁLISIS. *Revista multidisciplinaria de investigación*, 2(15), 126. <https://1library.co/document/qo30195q-tic-educacion-ecuatoriana-tiempos-internet-breve-analisis.htm>
- Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales* (83), 256. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>

- Ordoñez, B., Ochoa, M., Erráez, J., & Espinoza, E. (2021). Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 498. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202021000300497&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202021000300497&script=sci_arttext&tlng=en)
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa: Revista da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo*, 44(1), 7-13. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7315128>
- Peralta, D., & Guamán, V. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Revista Sociedad & Tecnología*, 3(2), 3. <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/62>
- Pereyra, D. (2020). WordPress y Canva como herramientas TIC para la enseñanza de las pandemias en la Historia en el aula de secundaria. *Majorensis: Revista Electrónica de Ciencia y Tecnología* (16), 25. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7534447>
- Piovani, J., & Krawczyk, N. (2017). Los Estudios Comparativos: algunas notas históricas, epistemológicas y metodológicas. *Educação & Realidade*, 42(3), 825. <https://www.scielo.br/j/edreal/a/bpZMFD6VmHfZ3vXgTDJpZTh/abstract/?lang=es>
- Rodríguez, A. (2016). Métodos de investigación cualitativa y cuantitativa en Lingüística aplicada: el estudio de la motivación y las actitudes en el aula de idiomas. *Ogigia: Revista electrónica de estudios hispánicos* (20), 25. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6301227>
- Rodríguez, C., Navas, M., Santos, M., & Fernández, J. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *IJNE: International Journal of New Education*, 2(1), 39-48. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7454938>
- Rodríguez, L., & Avendaño, H. (2018). Gamificación como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de las ciencias naturales en la educación básica secundaria. *Revista Tecné, Episteme y Didaxis*, 3. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/TED/article/view/9048>

- Sonsoles, I. (2018). HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE CIENCIAS DE LA TIERRA. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 29-39. <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1143/pdf>
- Souza, M. d., Posada, S., & Lucio, P. (2019). Neuroeducación: Una Propuesta Pedagógica para Educación Infantil. *Revista colombiana de humanidades* (94), 170. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7385990>
- Unesco. (2020). La educación en tiempos de la Pandemia Covid-19. Caribe: Copyright © Naciones Unidas. [https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/1/S2000510\\_es.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/1/S2000510_es.pdf)
- Vargas, G. (2017). RECURSOS EDUCATIVOS DIDÁCTICOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE. *Revista "Cuadernos"*, 58(1), 73. [http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1\\_a11.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1_a11.pdf)
- Verdezoto, R., & Chávez, V. (2018). Importancia de las herramientas y entornos de aprendizaje dentro de la plataforma E-Learning en las universidades del Ecuador. *EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa* (65), 77. <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1067/pdf>

## ANEXOS

### Anexo 1: Modelos de Instrumentos de investigación

#### Modelo de encuesta



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA**  
*Calidad, Pertinencia y Calidez*  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**D.L. No. 69-04 de 14 de abril de 1969**  
*Liderando el Desarrollo Institucional, por la Excelencia Académica*

#### ENCUESTA DIRIGIDA AL ESTUDIANTE DE CUARTO GRADO

##### DATOS INFORMATIVOS:

Institución: \_\_\_\_\_  
Grado: \_\_\_\_\_  
Edad: \_\_\_\_\_  
Género: Masculino          Femenino

#### INSTRUCCIONES

A continuación, usted encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con la escasa utilización de la gamificación en el proceso de enseñanza por parte del docente. Lea cuidadosamente cada afirmación y marque con un visto (✓) la opción que usted considere se ajuste mejor a la realidad que se está estudiando.

#### PREGUNTAS

1. ¿Cuál es el nivel de conocimiento de su docente acerca de las herramientas tecnológicas?

- Alto
- Medio
- Bajo

**2. ¿Qué te parece la nueva modalidad de estudio?**

- Buena
- Regular
- Mala


**3. ¿Con qué frecuencia utiliza su docente la gamificación en sus clases virtuales?**

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca


**4. ¿Qué tipo de juegos utiliza el docente como medio de interacción para impartir las clases?**

- Juegos de memoria
- Juegos de construcción
- Juegos de rompecabezas


**5. ¿Qué beneficios encuentra usted en las herramientas tecnológicas que implementa su docente?**

- Crear espacios virtuales
- Desarrollo de competencias académicas
- Mejora el rendimiento académico
- Ayuda a retener los nuevos conocimientos
- Clases más atractivas
- Permite explorar nuevos contenidos a través del juego
- Es una nueva forma de enseñar


**6. ¿Cuál de las herramientas tecnológicas utiliza su docente?**

- Kahoot
- Educaplay
- Liveworksheets
- Canva
- Quizz
- Power point
- Edmodo
- Google Meet
- Zoom
- Microsoft Team


**7. ¿Qué provoca desinterés en las clases que imparte el docente?**

- Clases poco interesantes
- Contenidos son muy extensos y complejos
- El rol del docente es pasivo
- Ausencia de estrategias de enseñanza
- Poca utilización de herramientas tecnológicas


**8. ¿Qué consecuencias crees que tiene la escasez del uso de herramientas tecnológicas?**

- Bajo rendimiento
- Deserción escolar
- Pérdida de año
- Desinterés
- Escasa asimilación de conocimientos


**Modelo de entrevista docente**



**UNIVERSIDAD TECNICA DE MACHALA**  
*Calidad, Pertinencia y Calidez*  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**D.L. No. 69-04 de 14 de abril de 1969**

**Liderando el Desarrollo Institucional, por la Excelencia Académica**

**ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES**

**DATOS INFORMATIVOS**

Nombre de la institución: \_\_\_\_\_  
Nombre: \_\_\_\_\_  
Edad: \_\_\_\_\_  
Fecha: \_\_\_\_\_  
Género: Masculino \_\_\_\_\_ Femenino \_\_\_\_\_

El presente instrumento de recolección de datos consiste en una entrevista de preguntas abiertas, el cual tiene como finalidad recabar información necesaria y suficiente acerca de los conocimientos de los docentes en cuanto al uso de la gamificación en el proceso de enseñanza.

**PREGUNTAS**

1. Considera usted que la nueva modalidad virtual se ha convertido en un desafío para los docentes de la institución. Argumente  
.....  
.....
2. La gamificación influye de manera positiva en el aprendizaje. ¿Por qué?  
.....  
.....
3. Tiene dominio sobre el uso y manejo de plataformas virtuales.  
.....  
.....
4. ¿Usted ha recibido capacitaciones por parte del Ministerio de Educación sobre plataformas virtuales? ¿Cómo le ha beneficiado?  
.....  
.....

5. Considera que las plataformas virtuales facilitan la labor docente.  
.....  
.....
6. ¿Con qué tipo de herramientas ha utilizado para interactuar con los estudiantes?  
.....  
.....
7. La virtualidad es algo que surgió en base a una emergencia sanitaria, en donde pronto retornaran a los centros educativos. ¿Usted considera que es necesario implementar los recursos didácticos en las clases presenciales o continuar con la gamificación?  
.....  
.....

**Modelo de entrevista- Directora**



**UNIVERSIDAD TECNICA DE MACHALA**  
*Calidad, Pertinencia y Calidez*  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**D.L. No. 69-04 de 14 de abril de 1969**  
**Liderando el Desarrollo Institucional, por la Excelencia Académica**

**ENTREVISTA A LA DIRECTORA**

**DATOS INFORMATIVOS**

Nombre de la institución: \_\_\_\_\_  
Nombre: \_\_\_\_\_  
Edad: \_\_\_\_\_  
Fecha: \_\_\_\_\_  
Género: Masculino \_\_\_\_\_ Femenino \_\_\_\_\_

El presente instrumento de recolección de datos consiste en una entrevista de preguntas abiertas, el cual tiene como finalidad recabar información necesaria y suficiente acerca de los conocimientos de los docentes en cuanto al uso de la gamificación en el proceso de enseñanza.

**PREGUNTAS**

1. Considera usted que la nueva modalidad virtual se ha convertido en un desafío para los docentes de la institución. Argumente  
.....  
.....
2. Conoce si los docentes de la institución tienen dominio sobre el uso y manejo de plataformas virtuales. Argumente  
.....  
.....
3. Los docentes de la institución han recibido capacitaciones por parte del Ministerio de Educación sobre tecnología educativa. Argumente  
.....  
.....

4. Considera usted que las plataformas virtuales han facilitado la labor del docente en las clases virtuales. Argumente

.....  
.....

5. Considera usted que al implementar la gamificación en las clases influye de manera positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Argumente

.....  
.....

6. ¿Qué tipo de herramientas utilizan los docentes para interactuar con los estudiantes?

.....  
.....

7. La virtualidad es algo que surgió en base a una emergencia sanitaria, en donde pronto retornaran a los centros educativos. ¿Usted considera que es necesario implementar los recursos didácticos en las clases presenciales o continuar con la gamificación?

.....  
.....  
.....

## Modelo de Guía de observación



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA**  
*Calidad, Pertinencia y Calidez*  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**D.L. No. 69-04 de 14 de abril de 1969**  
*Liderando el Desarrollo Institucional, por la Excelencia Académica*

### FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LA CLASE

El presente instrumento de recolección de datos consiste en un cuestionario de preguntas cerradas tipo escala de Likert, el cual tiene como finalidad recabar información necesaria y suficiente acerca del conocimiento del docente en cuanto al uso de la gamificación en el proceso de enseñanza.

FICHA DE OBSERVACIÓN			
DATOS INFORMATIVOS			
<b>Nombre de la Institución</b>			
<b>Ubicación</b>	<b>Zona:</b>	<b>Distrito:</b>	<b>Circuito:</b>
<b>Dirección</b>			
<b>Nombre de la docente</b>			
<b>Área</b>		<b>Grado</b>	<b>Paralelo</b>
<b>Fecha</b>		<b>N° de Estudiantes:</b>	<b>M:</b> <b>F</b>
<b>Objetivo</b>	Recolectar información acerca de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en una clase de estudios Sociales.		
<b>Instrucciones</b>	Se encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con la utilización de la gamificación en el proceso de enseñanza por parte del docente. A cada afirmación se debe marcar con un visto (✓) el número de la escala que se considere que se ajuste mejor a la realidad estudiada en el aula de clase.		
<b>CRITERIOS A EVALUAR</b>		ESCALA DE VALORACIÓN	
		SI	NO
<b>GAMIFICACIÓN</b>			

Los juegos interactivos presentados por el docente durante la clase motivan al estudiante.			
La clase que imparte el docente es asimilada por el estudiante de forma dinámica, didáctica e interactiva.			
El estudiante participa en los espacios virtuales creados por el docente para el desarrollo de competencias académicas.			
El docente utiliza estrategias innovadoras y motivadoras como juegos educativos y plataformas interactivas que ofrece la gamificación.			
<b>APRENDIZAJE</b>			
El docente utiliza el aprendizaje basado en juego durante la clase.			
Durante la clase el docente aplica el aprendizaje colaborativo.			
Durante la clase el docente aplica el aprendizaje cooperativo.			
Durante la clase el docente aplica el aprendizaje basado en proyectos.			
Las clases son explicadas por medio de videojuegos educativos e interacción con plataformas de mapas mentales.			
<b>UTILIZACIÓN DE JUEGOS</b>			
Se utilizan juegos de memoria como medio de interacción en la clase.			
Se apodera de los juegos de construcción de conocimiento.			
Los juegos de rompecabezas son utilizados para el proceso de enseñanza aprendizaje.			
<b>HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS</b>			
Utiliza la plataforma Microsoft Team para el desarrollo de las clases.			
Utiliza la plataforma Zoom para el desarrollo de las clases.			

Utiliza la plataforma Kahoot para el desarrollo de las clases.			
Utiliza la plataforma Educaplay para el desarrollo de las clases.			
Utiliza la plataforma Quizizz para el desarrollo de las clases.			
Utiliza la plataforma Liveworksheets para recibir clases.			
<b>ENSEÑANZA</b>			
La clase mantiene un modelo tradicionalista.			
La clase mantiene un modelo conductista.			
La clase mantiene un modelo constructivista.			
La relación entre los elementos del currículo (objetivos, destrezas con criterio de desempeño, recursos didácticos, estrategias metodológicas e indicadores de evaluación) se evidencia durante el desarrollo de las actividades.			
<b>DESINTERÉS</b>			
El docente y el estudiante muestran desinterés por la clase.			
Los contenidos impartidos son complejos para el estudiante.			
El estudiante mantiene la cámara apagada.			
El Docente crea espacios para que el estudiante participe de la clase virtual.			
El estudiante relaciona los contenidos impartidos.			

## Anexo 2: Resultados de la investigación

### Resultados de la encuesta realizada a los estudiantes de 4to grado

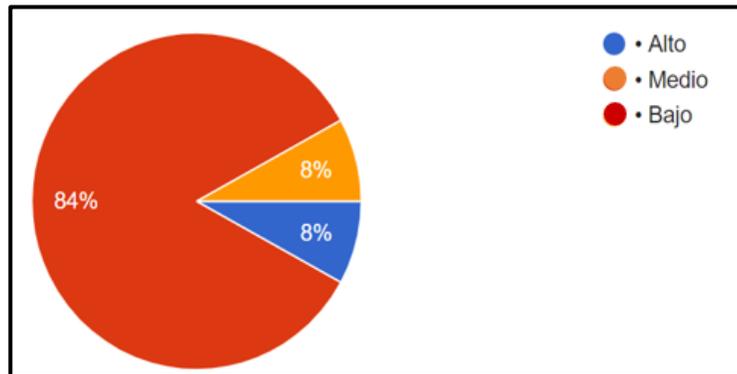
**Tabla 1:** Nivel de conocimiento de su docente acerca de las herramientas tecnológicas

Nivel de conocimiento	No.	%
Alto	2	8
Medio	2	8
Bajo	21	84
Total	25	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

Autoras: Alvarado-Romo

**Gráfico 1:** Nivel de conocimiento de su docente acerca de las herramientas tecnológicas.



Fuente: Cuadro N°1

### Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos el 8% de los estudiantes en este caso 2 de ellos están de acuerdo que la docente tiene un nivel alto en el uso de las herramientas tecnológicas, un grupo minoritario (8%) coinciden que se encuentra en un nivel medio, por el contrario, la mayor parte de los encuestados en este caso el 84% que representa a 21 de ellos creen que el docente no se encuentra con un nivel acorde considerándolo como bajo. Basándonos en la observación, se deduce que la docente no está en capacidad de utilizar o implementar plataformas creativas a sus clases

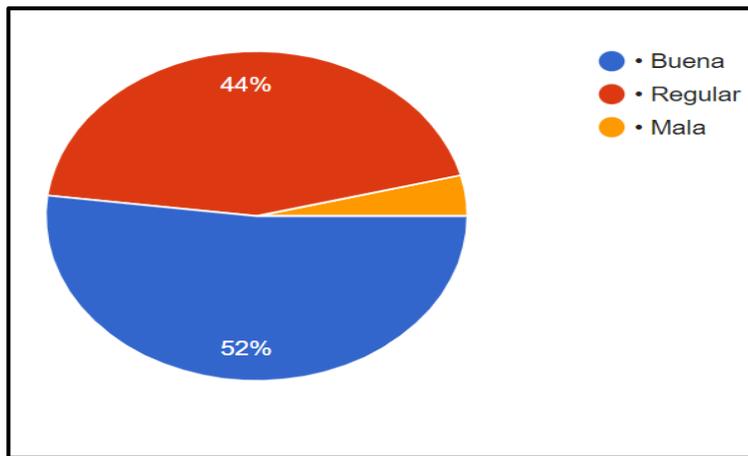
como juegos o aplicaciones para dinamizar la misma, esto conlleva a tener algunas falencias en cuanto a su manejo correcto y limitando el aprendizaje de sus estudiantes.

**Tabla 2:** Nueva modalidad de estudio.

Modalidad de estudio	No.	%
Buena	13	52
Regular	11	44
Mala	1	4
Total	25	100

Fuente: Encuesta a estudiantes  
Autoras: Alvarado-Romo

**Gráfico 2:** Nueva modalidad de estudio.



Fuente: Cuadro N°2

### **Análisis**

Los datos recogidos reflejan que el 52% (13 estudiantes) indican que la nueva modalidad es buena, así mismo el 44% equivalente a 11 estudiantes lo han tomado de forma regular y un 4% considera que es mala. En base a los resultados contrastados con la observación se evidencia que los estudiantes se han adaptado a las clases virtuales a pesar de ser un nuevo modelo de educación,

permanecen conectados y constantes en sus clases, permitiendo avanzar en la adquisición de conocimientos, aunque no sea del agrado de todos.

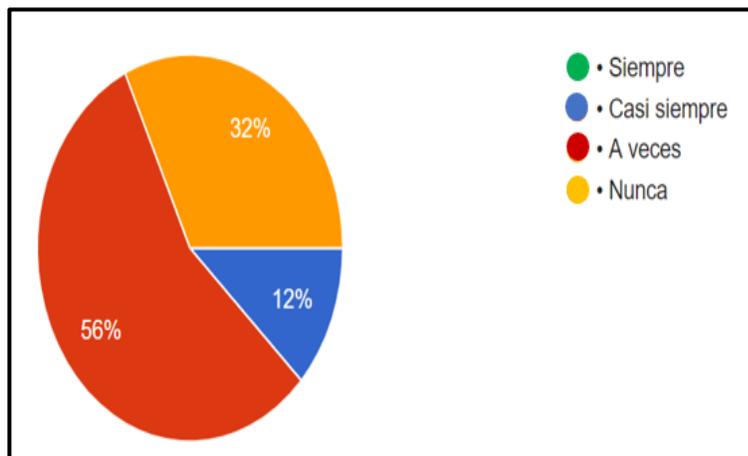
**Tabla 3:** Uso de la gamificación en las clases virtuales

Uso de la gamificación	No.	%
Siempre	0	12
Casi siempre	3	56
A veces	14	32
Nunca	8	0
Total	25	100

Fuente: Encuesta a estudiantes

Autoras: Alvarado-Romo

**Gráfico 3:** Uso de la gamificación en las clases virtuales



Fuente: Cuadro N°3

### Análisis

Según la información recogida indica que el 56% correspondiente a 14 estudiantes coinciden que su docente casi siempre aplica la gamificación, el 32% equivalente a 8 estudiantes muestran que a veces se da, y un 12% considera que se implementa siempre. Contrastando con la entrevista, se evidencia que la clase impartida ha tomado una nueva manera de enseñanza debido al uso de la

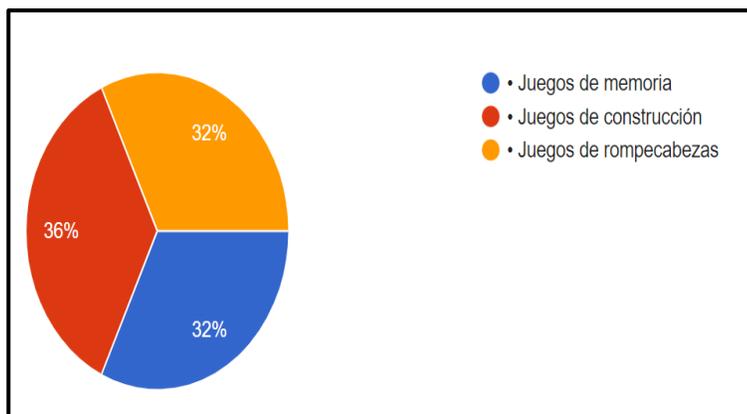
gamificación, pues por medio de ella se puede dinamizar e interactuar promoviendo la eficiencia en cuanto a asimilación de conocimientos se trata.

**Tabla 4:** Juegos utilizados por el docente como medio de interacción para impartir las clases.

Juegos de interacción	No.	%
Juegos de memoria	8	32
Juegos de rompecabezas	8	32
Juegos de Construcción	9	36
Total	25	100

Fuente: Encuesta a estudiantes  
 Autoras: Alvarado-Romo

**Gráfico 4:** Juegos utilizados por el docente como medio de interacción para impartir las clases.



Fuente: Cuadro N°4

### Análisis

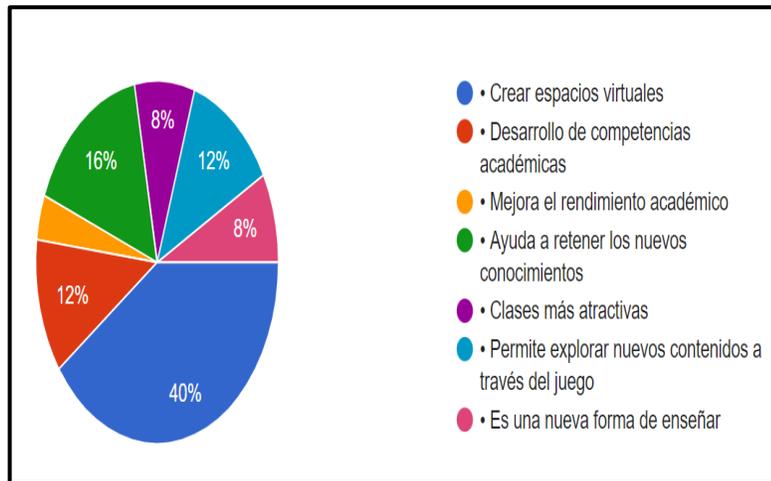
En base al resultado obtenido el 32% (8) de los estudiantes revelan que la docente implementa juegos de memoria en sus clases, el 36% (9) aduce que utilizan juegos de construcción, finalmente un 32% (8) se inclinó por los juegos de rompecabezas. De acuerdo a la variedad de respuestas se logró constatar que la docente utiliza los tres tipos de juegos antes mencionados como estrategia para interactuar con los estudiantes manteniendo así la atención de sus discentes en el tiempo de conectividad, esto hace que su clase se torne más atractiva.

**Tabla 5:** Beneficios de las herramientas tecnológicas que implementa su docente.

<b>Beneficios de las herramientas tecnológicas</b>	<b>No.</b>	<b>%</b>
Crear espacios virtuales	10	40
Desarrollo de competencias académicas	3	12
Mejora el rendimiento académico	1	4
Ayuda a retener los nuevos conocimientos	4	16
Clases más atractivas	2	8
Permite explorar nuevos contenidos a través del juego	3	12
Es una nueva forma de enseñar	2	8
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes  
 Autoras: Alvarado-Romo

**Gráfico 5:** Beneficios de las herramientas tecnológicas que implementa su docente



Fuente: Cuadro N° 5

### **Análisis**

En efecto, los datos obtenidos demuestran que el 40% indica que se crean espacios virtuales, el 12% que se desarrollan competencias académicas, un 4% considera que mejoran el rendimiento académico, el 16% expresan que ayuda a retener nuevos conocimientos, un 8% asume que las clases son más atractivas, el 12% señalan que permite explorar nuevos contenidos a través del

juego, y un 8% creen que es una nueva forma de enseñar. Basándonos en la observación realizada se evidencia que los beneficios de las herramientas tecnológicas son amplios y diversos.

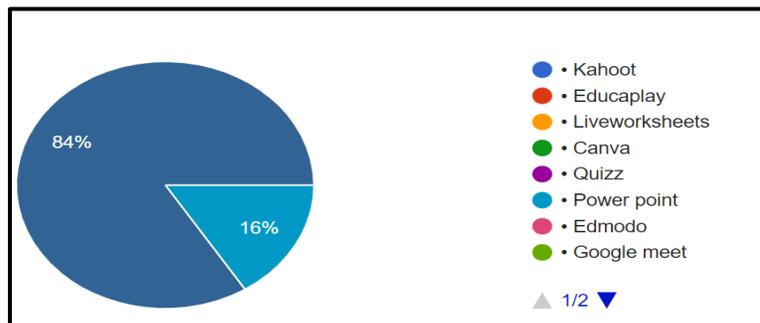
Esto implica que, si el docente maneja de forma adecuada la diversa gama de juegos y aplicaciones que le ofrece la gamificación llevada a cabo en su clase virtual, permitirá formar espacios de aprendizaje que consideren el desarrollo de competencias en sus discentes, estudiando nuevos conocimientos y contenidos de forma interactiva promoviendo de esta manera la nueva modalidad de enseñanza.

**Tabla 6:** Herramientas tecnológicas utilizadas por el docente.

Variable	No.	%
Kahoot	0	0
Educaplay	0	0
Liveworksheets	0	0
Canva	0	0
Quizizz	0	0
Árbol ABC	0	0
Zoom	0	0
Microsoft Team	21	84
Power Point	4	16
Total	25	100

Fuente: Encuesta a estudiantes  
 Autoras: Alvarado-Romo

**Gráfico 6:** Herramientas tecnológicas utilizadas por el docente.



Fuente: Cuadro N°6

## Análisis

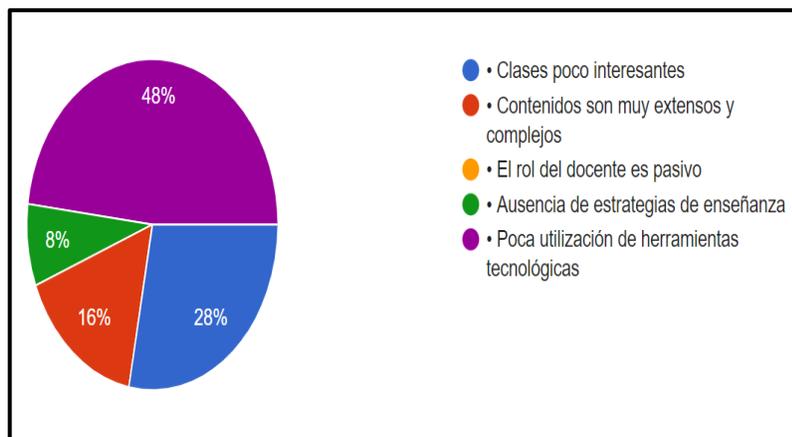
Como respuesta a los instrumentos se ha extraído que el 84% de los estudiantes indican que la plataforma Microsoft Teams es la más utilizada por la docente, un grupo minoritario del 16% consideran que Power Point es otro de los programas utilizados con más frecuencia. Estos datos permiten evidenciar la escasez de aplicativos por parte de la docente en las clases virtuales, pues utiliza las herramientas tecnológicas básicas dentro del contexto educativo, lo que puede producir desinterés y falta de participación de los estudiantes.

**Tabla 7:** Desinterés en las clases que imparte el docente.

Alternativas	No.	%
Clases poco interesantes	7	28
Contenidos son muy extensos y complejos	4	16
El rol del docente es pasivo	0	0
Ausencia de estrategias de enseñanza	2	8
Poca utilización de herramientas tecnológicas	12	48
Total	25	100

Fuente: Encuesta a estudiantes  
Autoras: Alvarado-Romo

**Gráfico 7:** Desinterés en las clases que imparte el docente.



Fuente: Cuadro N° 7

## Análisis

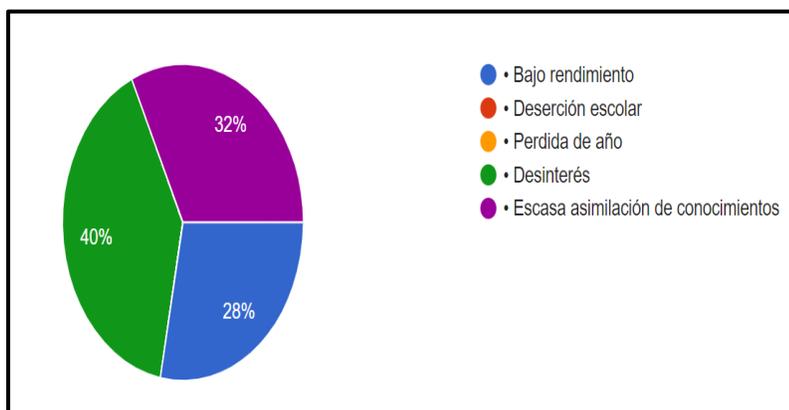
Los datos que arrojó esta interrogante fueron que el 28% de los cuales 7 estudiantes forman parte asumen que las clases son poco interesantes, el 16% en este caso 4 de los estudiantes consideraron que los contenidos son muy extensos y complejos, un 8% hace referencia a la ausencia de estrategias de enseñanza, y por último un 48% equivalente a 12 docentes con la poca utilización de herramientas tecnológicas. Las respuestas de los estudiantes fueron diversas en cuanto a este tema, pero la mayoría coincide en que el desinterés se debe a la escasa utilización de las herramientas tecnológicas lo que conlleva a que la clase se torne aburrida, poco interesante y con contenidos complejos de captar mediante el computador.

**Tabla 8:** Consecuencias que tiene los escasos del uso de herramientas tecnológicas.

Variable	No.	%
Bajo rendimiento	7	28
Desinterés	10	40
Escasa asimilación de conocimientos	8	32
Deserción escolar	0	0
Pérdida del año	0	0
Total	25	100

Fuente: Encuesta a estudiantes  
Autoras: Alvarado-Romo

**Gráfico 8:** Consecuencias que tiene los escasos del uso de herramientas tecnológicas.



Fuente: Cuadro N°8

## **Análisis**

Los porcentajes resultantes de esta pregunta indican que un 28% asume que incide en el bajo rendimiento de los estudiantes, un 40% considera que existe desinterés, y finalmente el 32% piensa que hay escasa asimilación de conocimientos. De acuerdo a la observación se evidencia que una de las consecuencias más graves es el desinterés que tienen los discentes en las clases virtuales debido a la escasez de estas herramientas provocando un insuficiente contenido, sin poder aprovechar los nuevos conocimientos y afectando directamente con su rendimiento académico.

### Anexo 3: Matrices y oficios

#### Matriz 1: Delimitación del tema de investigación

<b>FENÓMENO: GAMIFICACIÓN Y RECURSOS INNOVADORES</b>							
<b>Campo de Investigación</b>	<b>Variable Dependiente</b>	<b>Variable Independiente</b>	<b>Alcance Geográficos</b>	<b>Alcance Población</b>	<b>Enfoque Teórico</b>	<b>Alcance Practico</b>	<b>Temporalidad</b>
Didáctica Formación	La Enseñanza.	Gamificación. Recursos innovadores	Escuela de Educación Básica “Prof. Fabian Espinoza”  Cantón Santa Rosa.	4to grado de Educación General Básica	Tecnológico  Didáctico  Activo-Participativo	Guía didáctica	2021-2022
<b>DELIMITACIÓN EL TEMA:</b>							
Gamificación y recursos del medio para la enseñanza de estudios sociales en la escuela Fabián Espinoza, cantón Santa Rosa; 2021-2022							

## Matriz 2: Justificación

<b>TEMA</b>	Gamificación y recursos del medio para la enseñanza de estudios sociales en la escuela Fabián Espinoza, cantón Santa Rosa; 2021-2022.			
<b>CRITERIOS TEÓRICOS</b>	<b>CRITERIOS SOCIALES</b>	<b>CRITERIOS INSTITUCIONALES</b>	<b>CRITERIOS PERSONALES</b>	<b>CRITERIOS OPERATIVOS</b>
La presente investigación tiene un enfoque tecnológico, didáctico, activo y participativo.	La temática permitirá a alcanzar nuevos conocimientos relacionados a la aplicación de las TIC (Gamificación) y los recursos didácticos en la enseñanza de la asignatura de estudios sociales, brindando una metodología actual acorde a las demandas de la sociedad del conocimiento y la tecnología educativa generando gran impacto en el proceso de enseñanza-aprendizajes de los educandos.	En consiguiente, la investigación permite brindar a las instituciones de educación básica una metodología contextualizada al mundo en que viven las nuevas generaciones marcadas en el uso de la tecnología, enfatizando en el uso de la gamificación y los recursos didácticos como una herramienta educativa para generar aprendizajes significativos en el aula.	Es por eso, que la temática propuesta posee interés personal de parte de las autoras debido a que hemos observado los beneficios que la tecnología educativa conjugada con actividades lúdicas ofrece a la enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales.	Para la exitosa realización de la investigación es menester señalar que se contó con acceso a información bibliográfica actualizada, acceso a la investigación de campo de los recursos materiales, además, de tiempo necesario para la realización de la investigación.

### Matriz 3: Problemas

<b>TEMA</b>	Gamificación y recursos del medio para la enseñanza de estudios sociales en la escuela Fabián Espinoza, cantón Santa Rosa; 2021-2022.		
<b>PROBLEMA CENTRAL</b>	<b>PROBLEMA PARTICULAR 1</b>	<b>PROBLEMA PARTICULAR 2</b>	<b>PROBLEMA PARTICULAR 3</b>
¿Cómo influye el uso de la Gamificación y los recursos del medio para la enseñanza-aprendizaje de estudios sociales, en el cuarto grado, de la escuela Fabian Espinoza, cantón Santa Rosa; 2021-2022?	¿Cuáles son las herramientas tecnológicas que utilizan los docentes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?	¿Cuál es el nivel de conocimiento que maneja la docente de cuarto grado de la escuela Fabian Espinoza, sobre las aplicaciones digitales?	¿Cuáles son las bondades que ofrece la gamificación y los recursos didácticos para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de estudios sociales?

#### Matriz 4: Problemas - Objetivos

<b>TEMA:</b> Gamificación y recursos del medio para la enseñanza de estudios sociales en la escuela Fabián Espinoza, cantón Santa Rosa; 2021-2022.			
<b>PROBLEMA CENTRAL</b>	<b>PROBLEMA PARTICULAR 1</b>	<b>PROBLEMA PARTICULAR 2</b>	<b>PROBLEMA PARTICULAR 3</b>
¿Cómo influye el uso de la Gamificación y los recursos del medio para la enseñanza-aprendizaje de estudios sociales, en el cuarto grado, de la escuela Fabian Espinoza, cantón Santa Rosa; 2021-2022?	¿Cuáles son las herramientas tecnológicas que utilizan los docentes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?	¿Cuál es el nivel de conocimiento que maneja la docente de cuarto grado de la escuela Fabian Espinoza, sobre las aplicaciones digitales?	¿Cuáles son las bondades que ofrece la gamificación y los recursos didácticos para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de estudios sociales?
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>OBJETIVO ESPECÍFICO 1</b>	<b>OBJETIVO ESPECÍFICO 2</b>	<b>OBJETIVO ESPECÍFICO 3</b>
Establecer la influencia del uso de la Gamificación y los recursos del medio para la enseñanza-aprendizaje de estudios sociales, en el cuarto grado de la escuela Fabian Espinoza, cantón Santa Rosa; 2021-2022.	Identificar las herramientas tecnológicas que utilizan los docentes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Determinar el nivel de conocimiento que maneja la docente de cuarto año de la escuela Fabian Espinoza, sobre las aplicaciones digitales.	Establecer las bondades que ofrece la gamificación y los recursos didácticos como medios para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de estudios sociales.

## Matriz 5: Guión Esquemático

<b>TEMA</b>	Gamificación y recursos del medio para la enseñanza de estudios sociales en la escuela Fabián Espinoza, cantón Santa Rosa; 2021-2022.	
<b>La gamificación</b>	<b>Recursos Innovadores</b>	<b>La gamificación y recursos innovadores para la enseñanza de estudios sociales.</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La gamificación para la enseñanza.</li> <li>- La gamificación en la educación.</li> <li>- Bondades de la gamificación en la enseñanza.</li> <li>- Rol del docente.</li> <li>- Rol del estudiante</li> <li>- La gamificación como herramienta de motivación para el aprendizaje.</li> <li>- Los juegos virtuales como estrategias de motivación.</li> <li>- Desarrollo de la cognición por medio de la gamificación.</li> <li>- Vinculación de las Tics en el currículo nacional.</li> <li>- Herramientas virtuales para la educación.</li> <li>- Tipos de plataformas virtuales.</li> <li>- Características de las herramientas virtuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Origen de los recursos didácticos.</li> <li>- Características</li> <li>- Aplicabilidad de los recursos didácticos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enseñanza de Estudios Sociales en educación básica.</li> <li>- Estrategias de enseñanza-aprendizaje para el área de Estudios Sociales según el currículo de educación general básica.</li> </ul>

## Matriz 6: Problemas – Hipótesis

<b>TEMA:</b> Gamificación y recursos del medio para la enseñanza de estudios sociales en la escuela Fabián Espinoza, cantón Santa Rosa; 2021-2022.			
<b>PROBLEMA CENTRAL</b>	<b>PROBLEMA PARTICULAR 1</b>	<b>PROBLEMA PARTICULAR 2</b>	<b>PROBLEMA PARTICULAR 3</b>
¿Cómo influye el uso de la Gamificación y los recursos del medio para la enseñanza-aprendizaje de estudios sociales, en el cuarto grado, de la escuela Fabian Espinoza, cantón Santa Rosa; 2021-2022?	¿Cuáles son las herramientas tecnológicas que utilizan los docentes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?	¿Cuál es el nivel de conocimiento que maneja la docente de cuarto grado de la escuela Fabian Espinoza, sobre las aplicaciones digitales?	¿Cuáles son las bondades que ofrece la gamificación y los recursos didácticos para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de estudios sociales?
<b>HIPOTESIS CENTRAL</b>	<b>HIPOTESIS PARTICULAR 1</b>	<b>HIPOTESIS PARTICULAR 2</b>	<b>HIPOTESIS PARTICULAR 3</b>
El uso de la Gamificación y los recursos innovadores en el cuarto grado de educación básica influyen de manera positiva en el aprendizaje de los conocimientos en la asignatura de estudios sociales, en vista que la utilización de juegos permite que los estudiantes puedan asimilar correctamente los conocimientos.	Las herramientas tecnológicas que utilizan los docentes de la escuela Fabián Espinoza para la enseñanza son Microsoft teams y diapositivas, esto resulta ser escaso en la asimilación de conocimientos de los estudiantes, provocando desinterés en los mismos. .	El nivel de conocimiento de la docente de cuarto es bajo, debido a la falta de capacitaciones sobre tecnología educativa, lo que ha dificultado la adaptación en la nueva modalidad de estudio, esto a su vez origina un bajo rendimiento académico en los estudiantes.	La implementación de la gamificación y los recursos didácticos ofrece bondades como clases más atractivas y explorar nuevos contenidos en torno al juego, proporcionando nuevos modelos de aprendizaje a los discentes.

## Matriz 7: Procedimiento Operativo

Procedimiento	Enfoque	Nivel	Modalidad	Unidades	Universo	Muestra
<p>La presente investigación ha sido elaborada en base a la metodología de investigación exploratoria, la misma que nos proporciona una visión más clara del contexto escolar del cual estamos estudiando, además esto nos permite adaptarlo con la problemática encontrada. Se ha tomado en consideración algunos procesos para la recopilación de información, de este modo se ha realizado una observación de las personas estudiadas siendo los docentes de la Escuela de Educación Básica “Fabián Espinoza Sánchez” cantón Santa Rosa, período 2021-2022.</p>	<p>Este proyecto se encuentra se enmarcado en el enfoque cuantitativo para conocer a profundidad el fenómeno, con esta investigación podremos desarrollar, interpretar, analizar en síntesis el problema planteado y de esta manera obtener una solución.</p>	<p>El nivel de la investigación, basada en los objetivos propuestos, se caracteriza por ser descriptiva y explicativa, dando una visión general de la situación del problema, caracterizando la influencia que tienen las TICs dentro del proceso educativo. De esta manera se analizó e interpretó la realidad educativa que presenta la institución en donde se evidencia el problema.</p>	<p>La investigación es planteada de forma bibliográfica, porque su estudio se basa en artículos científicos de revistas electrónicas indexadas, las cuales han sido de gran importancia para la sustentación del marco teórico y de campo porque permitió recoger información confiable por medio de instrumentos.</p>	<p>Las unidades de la investigación es la docente de cuarto grado y un grupo de estudiantes, los mismos que no utilizan herramientas tecnológicas para motivar e innovar las clases.</p>	<p>El universo tomado para desarrollar el proceso de investigación fue la Escuela Fabian Espinoza, compuesta por 1 directora, 9 docentes y 209 discentes como los individuos de nuestra población a estudiar.</p>	<p>Para la obtención de la muestra nos estacionamos en el 4to grado considerando que la institución no cuenta con más paralelos se realiza un muestreo no probabilístico en donde se consideró a los 25 estudiantes de los cuales 11 son niños y 14 son niñas, 1 docente y 1 directora para la recogida de información necesaria en cuanto al uso de la gamificación</p>

## Matriz 8: Operalización de variables

VARIABLE	OPERALIZACIÓN
<b>Gamificación</b>	Es una estrategia que está transformando el campo educativo debido a la gama de beneficios que ofrece a sus usuarios, pues rompe con los esquemas tradicionales y convierte el aprendizaje en significativo.
<b>Recursos innovadores</b>	Son materiales que cumplen el rol de acompañar un proceso formativo, convirtiendo las actividades lúdicas agradables, activas y participativas.
<b>Aprendizaje</b>	Es un proceso en donde el ser humano tiene la capacidad de desarrollar su cerebro para adquirir nuevos conocimientos a lo largo de su vida, que se convierten en aprendizajes que contribuyen a su formación académica y profesional.
<b>Utilización de juegos</b>	Los juegos educativos son estrategias de aprendizaje, por cuanto permiten a los alumnos interactuar de manera participativa, además ayudan a captar la atención y la retención de las enseñanzas.
<b>Herramientas tecnológicas</b>	Las herramientas digitales son software que están a la disponibilidad de todas las personas, en donde encontramos variedades de plataformas digitales de acceso gratuito para promover nuevos cúmulos de saberes.
<b>Enseñanza</b>	Es una forma de transmitir sapiencias en donde el docente juega un rol importante al ser el que guía y direcciona la enseñanza, estas son impartidas por medio de metodologías y técnicas que permitan la comprensión absoluta, siendo este un proceso didáctico que deja de lado el método tradicional.
<b>Desinterés</b>	El desinterés es una condición que es causada por diversos factores como es la monotonía de actividades, ausencia de recursos didácticos, poca interacción de juegos, falta de estrategias, entre otros, por consiguiente, no despiertan la motivación y ni el interés.
<b>Nivel de conocimiento del conocimiento</b>	Todos los individuos se caracterizan por tener un nivel intelectual, ya sea semejante o diferente, sin embargo, estas facultades determinan las capacidades que las personas poseen. En el caso de los docentes es importante que tengan dominio en la tecnología, debido a que la modalidad de estudio lo requiere.
<b>Bajo rendimiento</b>	La escasa asimilación de conocimientos interviene en que los discentes no tengan muchas posibilidades de participar, ni interactuar durante las clases, lo que provoca desinterés hacia el aprendizaje.
<b>Recursos tecnológicos</b>	La implementación de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza permite crear clases atractivas y dinámicas permitiendo explorar nuevos contenidos por medio de la apertura de espacios digitales.

**Matriz 9: Selección de variables e indicadores**

HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS
<p><b>Hipótesis central</b></p> <p>El uso de la gamificación y de los recursos innovadores en el cuarto grado de educación básica influye de manera positiva en el aprendizaje de los conocimientos en la asignatura de estudios sociales, en vista que la utilización de juegos permite que los estudiantes puedan asimilar correctamente los contenidos curriculares.</p>	<p>Gamificación</p>	<p><b>Uso de la gamificación como herramientas virtuales.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alto</li> <li>• Medio</li> <li>• Bajo</li> </ul> <p><b>Características</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinámica</li> <li>• Didáctica</li> <li>• Interactiva</li> </ul>	<p>-Bibliográfica -La Observación (guía de observación) -La encuesta (cuestionario) -La entrevista</p>
	<p>Recursos innovadores</p>	<p><b>Uso de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alto</li> <li>• Medio</li> <li>• Bajo</li> </ul> <p><b>Tipos de recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estructurados (diseñados con fin educativo)</li> <li>• No estructurados (diseñados sin un fin educativo)</li> </ul>	<p>-Bibliográfica -La encuesta (cuestionario) -La entrevista</p>
	<p>Aprendizaje</p>	<p><b>Tipos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje basado en juegos.</li> <li>• Aprendizaje colaborativo</li> <li>• Aprendizaje cooperativo</li> <li>• Aprendizajes basados en proyectos.</li> </ul>	<p>-Bibliográfica -La Observación (guía de observación) de</p>
	<p>Utilización de juegos</p>	<p><b>Tipos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos de memoria</li> <li>• Juegos de construcción.</li> <li>• Juegos de rompecabezas.</li> </ul> <p><b>Método</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Activo y participativo</li> <li>• Por descubrimiento</li> <li>• Didáctico</li> </ul>	<p>-Bibliográfica -La Observación (guía de observación) -La encuesta (cuestionario)</p>
<p><b>Hipótesis secundaria 1</b></p> <p>Las herramientas tecnológicas que</p>		<p><b>Herramientas tecnológicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kahoot</li> <li>• Educaplay</li> <li>• Liveworksheet</li> <li>• Canva</li> <li>• Powtoon</li> </ul>	<p>-Bibliográfica -La Observación (guía de observación) -La encuesta (cuestionario) -La entrevista</p>

<p>utilizan los docentes de la escuela Fabián Espinoza para la enseñanza son Microsoft team y diapositivas esto resulta ser escaso en la asimilación de conocimientos de los estudiantes, provocando desinterés en los mismos.</p>	<p>herramientas tecnológicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quizz</li> <li>• Power Point</li> <li>• Edmodo</li> <li>• Google Meet</li> <li>• Zoom</li> <li>• Microsoft Team</li> <li>• Redes sociales</li> </ul>	
	<p>Enseñanza</p>	<p><b>Tipos de enseñanza</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tradicional</li> <li>• Conductista</li> <li>• Constructivista</li> </ul>	<p>-Bibliográfica -La Observación (guía de observación)</p>
	<p>Desinterés</p>	<p><b>Actitud del estudiante durante las clases</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muy buena</li> <li>• Buena</li> <li>• Regular</li> <li>• Mala</li> </ul> <p><b>Causas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Monotonía de las clases por parte de los docentes.</li> <li>• Los contenidos son extensos y complejos.</li> <li>• El rol del docente es pasivo.</li> <li>• Ausencia de estrategias de enseñanza</li> </ul>	<p>-Bibliográfica -La Observación (guía de observación) -La encuesta (cuestionario)</p>
<p><b>Hipótesis secundaria 2</b></p> <p>El nivel de conocimiento de la docente de cuarto grado es bajo, debido a la falta de capacitaciones sobre tecnología educativa, lo que ha dificultado la adaptación en la nueva modalidad de estudio, esto a su vez origina un bajo rendimiento académico en los estudiantes.</p>	<p>Nivel de conocimiento de la docente</p>	<p><b>Nivel de conocimiento de las herramientas virtuales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alto</li> <li>• Medio</li> <li>• Bajo</li> </ul> <p><b>Capacitaciones sobre tecnología educativa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ministerio de Educación</li> <li>• Eventos Privados</li> <li>• Autocapacitación</li> </ul>	<p>-Bibliográfica -La Observación (guía de observación) -La encuesta (cuestionario) -La entrevista</p>
	<p>Bajo rendimiento académico</p>	<p><b>Consecuencias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bajo rendimiento académico</li> <li>• Desinterés</li> <li>• Escasa asimilación de conocimientos</li> <li>• Desmotivación</li> <li>• Deserción escolar</li> <li>• Pérdida de año</li> <li>• Indisciplina</li> </ul>	<p>-Bibliográfica -La Observación (guía de observación) -La encuesta (cuestionario)</p>

<p style="text-align: center;"><b>Hipótesis secundaria 3</b></p> <p>La implementación de la gamificación y de los recursos didácticos ofrece bondades como clases más atractivas y explorar nuevos contenidos en torno al juego, proporcionando nuevos modelos de aprendizaje a los discentes.</p>	<p style="text-align: center;">Recursos tecnológicos y didácticos</p>	<p><b>Bondades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clases más atractivas</li> <li>• Crear espacios virtuales</li> <li>• Permite explorar nuevos contenidos a través del juego</li> <li>• Es un nuevo modelo educativo</li> <li>• Desarrollo de competencias académicas</li> <li>• Mejora el rendimiento académico</li> <li>• Favorece la adquisición de conocimientos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Bibliográfica</li> <li>-La encuesta (cuestionario)</li> <li>-La entrevista</li> </ul>
--	---	---	---

### Matriz 10: Selección de requerimiento

<b>Problema particular 1</b>	<b>Situación actual</b>	<b>Objetivo particular 1</b>	<b>Requerimiento</b>
¿Cuáles son las herramientas tecnológicas que utilizan los docentes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?	Las herramientas tecnológicas que en la actualidad aplican los profesores para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje son Microsoft team, diapositivas y pizarras digitales.	Identificar las herramientas tecnológicas que utilizan los docentes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Capacitar a los docentes de la Esc. Fabian Espinoza en las diversas herramientas tecnológicas que están marcando tendencia en el proceso de enseñanza aprendizaje
<b>Problema particular 2</b>	<b>Situación actual</b>	<b>Objetivo particular 2</b>	<b>Requerimiento</b>
¿Cuál es el nivel de conocimiento que maneja la docente de cuarto grado de la escuela Fabián Espinoza, sobre las aplicaciones digitales?	El nivel de conocimiento que maneja la docente de cuarto grado, sobre las aplicaciones digitales se mantiene en una escala de intermedio, debido que aún existen educadores que no se han capacitado sobre tecnología educativa, generando dificultades para adaptarse a la nueva modalidad virtual.	Determinar el nivel de conocimiento que maneja la docente de cuarto grado de la escuela Fabián Espinoza, sobre las aplicaciones digitales.	Realizar un taller didáctico sobre el buen uso de las aplicaciones educativas para el progreso de la interacción en el cuarto grado de EGB de la Escuela “Fabián Espinoza”.
<b>Problema particular 3</b>	<b>Situación actual</b>	<b>Objetivo particular 3</b>	<b>Requerimiento</b>
¿Cuáles son las bondades que ofrece la gamificación y los recursos didácticos para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de estudios sociales?	Las bondades que ofrece la gamificación y los recursos didácticos para el proceso de enseñanza-aprendizaje es crear espacios virtuales, desarrollo de competencias académicas, adquisición de conocimientos, clases atractivas y exploración de nuevos contenidos.	Establecer las bondades que ofrece la gamificación y los recursos didácticos como medios para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de estudios sociales.	Elaboración de una guía didáctica acerca de la gamificación para el manejo de las siguientes aplicaciones: Kahoot. WordWall y Liveworksheets y el uso de recursos didácticos como: El rotafolio, la ruleta aleatoria y el juego de recorrido para el proceso académico, en el cuarto grado de EGB de la Esc. Fabian Espinoza

## Oficio 1: Selección de modalidad de titulación

Machala, 2 de Junio 2021

Srs.

Lcda. Nasly Tinoco Cuenca Mg. Sc.

Coordinadora de la Carrera de Educación Básica

Dr. Alex Rivera Ríos Mg. Sc.

Coordinador de titulación de la carrera de Educación Básica

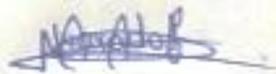
Presente

De mi consideración

Yo, Marjorie Elizabeth Alvarado Calero, estudiante del SEPTIMO P.A.O paralelo "A" jornada diurna periodo 2021- 1 de la carrera de Educación Básica me dirijo a ustedes para dar a conocer que he procedido a seleccionar como MODALIDAD DE TITULACIÓN " Trabajo de integración curricular (Carreras Rediseñadas mediante el Reglamento de Régimen Académico del Consejo de Educación Superior de año 2019)".

Información que doy a conocer para los fines legales correspondientes.

Atentamente



Firma  
Marjorie Alvarado  
C.I. 0705685105

Machala, 2 de Junio 2021

Srs.

Lcda. Nasly Tinoco Cuenca Mg. Sc.

**Coordinadora de la Carrera de Educación Básica**

Dr. Alex Rivera Ríos Mg. Sc.

**Coordinador de titulación de la carrera de Educación Básica**

Presente

De mi consideración

Yo, **Lourdes Elizabeth Romo Jiménez**, estudiante del SEPTIMO P.A.O paralelo "A" jornada diurna periodo 2021- 1 de la carrera de Educación Básica me dirijo a ustedes para dar a conocer que he procedido a seleccionar como MODALIDAD DE TITULACIÓN "Trabajo de Integración curricular (Carreras Rediseñadas mediante el Reglamento de Régimen Académico del Consejo de Educación Superior de año 2019)".

Información que doy a conocer para los fines legales correspondientes.

Atentamente



Firma

Lourdes Romo  
C.I. 0704634591

## Oficio 2: Conformación de equipos de trabajo

Machala, 2 de Junio 2021

Srs.

Lcda. Nasly Tinoco Cuenca Mg. Sc.

Coordinadora de la Carrera de Educación Básica

Dr. Alex Rivera Rios Mg. Sc.

Coordinador de titulación de la carrera de Educación Básica

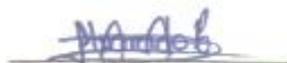
Presente

De mi consideración

Nosotros, Alvarado Calero Marjorie Elizabeth y Romo Jiménez Lourdes Elizabeth, estudiantes del SEPTIMO P.A.O paralelo "A" jornada diurna periodo 2021- 1 de la carrera de Educación Básica me dirijo a ustedes para dar a conocer que de manera voluntaria hemos considerado realizar el trabajo de titulación en forma grupal.

Información que doy a conocer para los fines legales correspondientes.

Atentamente



Firma  
Marjorie Alvarado  
C.I. 0705685105



Firma  
Lourdes Romo  
C.I. 0704634591

### Oficio 3: Permiso de la autoridad de la institución de acogida



**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "PROF. FABIÁN ESPINOZA SÁNCHEZ"**

e-mail [fabianepinosasanchez@hotmail.com](mailto:fabianepinosasanchez@hotmail.com)

Cdla. Las Palmeras – Santa Rosa – El Oro

Teléfono: 2155 – 490 2155 – 112



**DIRECCIÓN**

**Oficio No. 087-EEGBPROF.FAES**

Santa Rosa, lunes 14 de junio del 2021

Señores

**UNIVERSIDAD TECNICA DE MACHALA - ESCUELA DE EDUCACIÓN**

Ciudad. -

Distinguidos Señores:

Reciba un fraterno saludo de parte del personal Docente, Docente, Administrativo y de Servicio de la Escuela de Educación Básica "Prof. Fabián Espinoza Sánchez", a la vez le deseamos éxitos en sus funciones.

El motivo de la presente es para comunicarles que las estudiantes **Lourdes Elizabeth Romo Jiménez, Maryuri Elizabeth Alvarado Calero** han solicitado que les brinden el apoyo para realizar la investigación de su tema de tesis en nuestra institución Prof. Fabián Espinoza Sánchez la misma que les da la acogida para su aplicación.

Atentamente,

Prof. Mariuxi Vitonera Villalta

**DIRECTORA ( E )**

**C.C. 0703606848**

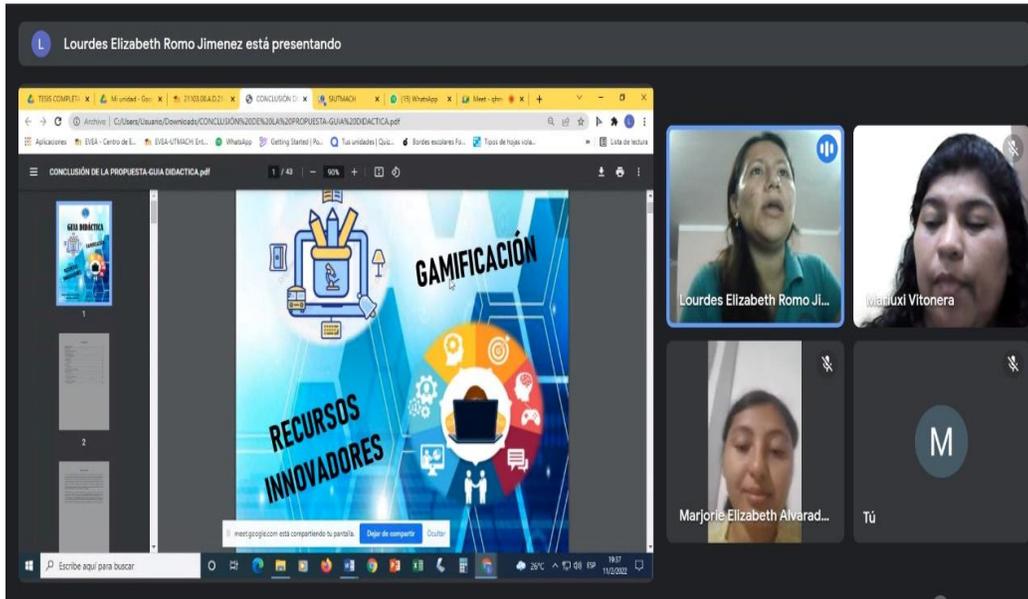
[mariuxi.vitonera@educacion.gob.ec](mailto:mariuxi.vitonera@educacion.gob.ec)

Celular: 0997157845



## Anexo 4: Evidencia fotográfica

Socialización de la guía con la directora y los docentes de la escuela “Fabian Espinoza” del cantón Santa Rosa.





# GUIA DIDÁCTICA



## GAMIFICACIÓN

## RECURSOS INNOVADORES



**Autoras: Marjorie Alvarado Calero**

**Lourdes Romo Jiménez**

## PRESENTACIÓN

La presente guía didáctica está compuesta de contenidos, materiales y recursos que se adaptan para dar solución a una problemática que ha sido previamente identificada, brindando pautas para dirigir el proceso de enseñanza y aprendizaje, enfocándose en abordar la gamificación y los recursos innovadores como medios que intervienen para mejorar la enseñanza. Es decir, ofrece una variedad de modelos que sirven para que el educador se autoprepere en la elaboración de nuevas presentaciones que demandan compromiso y responsabilidad para una correcta utilización de los recursos digitales y del entorno.

Por medio de esta guía los docentes obtendrán nuevos conocimientos acerca de cómo utilizar y manejar las plataformas digitales como **Liveworksheets**, **Kahoot** y **WordWall**, así mismo con la implementación del **rotafolio**, **la ruleta aleatoria** y los **juegos de recorrido** los mismo que se caracterizan por dinamizar, acompañar e interactuar directamente con los estudiantes, además de facilitar el desempeño docente y aportar en la adquisición de competencias digitales.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

Explicar tres aplicaciones digitales y tres recursos didácticos a la docente de cuarto grado de E.G.B para orientarla en el manejo y desarrollo de contenidos de la asignatura de Estudios Sociales de forma dinámica.

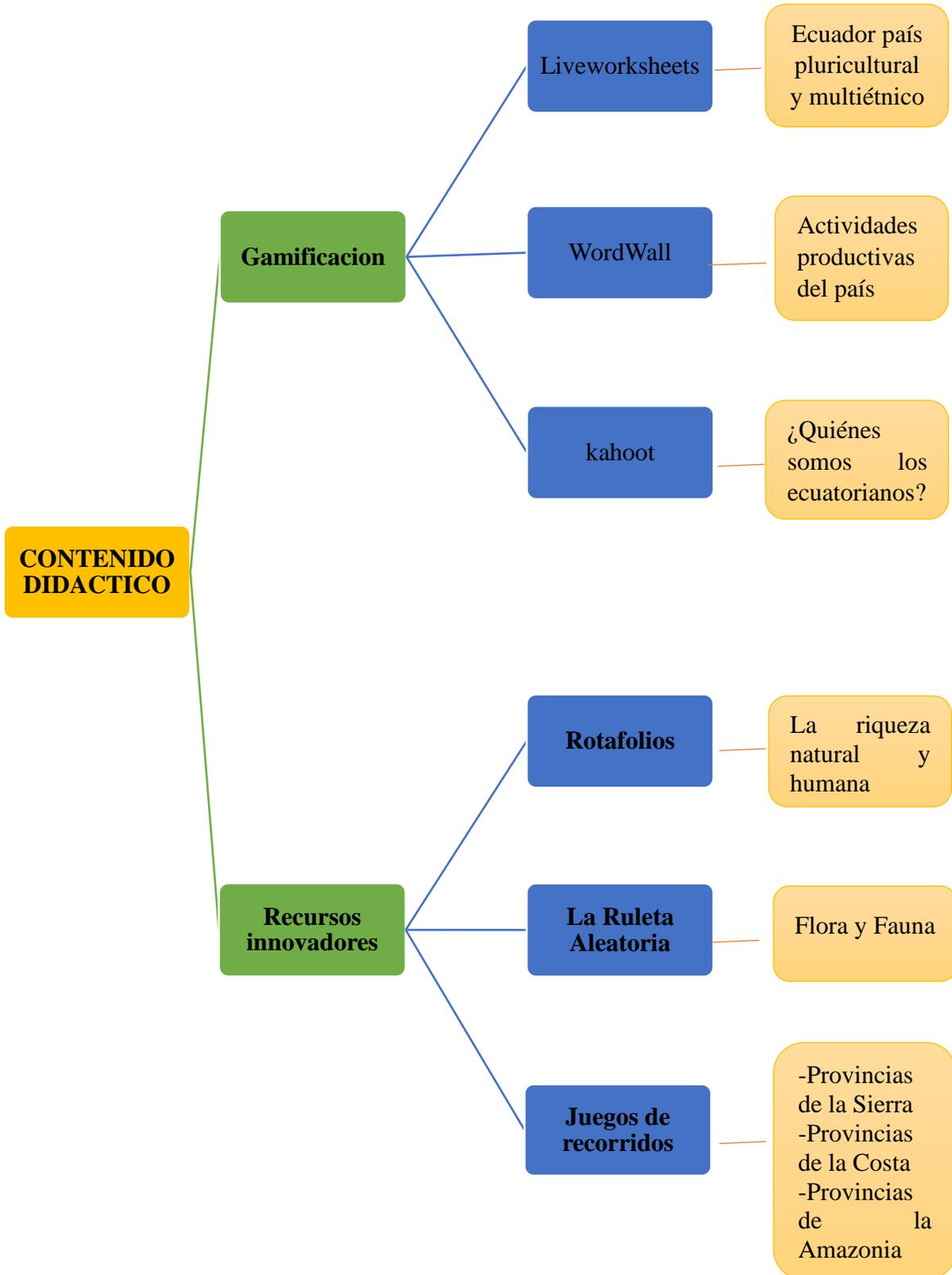
### **Objetivos Especifico**

Aplicar Liveworksheets, Kahoot y WordWall como plataformas digitales y rotafolio, la ruleta aleatoria y los juegos de recorrido como recursos innovadores para la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales.

Establecer actividades del texto oficial de estudios Sociales para ser desarrolladas en las diferentes plataformas y recursos innovadores dirigidas al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Socializar la estructura de la guía didáctica a la docente de cuarto grado para su correcta aplicación en el aula de clase.

## ESQUEMA OPERATIVO



# GAMIFICACIÓN



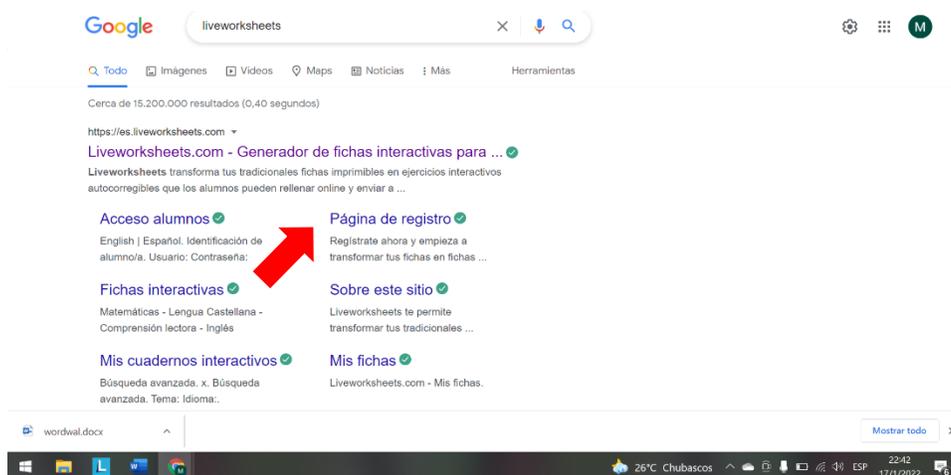
## LIVEWORKSHEETS

### ¿Qué es Liveworksheet?

Liveworksheets, es una herramienta muy útil para profesores y alumnos, que les ha permitido convertir las tradicionales fichas de papel en fichas en formato digital, imprimibles, que pueden rellenarse de forma interactiva, autocorregirse y enviarse al profesor para su evaluación. conocidas como "fichas interactivas". Los alumnos pueden completar estas fichas online y enviar sus respuestas al profesor ya calificadas.

### Pasos para crear una cuenta en Liveworksheets

Para crear una cuenta se debe ingresar a Google o algún buscador de su preferencia y escribir la palabra **Liveworksheets** y posteriormente dar click en donde dice **página de registro**.



A continuación, en la ventana de la pantalla saldrá la página para colocar los datos del usuario, recuerda que la información que guardes es la que posteriormente te servirá para ingresar a la plataforma.

**¡Regístrate ahora y empieza a dar vida a tus fichas!**

**Información requerida:**

Usuario:

Contraseña:

Repetir contraseña:

Email:

Repetir email:

País:

No soy un robot

**Información adicional (opcional):**

Nombre completo:

Facebook:

Twitter:

Instagram:

Web o blog:

Fecha de nacimiento:  /  /  e.g.(31/06/1990)

Más sobre ti:

He leído y acepto los [Términos y condiciones](#)

Luego de colocar todos los datos dar click en registrarse.

**¡Regístrate ahora y empieza a dar vida a tus fichas!**

**Información requerida:**

Usuario:

Contraseña:

Repetir contraseña:

Email:

Repetir email:

País:

No soy un robot

**Información adicional (opcional):**

Nombre completo:

Facebook:

Twitter:

Instagram:

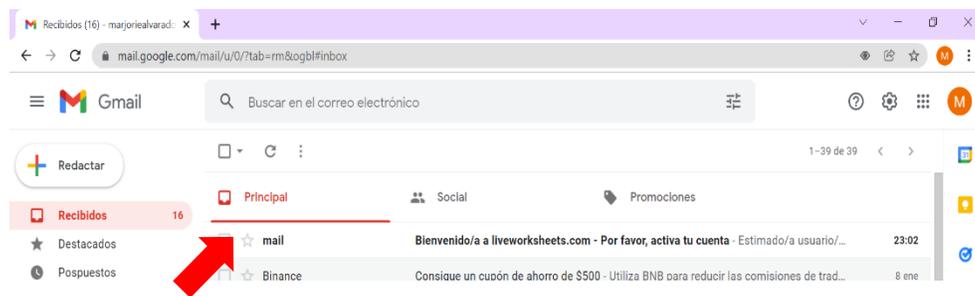
Web o blog:

Fecha de nacimiento:  /  /  e.g.(31/06/1990)

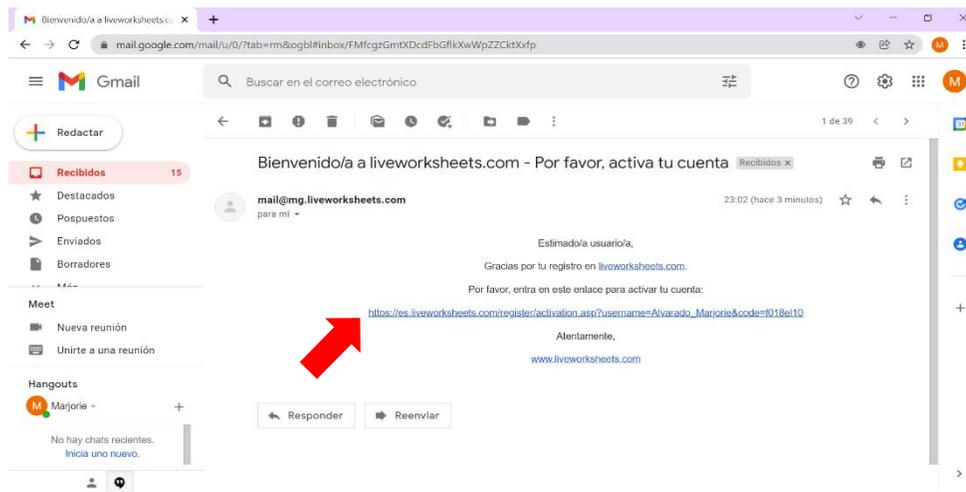
Más sobre ti:

He leído y acepto los [Términos y condiciones](#)

Luego saldrá en la pantalla el mensaje de que usted ya ha sido registrada, posteriormente dirigirse al correo que registro al crear la cuenta, en donde le llegar un mensaje de confirmación.



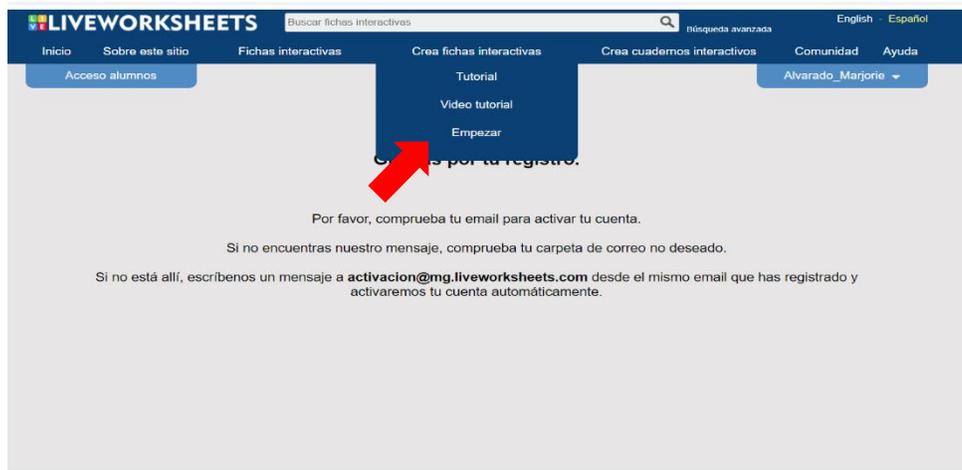
Luego dar click en donde indica el enlace del correo electrónico.



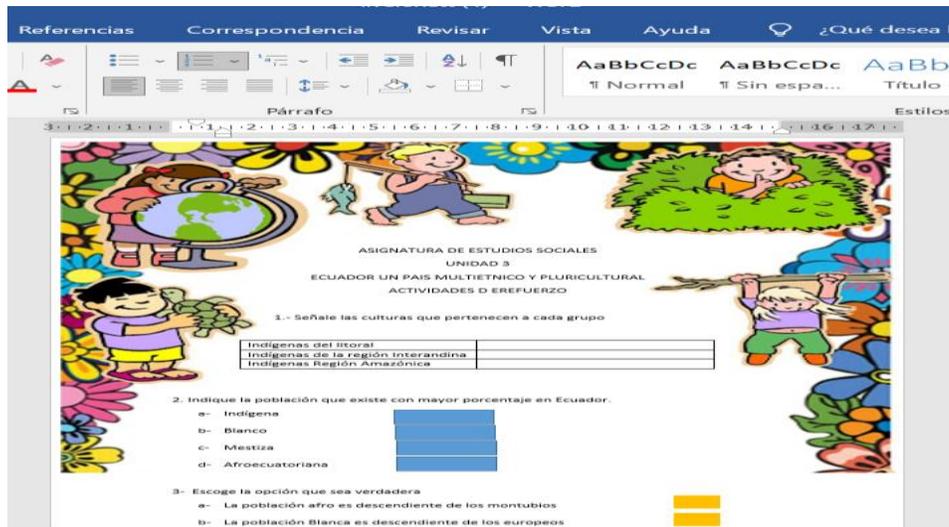
Después dirigirse a la página de Liveworksheet, dar click en acceso profesor, luego ya estará dentro de la aplicación.



Después de haber ingresado, podrá observar en la parte superior varias ventanas en donde encontraremos información de la página, fichas creadas por otros miembros, también tenemos crear fichas y cuadernos interactivo, en este caso, dar click en crear fichas interactivas y luego en la palabra **empezar**.

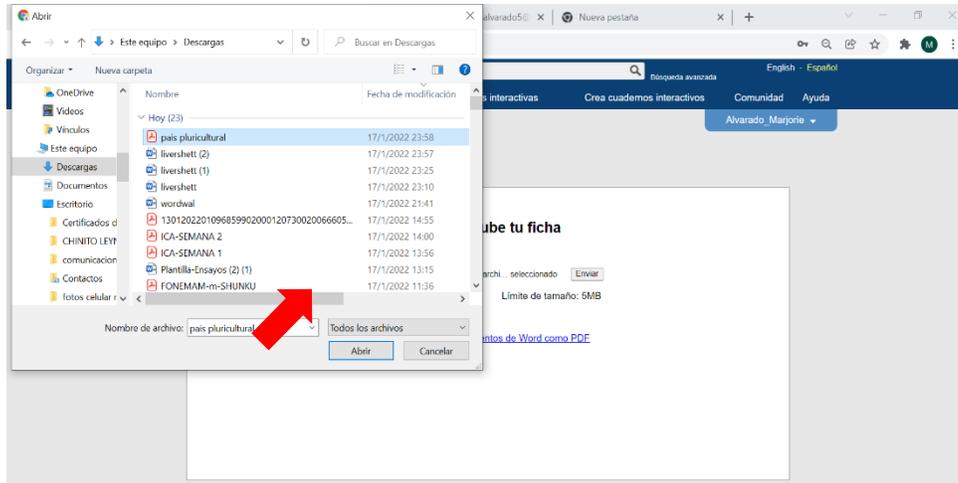


A continuación, aparecerá un cuadro en donde dice que se puede subir la ficha de la actividad, antes de esto usted debe realizar la actividad en documento Word para luego ser convertida en pdf.



## Actividad N° 1

Para realizar la actividad se debe dar click en seleccionar archivo, inmediatamente nos direccionara ala escritorio para selección el documento.



Una vez que el documento este subido se podrán editar para crear los espacio para crear los tipos de respuesta que se desea.

En la siguiente tabla se dio click derecho y se formó un cuadro en donde se puede escribir, en esta ocasión se va a realizar una pregunta múltiple opción, para esto debemos colocar la siguiente palabra seguida de las opciones, ejemplo:

**choose:** \*Tsáchilas, chachi, awás, epera/ Tsáchilas, chachi, Cofán.

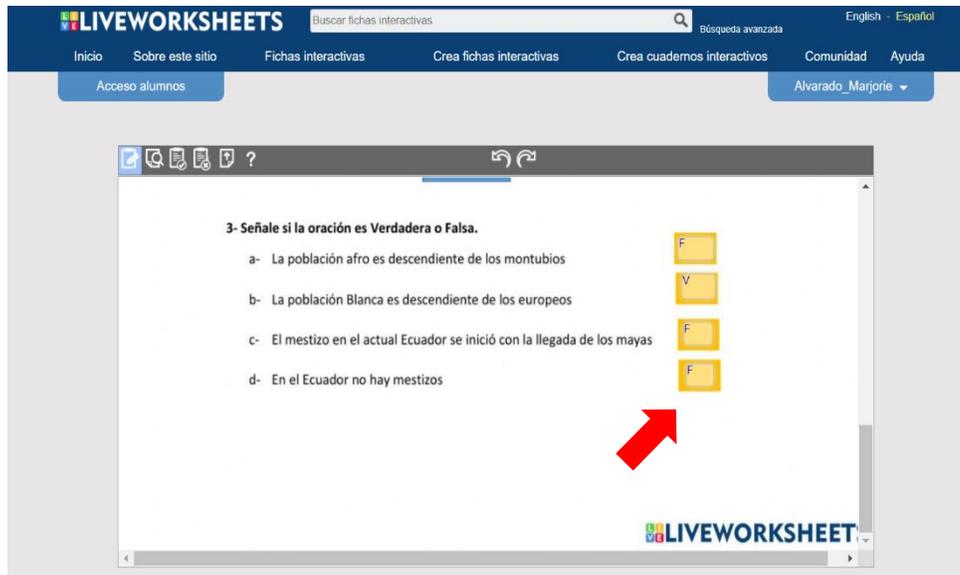
En la respuesta correcta se debe colocar al inicio un asterisco (\*) y para colocar las otras alternativas se debe colocar un slash (/) para continuar con la opción de respuestas.



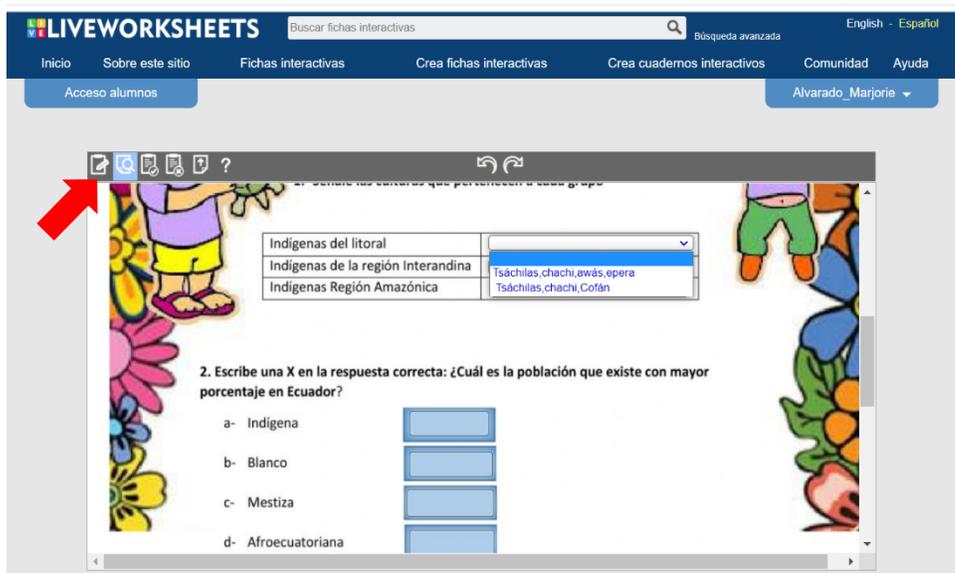
Para la siguiente pregunta se colocará un cuadro de dialogo dando click derecho y arrastrado la flecha, de esta forma podrá estar del tamaño que usted desea, de igual forma se debe escribir la respuesta correcta en el cuadro oportuno (X) como se indica en la hoja de trabajo.



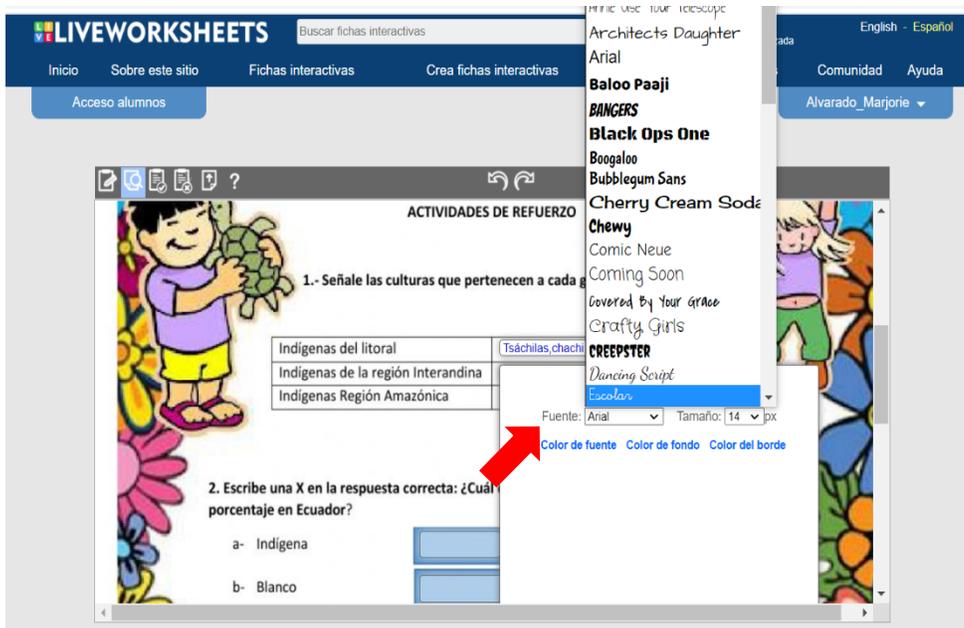
En la siguiente pregunta colocaremos cuadros para escribir verdadero o falso, para esto debemos escribir la respuesta correcta.



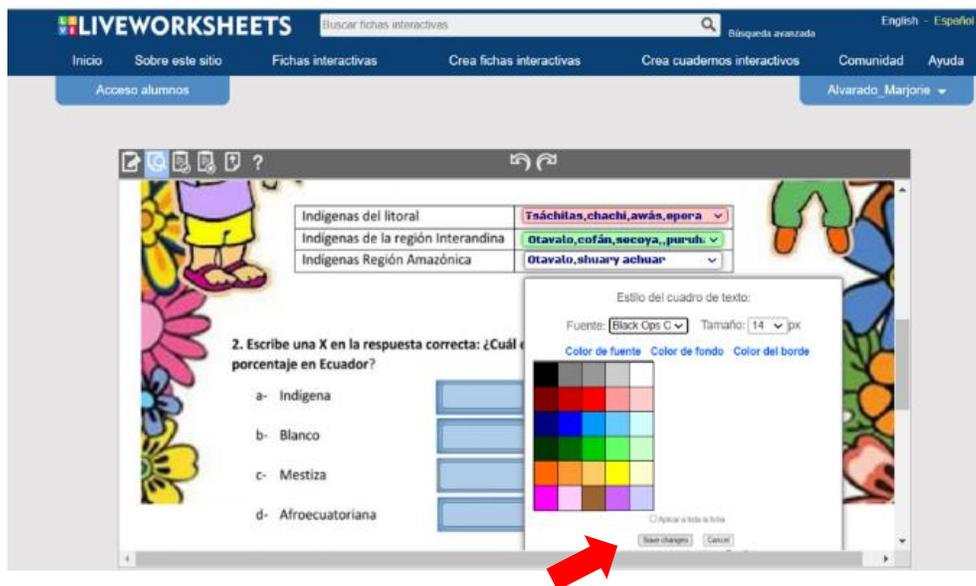
Luego dar click en visualizar el documento que para ver como ha quedado la actividad o si necesita modificaciones.



Cuando estes en visualizar podrás dar click derecho en los cuadros que creaste para colocar las respuestas, hay se desplazará un cuadro en donde podrás cambiar el tipo de letra, el tamaño y el color.



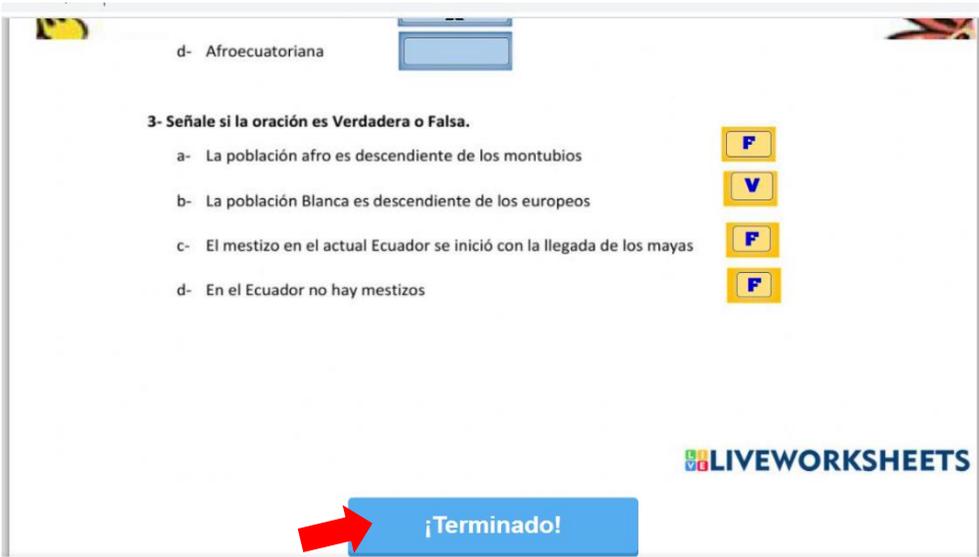
Después de crear el estilo que desea y haber modificado los pequeños detalles que dan realce al trabajo, deberá guardar los cambios para que se puedan visualizar.



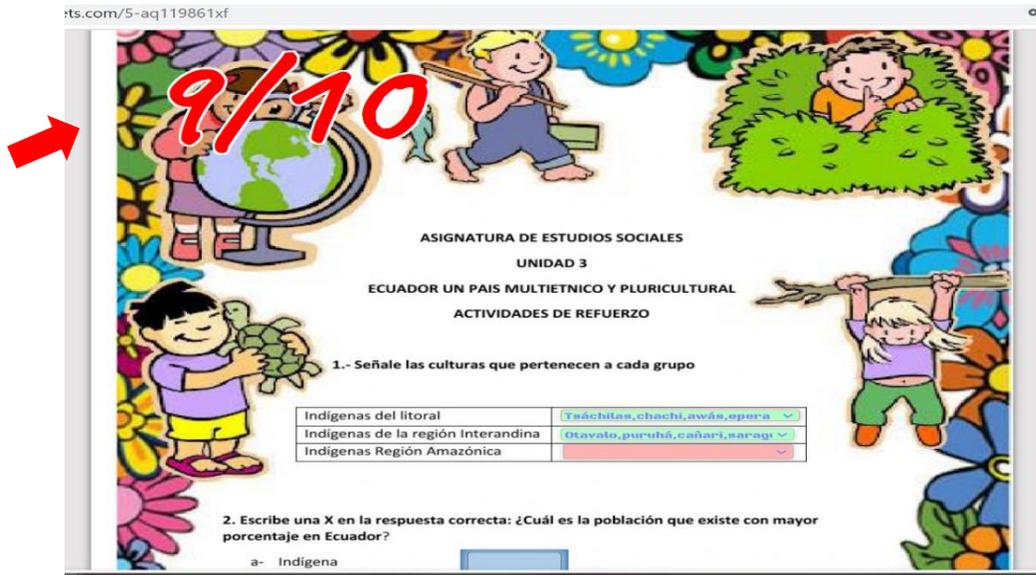
Luego dará click en guardar en la parte superior izquierda, rápidamente saldrá una ventana en donde pregunta si desea compartir en privado o para el público la actividad, en este caso la haremos privada, luego colocar un nombre con el cual quedará guarda la ficha.



A continuación, podemos visualizar el link de la ficha <https://es.liveworksheets.com/5-aq119861xf>, el cual puede ser compartido y en donde no se pide permiso para acceder y la opción de abrir la ficha. Una vez que habrá el link de la actividad pueden desarrollar las actividades en el documento y para finalizar debe dar clic en terminado para que se guarden las respuestas.



Luego de guardar y comprobar las respuestas obtendremos el resultado, si el contesto correctamente tendrá la máxima calificación que es 10, además indica las respuestas correctas con un color verde y las incorrectas con un color rojo en este caso de la imagen ese obtuve un puntaje bajo debido que no se respondió una pregunta.



ts.com/5-aq119861xf

**9/10**

ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES  
UNIDAD 3  
ECUADOR UN PAIS MULTIETNICO Y PLURICULTURAL  
ACTIVIDADES DE REFUERZO

1.- Señale las culturas que pertenecen a cada grupo

Indígenas del litoral	Tsáchilas, chachi, awás, opero
Indígenas de la región Interandina	Otavalo, puruhá, cañari, saraguro
Indígenas Región Amazónica	

2. Escribe una X en la respuesta correcta: ¿Cuál es la población que existe con mayor porcentaje en Ecuador?

a- Indígena

# WORDWALL

## ¿Qué es WordWall?

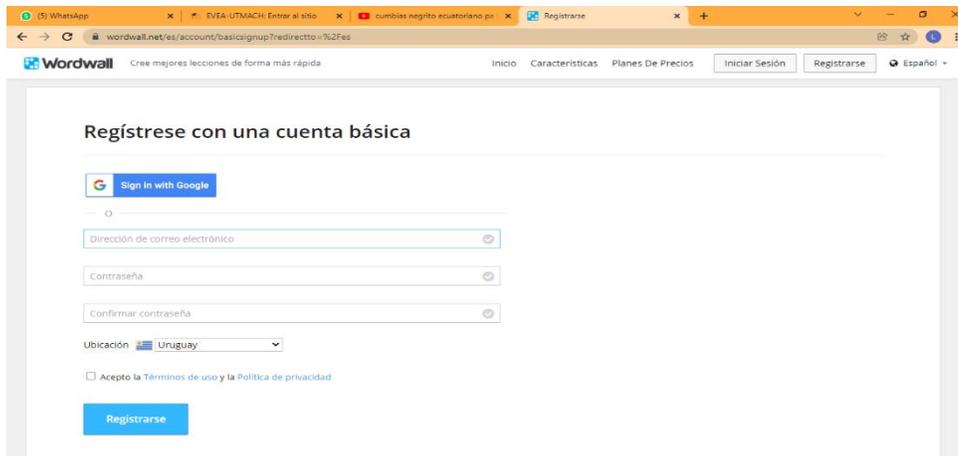
WordWall puede usarse para crear actividades tanto interactivas como imprimibles. La mayoría de estas plantillas están disponibles en versión interactiva e imprimible. Los Interactivos se reproducen en cualquier dispositivo con navegador web, como un ordenador, tableta, teléfono o pizarra interactiva.

Estas plantillas incluyen clásicos familiares como Concurso y Crucigrama. También juegos tipo arcade como Persecución en laberinto y Avión, y hay herramientas de gestión del aula como Plan de asientos. Para hacer una nueva actividad puede comenzar seleccionando su plantilla y luego introducir su contenido. Es fácil y significa que puede crear una actividad interactiva en sólo un par de minutos.

Cuando se encuentre en la pantalla de inicio del aplicativo le pedirá registrarse con una cuenta **Google**.



En esta sección usted debe registrar su usuario y contraseña.

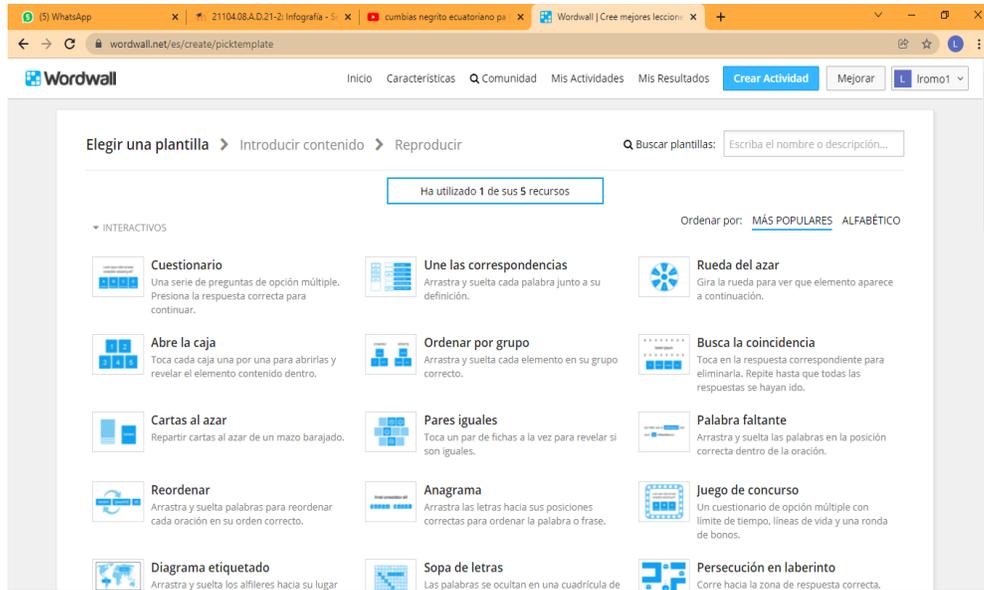


Ya dentro del aplicativo, usted puede escoger entre diversas plantillas que le proporcionarán una interacción entre los estudiantes.

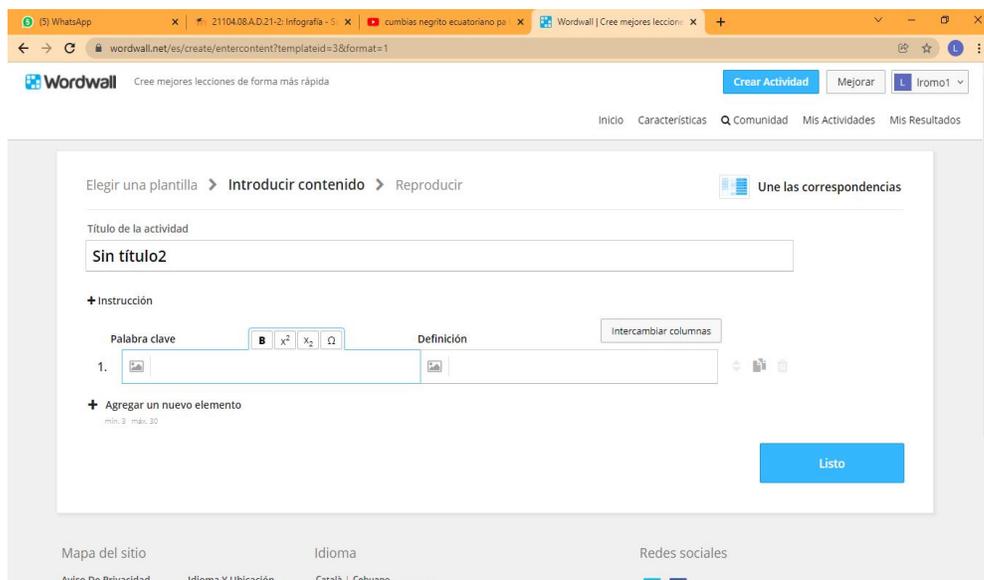


## Actividad N° 2

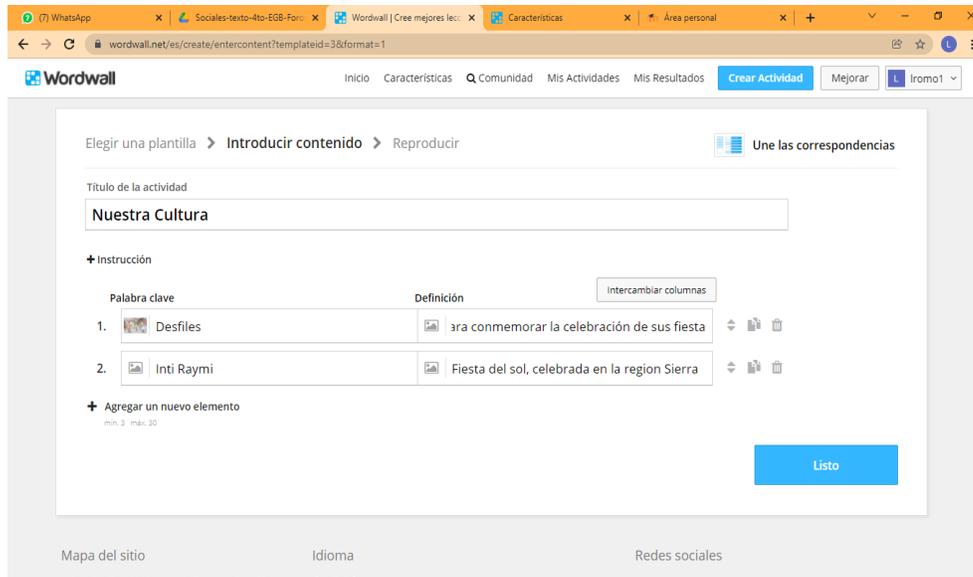
Escogemos la plantilla que mejor se adapte a nuestro trabajo. En este caso una la correspondencia.



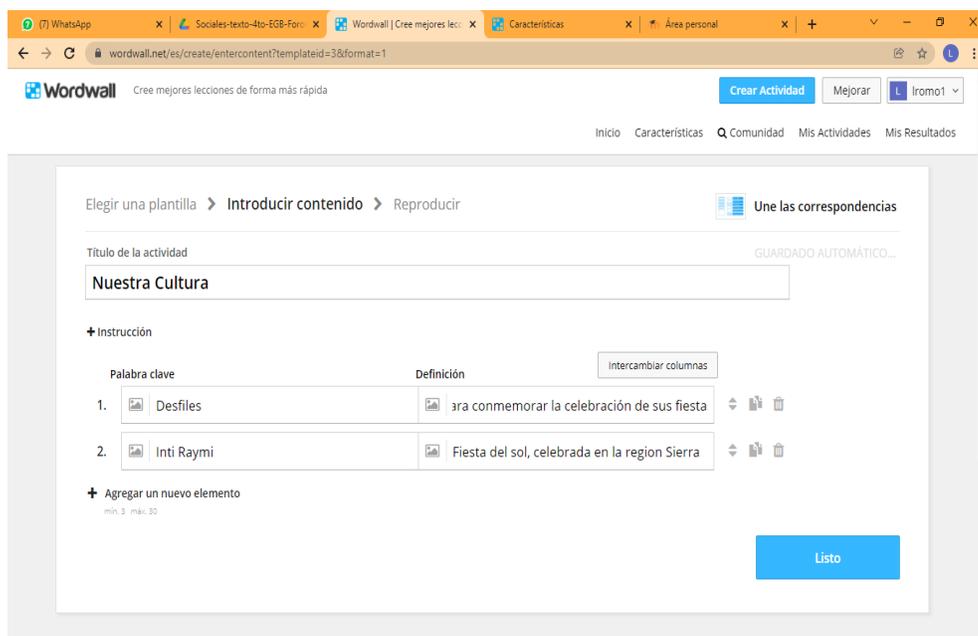
Vamos a ingresar el título de nuestra actividad y las definiciones de cada palabra para que los estudiantes relacionen cada concepto.



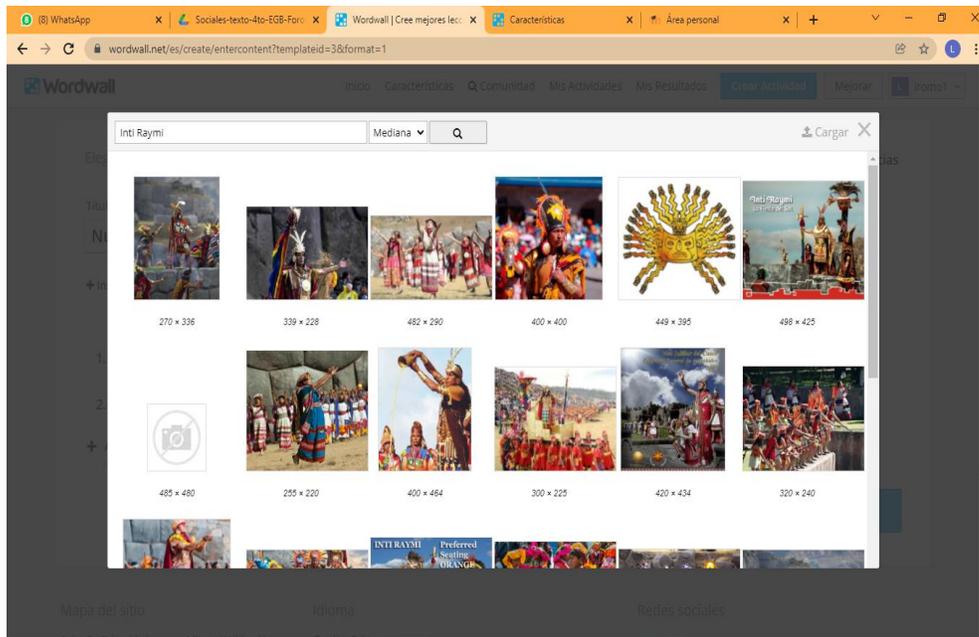
Cuando ya ingresé el texto debe dar click en **Agregar un nuevo elemento** para incluir los conceptos que requiera.



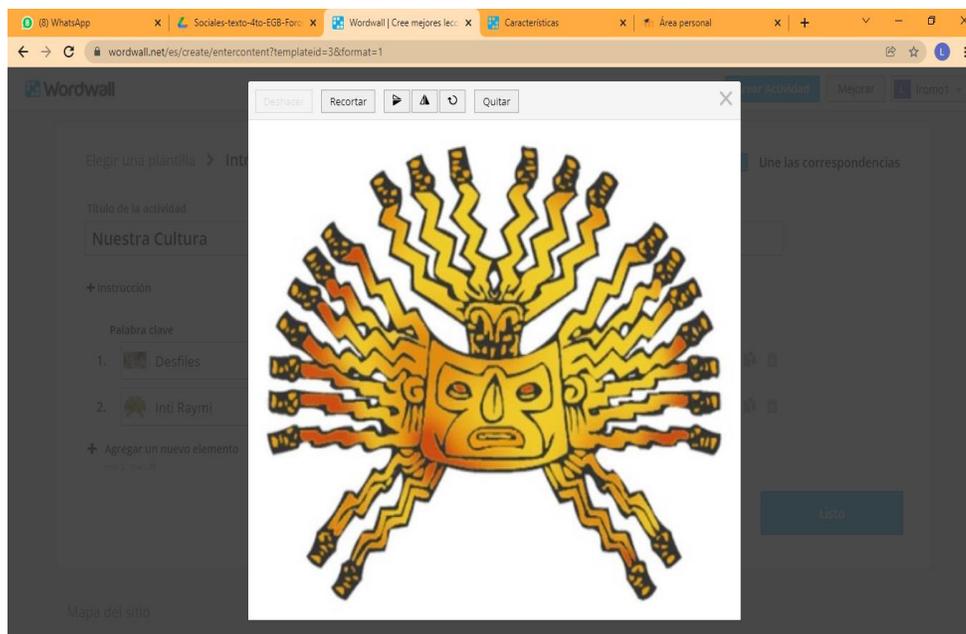
Ahora procedemos a ingresar una imagen que será representativa de cada definición. Se debe dar click en la parte izquierda de la palabra DESFILE.



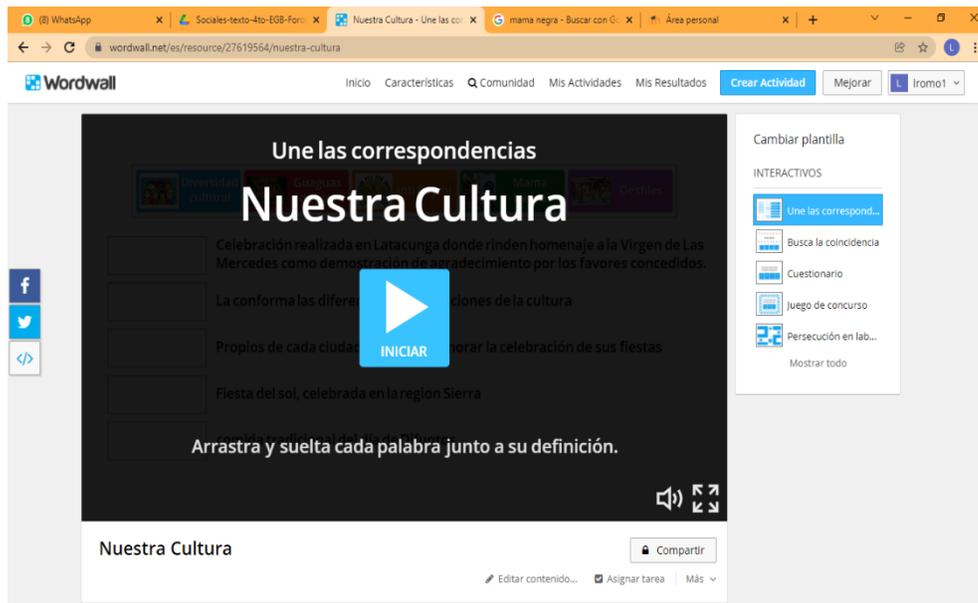
Se abre una ventana que nos muestra muchas opciones para escoger una foto. Similar a que se encuentra a continuación.



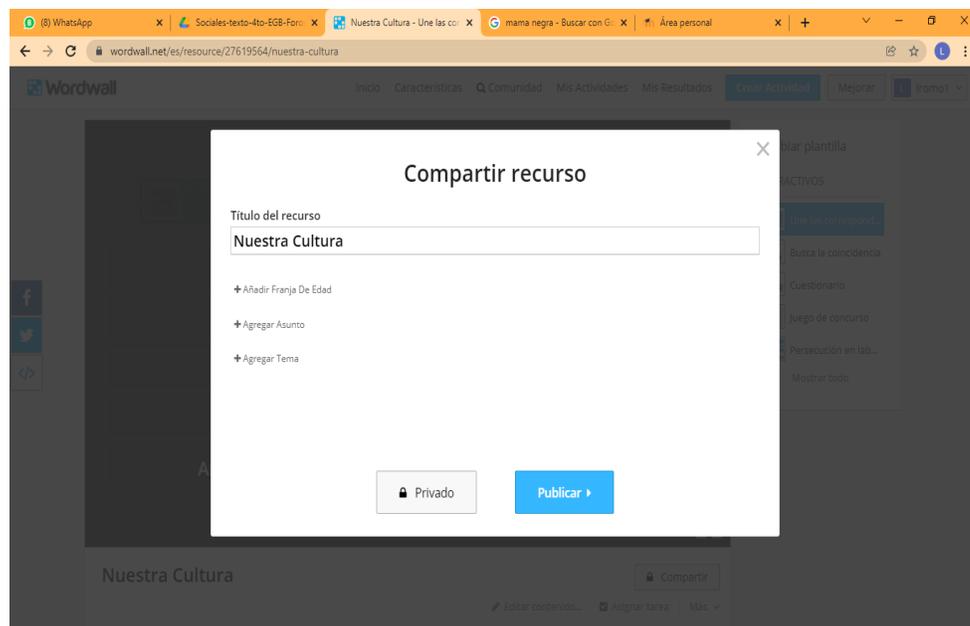
Si la imagen que escogió no cumple con sus expectativas y desea cambiarla. Usted debe dar click en la imagen y se desplegará una ventana que permite recortar y quitar la opción actual.



De este modo usted va a ir ingresando los conceptos necesarios y requeridos para el aprendizaje de nuestra cultura. Cuando se concluya con el ingreso se debe dar click en **Listo** que se encuentra en la parte inferior derecha y seguido de esto aparecerá una pantalla donde podemos copiar el link para enviar a nuestros estudiantes.



Para que nuestra actividad sea visible se debe dar clic en la parte inferior derecha **COMPARTIR** y aparece la siguiente imagen en la cual damos click en **PUBLICAR**.



Los estudiantes deben unir la imagen con la definición y de este modo se puede evaluar los conocimientos adquiridos en esta unidad mediante el juego.

The screenshot shows a web browser window with several tabs open. The active tab is 'wordwall.net/es/resource/27619564/nuestra-cultura'. The page features a Wordwall logo and navigation links: Inicio, Características, Comunidad, Mis Actividades, Mis Resultados, Crear Actividad, Mejorar, and a user profile 'Iromo1'. A timer at the top left shows '0:03'. Below the timer is a row of five colorful icons representing different cultural topics: 'Diversidad cultural', 'Guaguas de pan', 'Inti Raymi', 'Mama Negra', and 'Desfiles'. The main content area contains five text boxes with corresponding definitions: 'Celebración realizada en Latacunga donde rinden homenaje a la Virgen de Las Mercedes como demostración de agradecimiento por los favores concedidos.', 'La conforma las diferentes manifestaciones de la cultura', 'Propios de cada ciudad, para conmemorar la celebración de sus fiestas', 'Fiesta del sol, celebrada en la region Sierra', and 'comida tradicional del día de Difuntos'. At the bottom of the main area is a button labeled 'Enviar Respuestas'. On the right side, there is a sidebar titled 'Cambiar plantilla' with a section 'INTERACTIVOS' containing options like 'Une las correspond...', 'Busca la coincidencia', 'Cuestionario', 'Juego de concurso', and 'Persecución en lab...'. At the bottom of the page, there are options to 'Editar contenido...', 'Asignar tarea', and 'Más'.

### Link de la actividad

<https://wordwall.net/es/resource/27619564/nuestra-cultura>

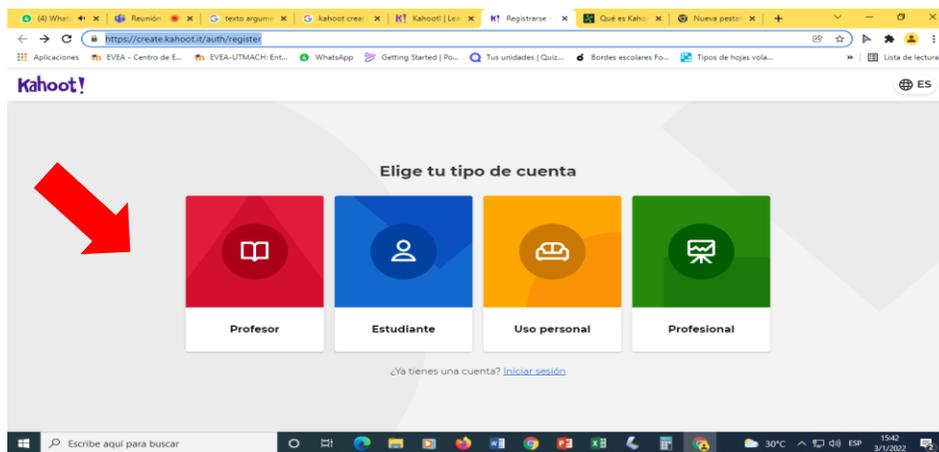
# KAHOOT

## ¿Qué es Kahoot?

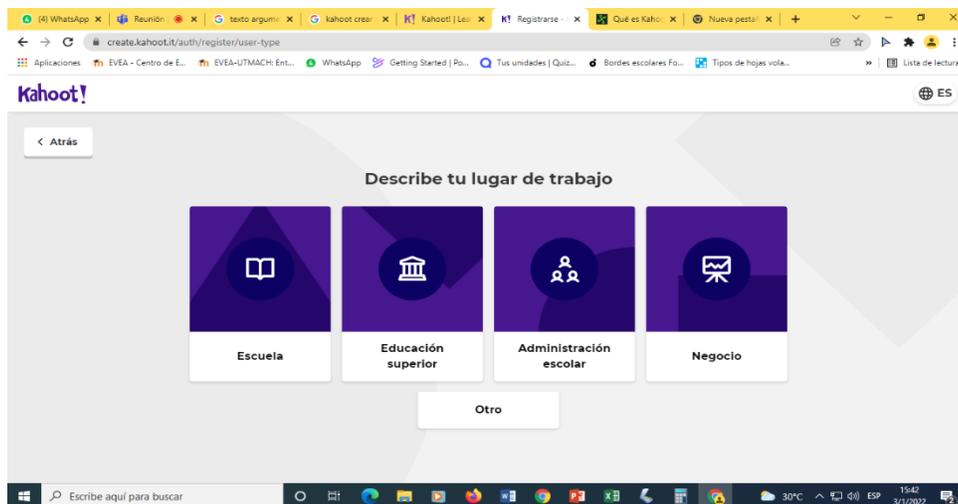
Considerada una aplicación muy funcional debido a la creatividad y dinamismo de su entorno. Esta plataforma tiene versiones tanto para la web como para dispositivos móviles. Con ella, puedes crear una cuenta de profesor para realizar los cuestionarios de evaluación, una de alumno para responderlos, o una cuenta personal para poder entretenerte haciendo ambas.

## Pasos para acceder a la plataforma

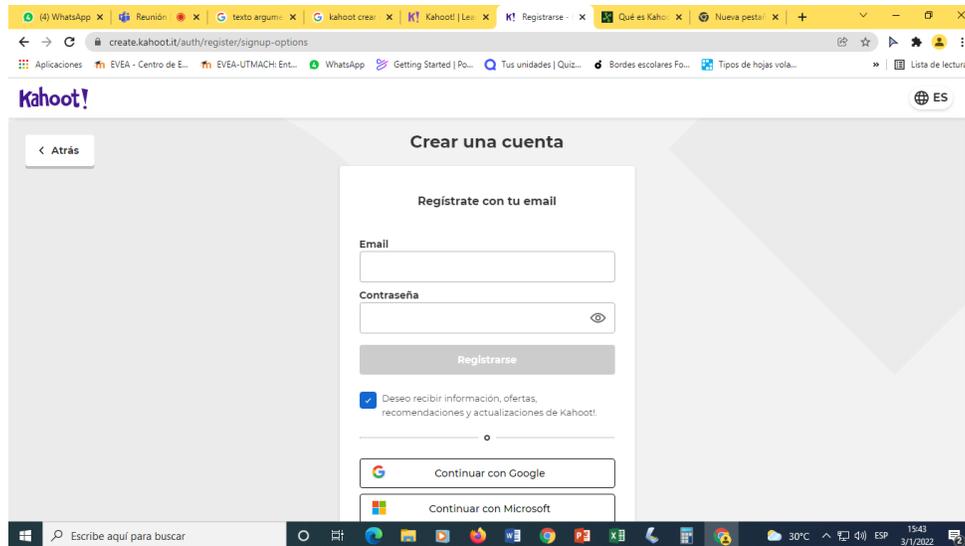
Se ingresa a la página <https://create.kahoot.it/auth/register> y se selecciona el tipo de cuenta con el que se va a trabajar, en este caso escoger la opción **PROFESOR**.



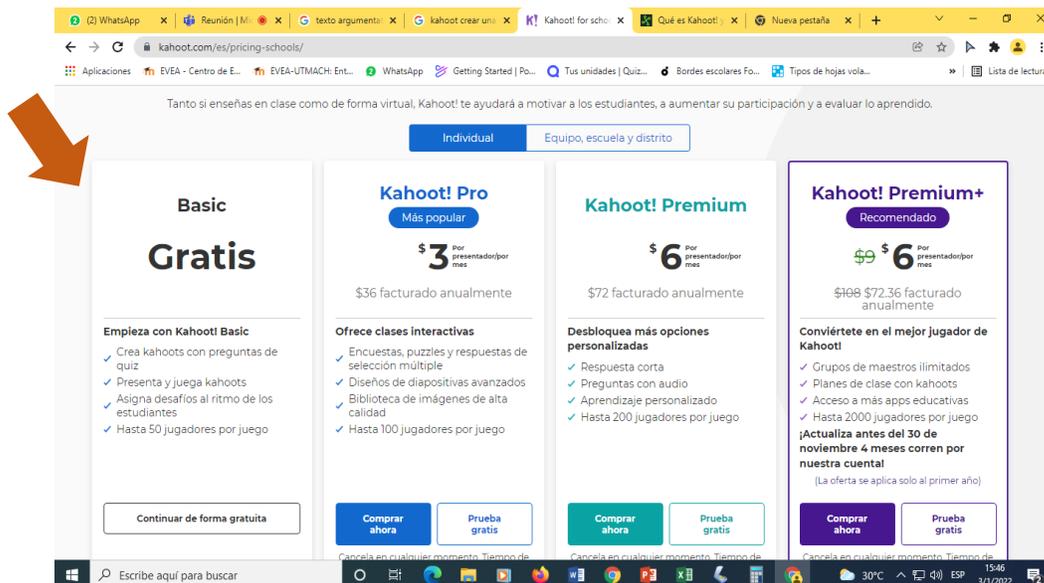
En la siguiente parte se selecciona el lugar de trabajo para registrar dentro del aplicativo.



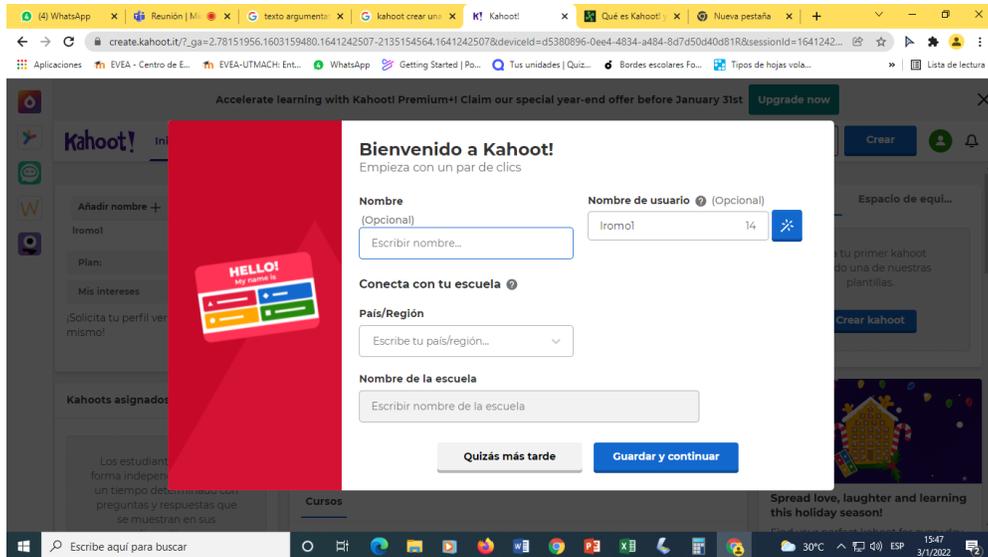
Luego se debe ingresar el correo con el que va a trabajar o puede acceder directamente con una cuenta de Google.



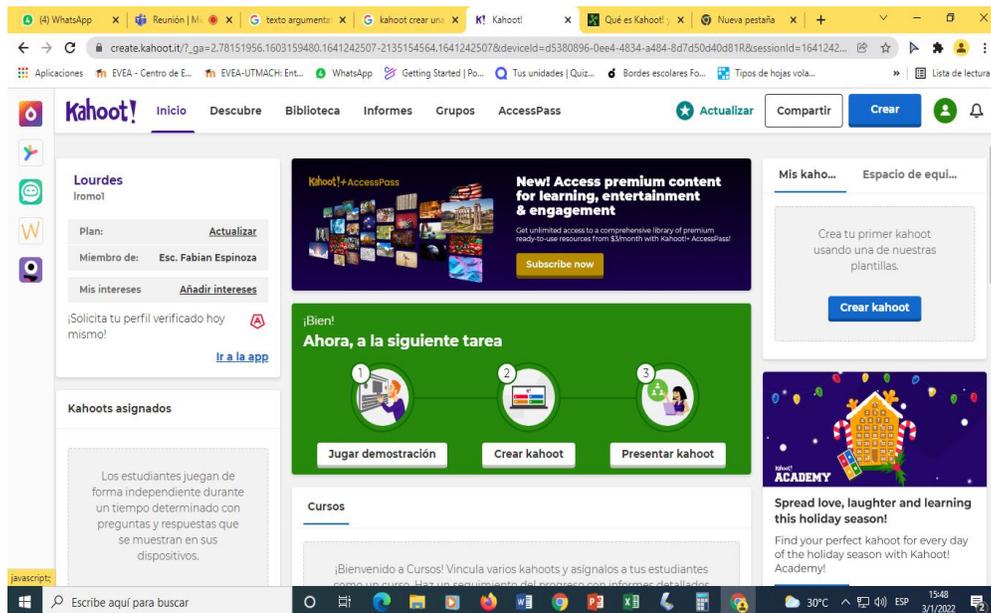
En esta sección se selecciona **Basic (gratis)** que de igual manera nos ofrece una gran variedad de juegos para diversos temas.



Dentro del aplicativo se abre una pestaña donde debe ingresar datos personales, luego debe dar click en guardar y continuar.

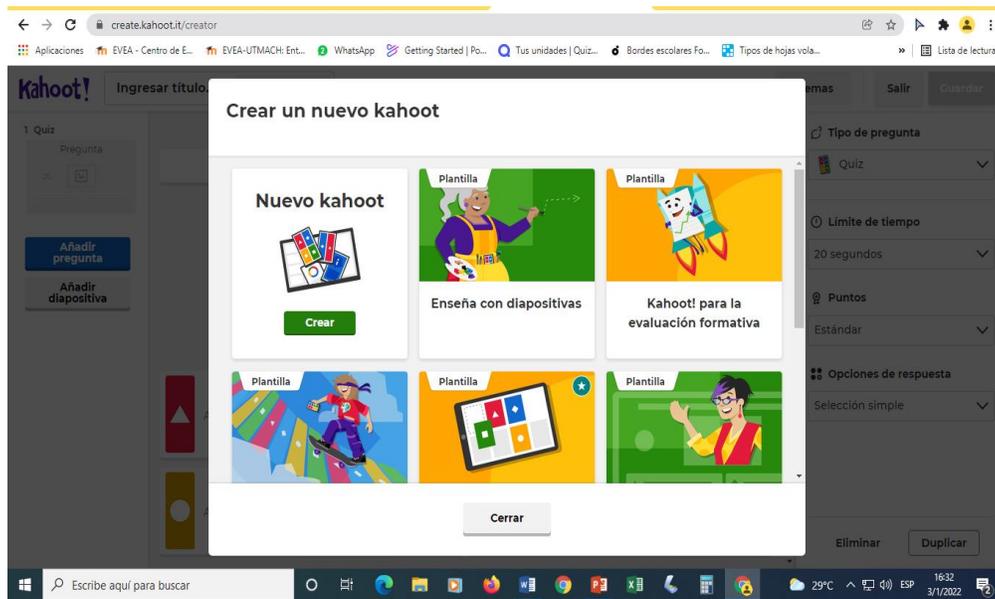


Ahora está listo/a para trabajar y crear los juegos con los temas de acuerdo a la asignatura de Estudios Sociales. Dar click en **CREAR KAHOOT**

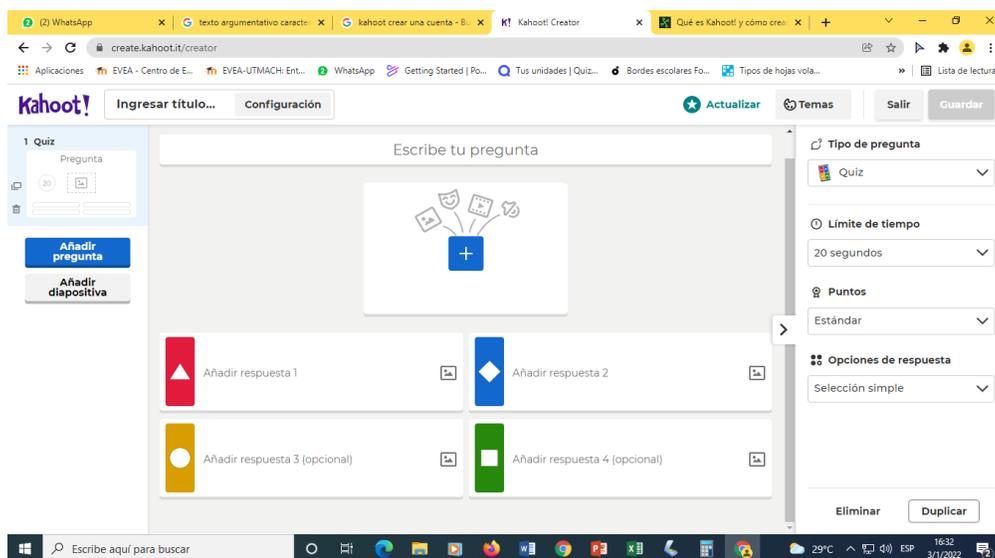


## Actividad N° 3

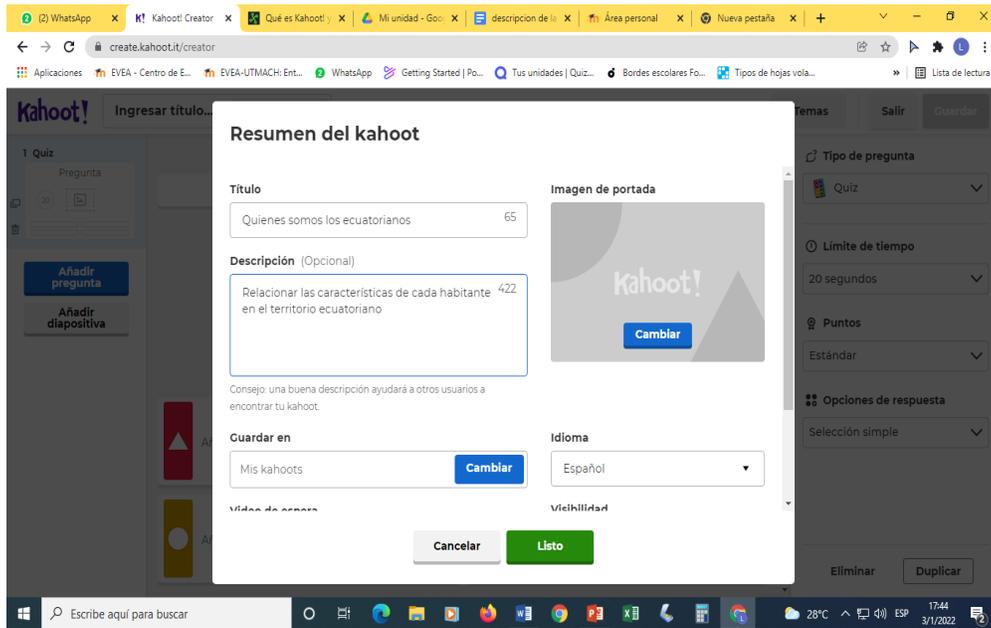
Dar click en **CREAR** para programar una actividad dentro de la aplicación



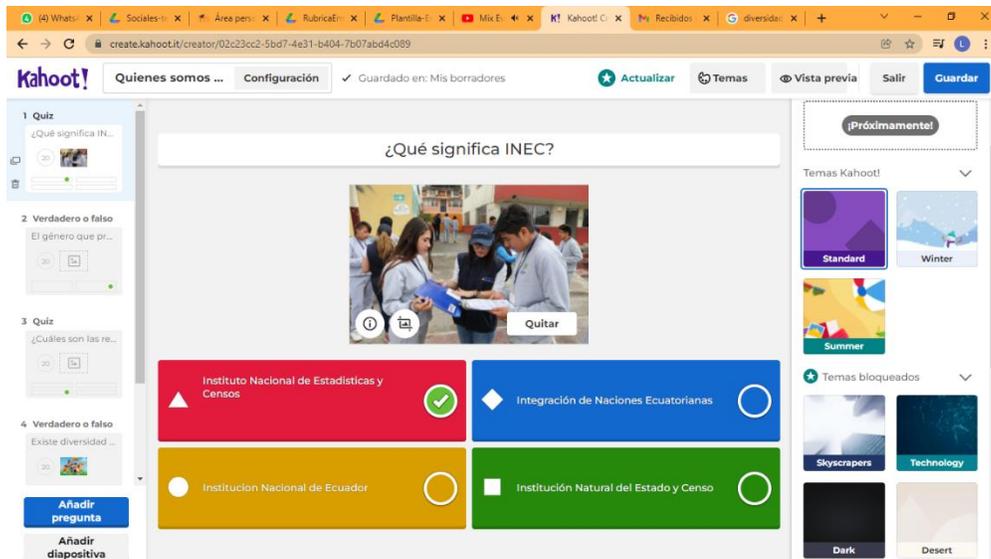
En esta sección se comienza ingresando los contenidos del tema de la asignatura en este caso se toma como ejemplo a la unidad 3 ¿Quiénes somos los ecuatorianos?, el cual será el tema de nuestro juego.



En esta pestaña se coloca el nombre de la actividad y la descripción de lo que se quiere lograr en los estudiantes.



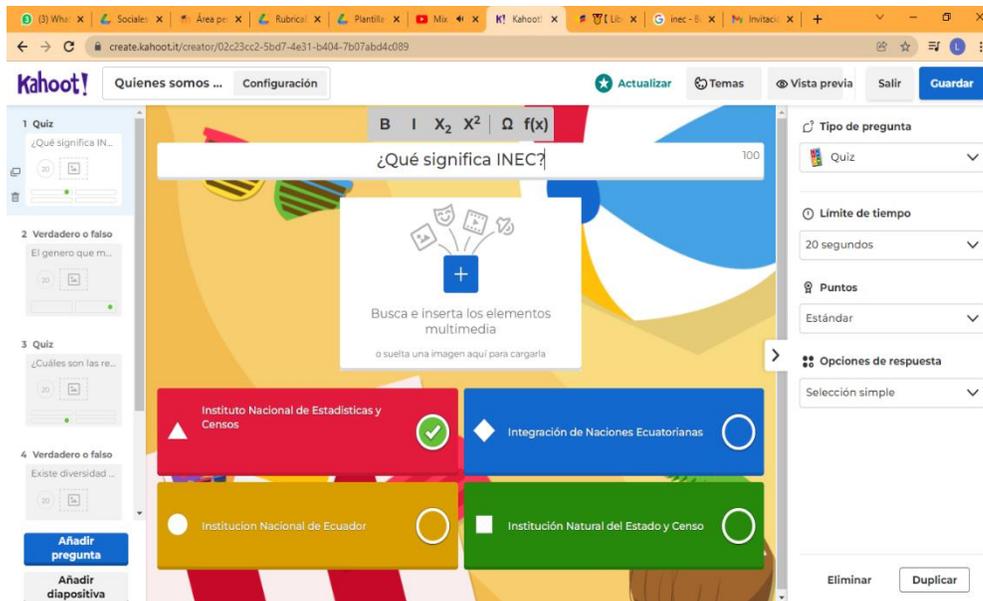
Se ingresa la pregunta y las posibles respuestas dentro de cada renglón. Procede a escoger la respuesta y marcarla para su verificación



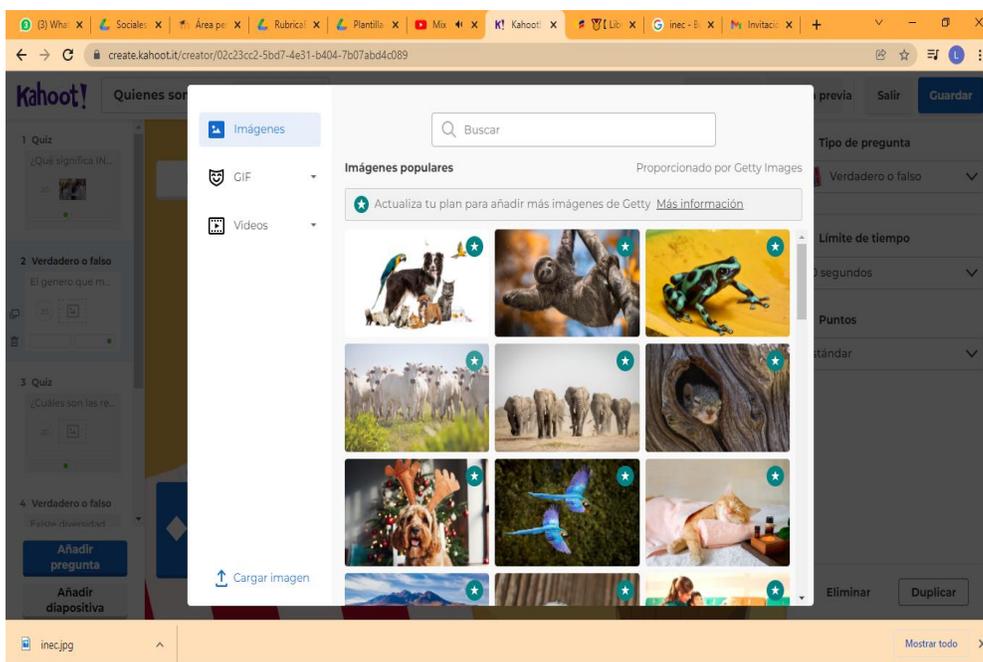
En la sección Temas en la parte superior derecha se puede colocar diferentes fondos para nuestro juego como se puede apreciar en la lámina superior.

## Ingreso de imágenes

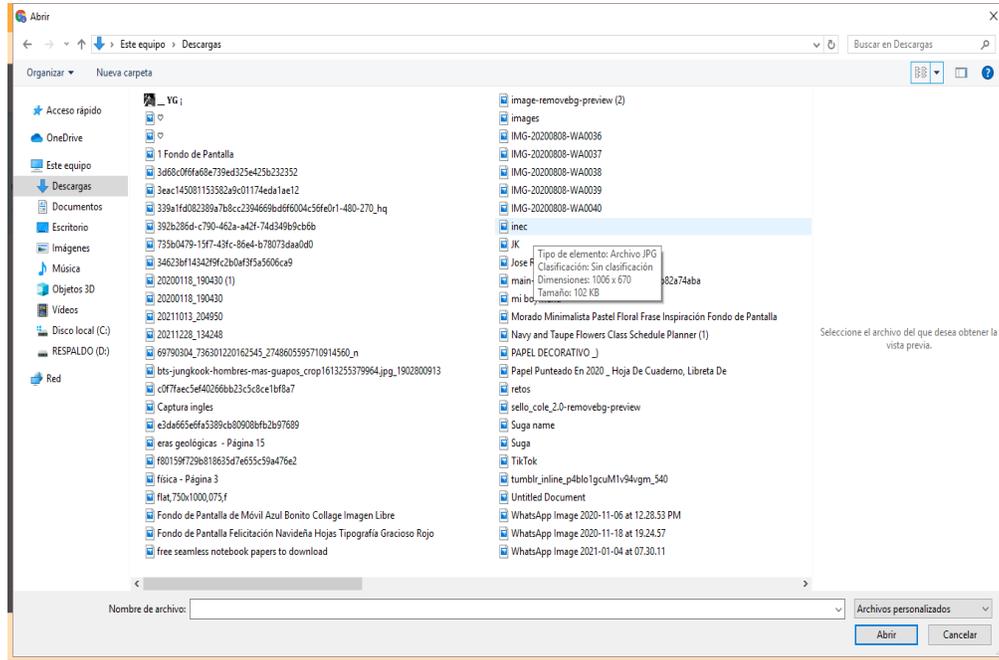
En parte central de nuestra plantilla se encuentra un botón para acceder al ingreso de imágenes.



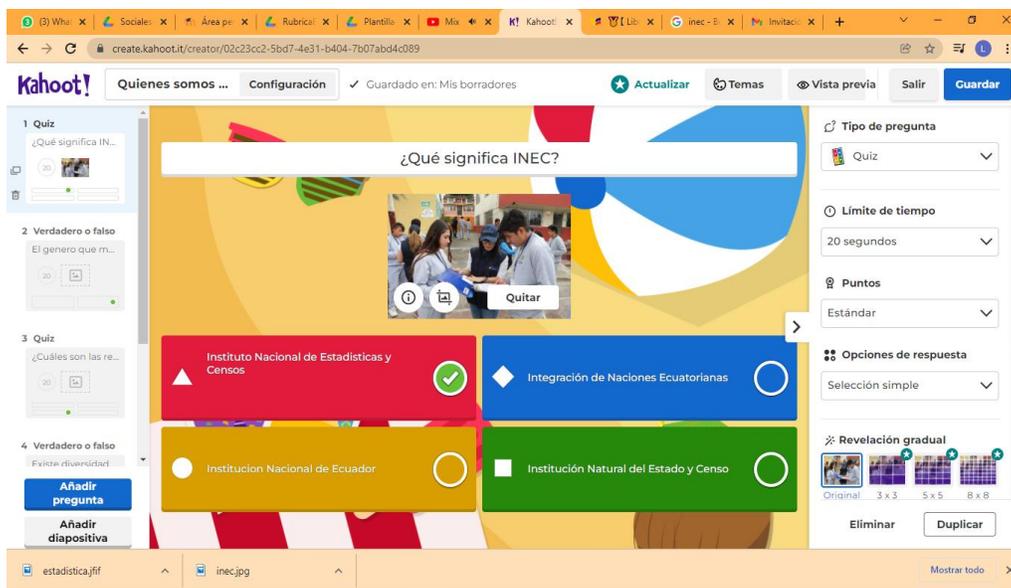
Al dar click, se abre una pestaña donde usted puede buscar entre las imágenes en línea o puede cargar una desde su dispositivo.



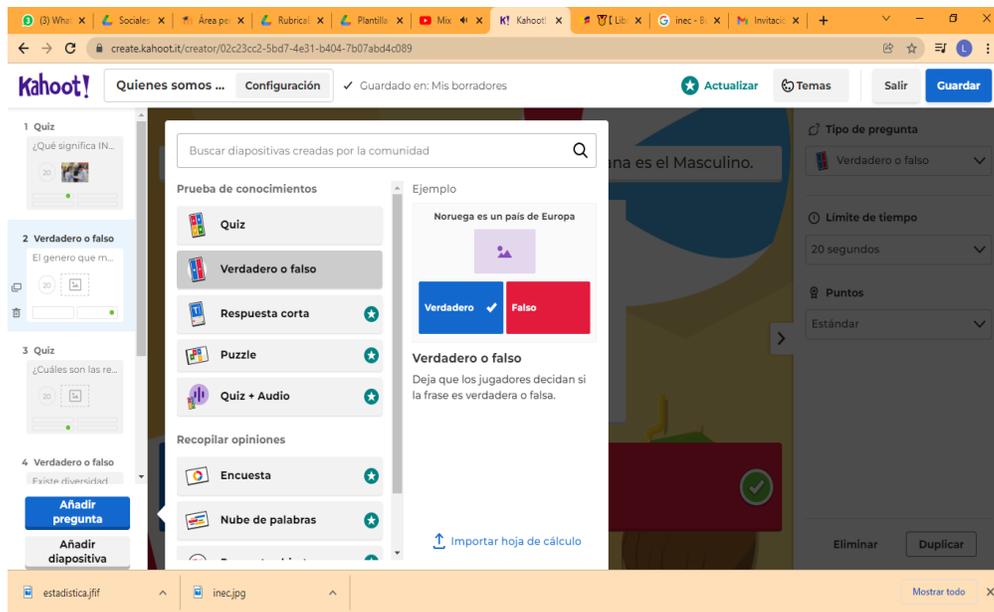
Si selecciona la opción **Cargar Imagen** se abre una pestaña de su ordenador donde debe buscar la imagen que desea subir.



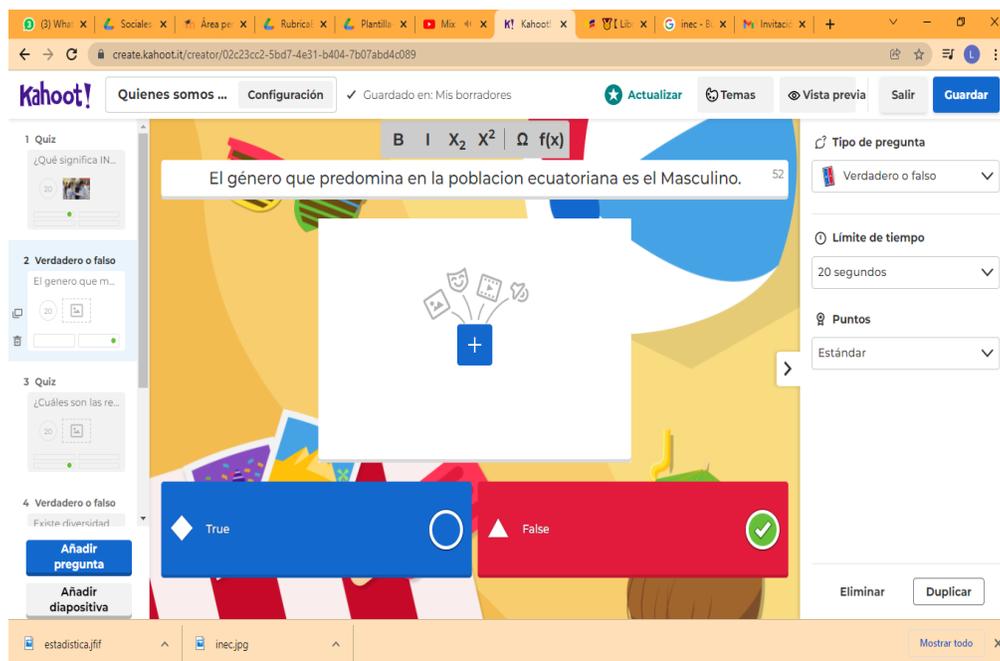
Como se puede apreciar la imagen se carga dentro del recuadro, de esto ya se tiene lista la primera plantilla para la actividad.



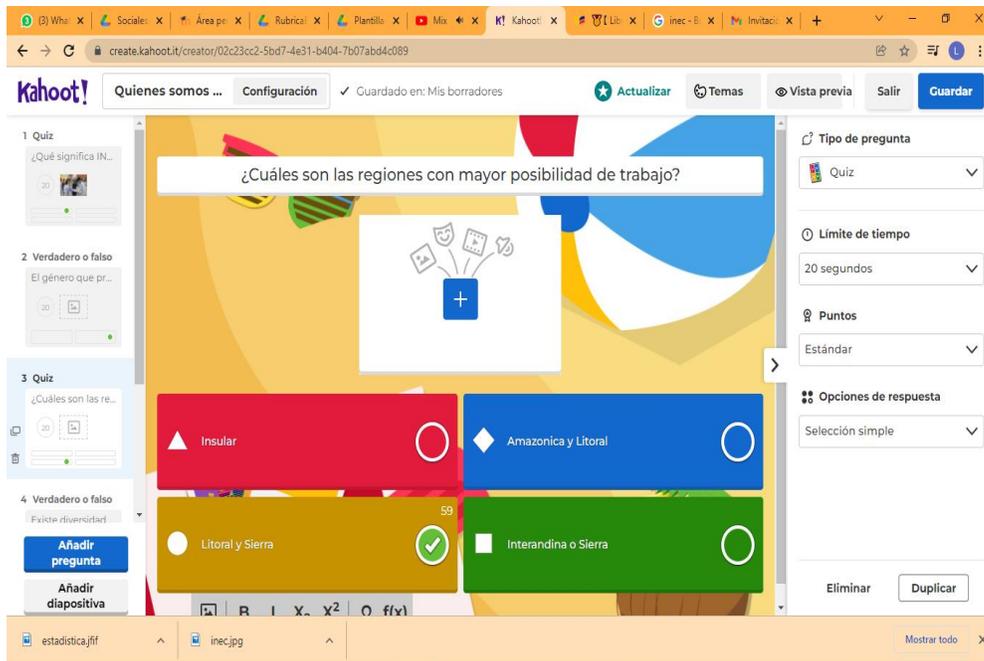
En la parte izquierda debe dar click en **Añadir pregunta** y escoger entre las opciones que ofrece. Ahora se realizará una plantilla de verdadero/falso.



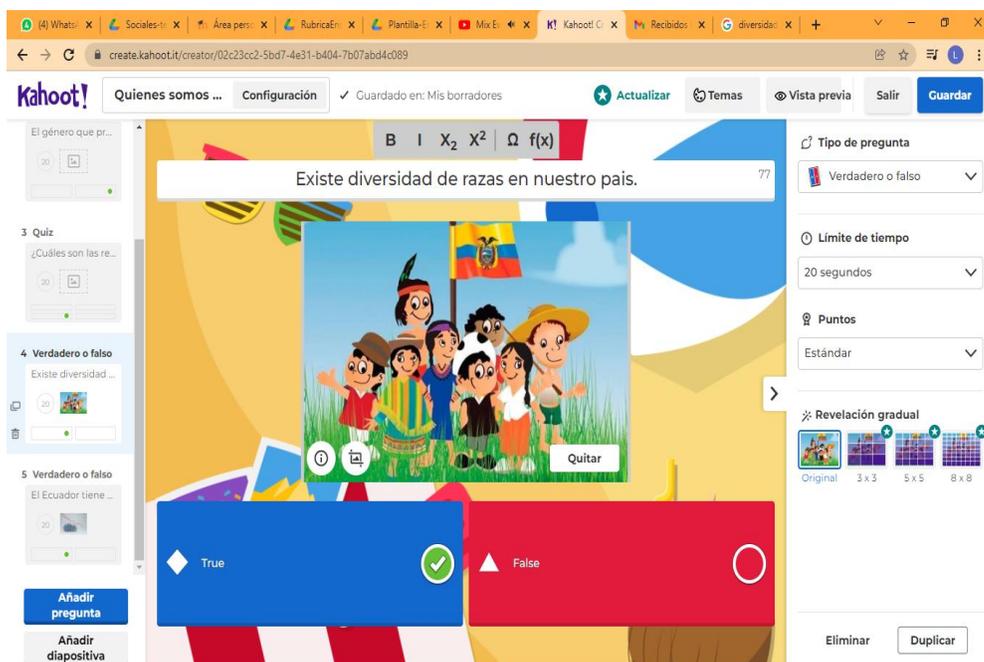
De igual forma ingresamos la pregunta y respuesta con su correcta verificación.



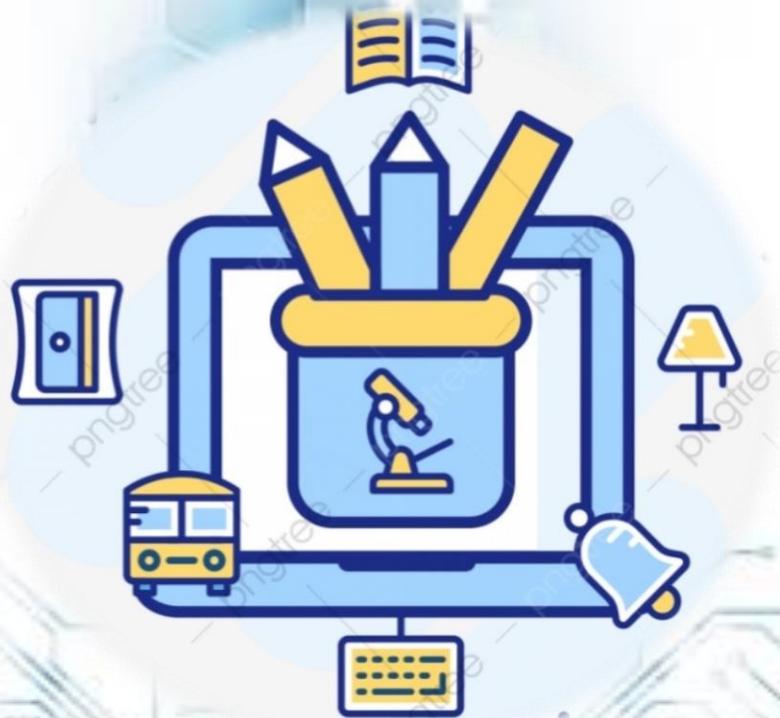
Para añadir otra plantilla debe seguir los mismos pasos. Dar click en **Añadir pregunta** y seleccionar la mejor opción para continuar con el ingreso de los datos correspondientes.



Se puede añadir las plantillas que se requieran de acuerdo a las actividades que se necesiten.



# RECURSOS



# INNOVADORES

## EL ROTAFOLIO



**Diseño:** Elaborado por las autoras

### ¿Qué es?

El rotafolio es un recurso didáctico que sirven para realizar presentaciones de forma interactiva y participativa, se caracteriza por ser elaborado por papelógrafos o cartulinas A3 las mismas que sirven para adoptar forma de pizarra y proceder a escribir información relevante o palabras claves, de igual manera brinda la facilidad de ir rotando las hojas y por tener bases que sujetan al instrumento generando impacto visual en los espectadores.

### ¿Como se aplica en el proceso de enseñanza?

Los rotafolios al ser un instrumento útil para escribir de forma fácil pueden ser empleados en las diferentes etapas de una clase y llevar a cabo nuevas formas de estrategias que contribuyen al proceso de enseñanza creando interés y la participación en los discentes.

### **Materiales para su elaboración**

- Cartulinas A3 o papelógrafo (con las mismas medidas)
- Cartón
- Dos aros medianos
- Perforadora
- Papel contact (forrar las láminas A3)

## Actividad N° 4

**Tema:** La riqueza natural y humana

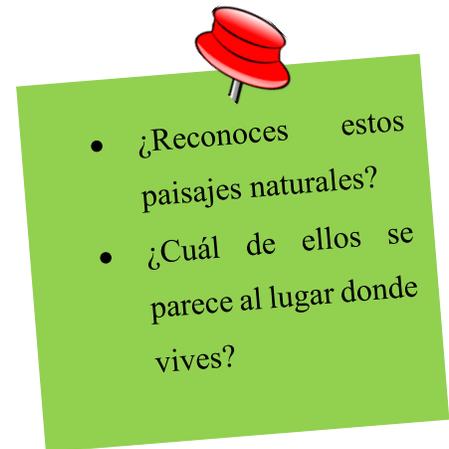
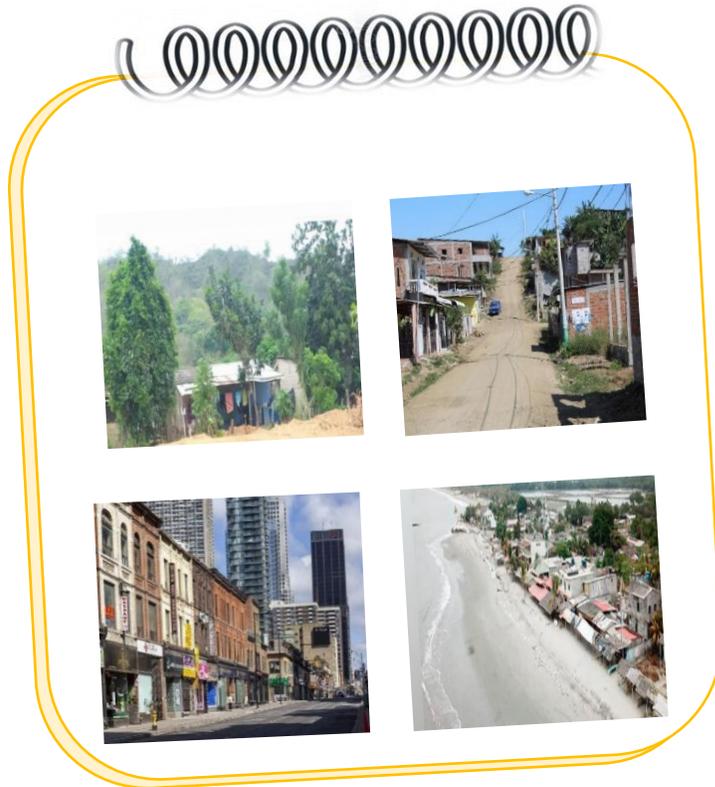
**Destreza con criterios de desempeño:** CS.2.1.10. Localizar y apreciar el patrimonio natural y cultural de la localidad, parroquia, cantón, provincia y país, mediante la identificación de sus características y el reconocimiento de la necesidad social de su cuidado y conservación.

**Objetivo de la clase:**

Reconocer las riquezas naturales y humanas que son parte de Ecuador, país plurinacional y multiétnico, para fomentar una cultura de protección ambiental y de valores.

**Fase de exploración:**

En el rotafolio se colocará las siguientes imágenes para interactuar con los discentes.



**Fuente:** Imágenes tomadas de Google

Cada que en cada provincia del Ecuador existe la Diversidad de personas, las cuales se distinguen por su cultura y costumbres. Así mismo, existen diversos lugares con maravillosos paisajes naturales.

**¿SABIAS  
QUE?**

### Fase de Conceptualización:



#### PAISAJES NATURALES



Paisaje natural aquellos lugares que no han sido intervenidas por el ser humano.

Fuente: Foto propias de las autoras



#### RIQUEZA HUMANA



Ecuador, país:

- Pluricultural.
- Multiétnico.
- Riqueza de cultura y tradiciones.

Fuente: Foto propias de las autoras

- Describe características naturales del lugar donde vives.
- Identifica si en tu comunidad hay personas de diferente cultura.

## Fase de aplicación



### ACTIVIDAD

Encierra en un círculo los tipos de personas que conoces.



Dibuja un paisaje natural que tu conozcas.

Dibuja a tu mejor amigo y luego pregúntale ¿A qué grupo étnico pertenece?

Fuente: Imágenes tomadas de Google

INDICADORES DE LOGRO	
1	Identifica que es la riqueza natural y humana.
2	Reconoce los lugares que son riqueza natural.
3	Reconoce que Ecuador es un país pluricultural y multiétnico.
4	Diferencia las dos riquezas del país.

### LA RULETA ALEATORIA



Diseño: Elaborado por las autoras

## ¿Qué es?

Es un recurso innovador que puede ser implementado en el campo educativo debido a la dinámica que se ejerce por medio del empleo y uso de la ruleta, se caracteriza por permitir integrar a todos los participantes a un nuevo escenario que gira en torno al juego, no obstante, su particular forma de hacer que todos formen parte del círculo de estudio forja al desarrollo del pensamiento crítico, analítico y reflexivo.

## ¿Cómo se aplica en el proceso de enseñanza?

La ruleta aleatoria es un recurso que puede construir nuevos conocimientos, además, permite a los estudiantes experimentar nuevos esquemas educativos rompiendo paradigmas obsoletos, por ende, se plantea que este instrumento puede acompañar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la fase de aplicación para una correcta asimilación de contenidos, debido, que sus atractivos colores captan la atención de los discentes creando aprendizajes significativos.

## Materiales para su elaboración

- Un tablero para el círculo y como base.
- Cartón en forma de círculo (El círculo previamente elaborado se crearán los espacios asignados para escribir)
- Fómix la hacer la flecha que indicara la pregunta seleccionada.
- Pintura para pintar los espacios dentro del círculo
- Marcadores para escribir la información requerida.

## Actividad N° 5

**Tema:** Flora y Fauna

**Destreza con criterios de desempeño:** CS.2.2.16. Explicar y apreciar la megadiversidad del Ecuador, a través de la identificación de las regiones naturales y su flora y fauna más representativa.

**Objetivo de la clase:**

Explicar la megadiversidad del Ecuador a través de la identificación de sus regiones naturales, su flora y fauna más representativas.

**Fase de exploración:**



**Observa con atención el mapa.**

- ¿Has visitado en el Ecuador algún zoológico?
- ¿Qué animales hay cerca de tu casa?



**Fuente:** Imagen tomada de Google

**¿Sabías qué?**

El Ecuador, ha sido reconocido como uno de los países más biodiversos del planeta por su diversidad de fauna y flora.

### Fase de Conceptualización:



### Fase de aplicación

Con la ayuda de la ruleta aleatoria se realizarán preguntas (en cada espacio se escribirá la pregunta) a los estudiantes acerca del tema analizado en clase “La flora y fauna” para consolidar los conocimientos adquiridos.

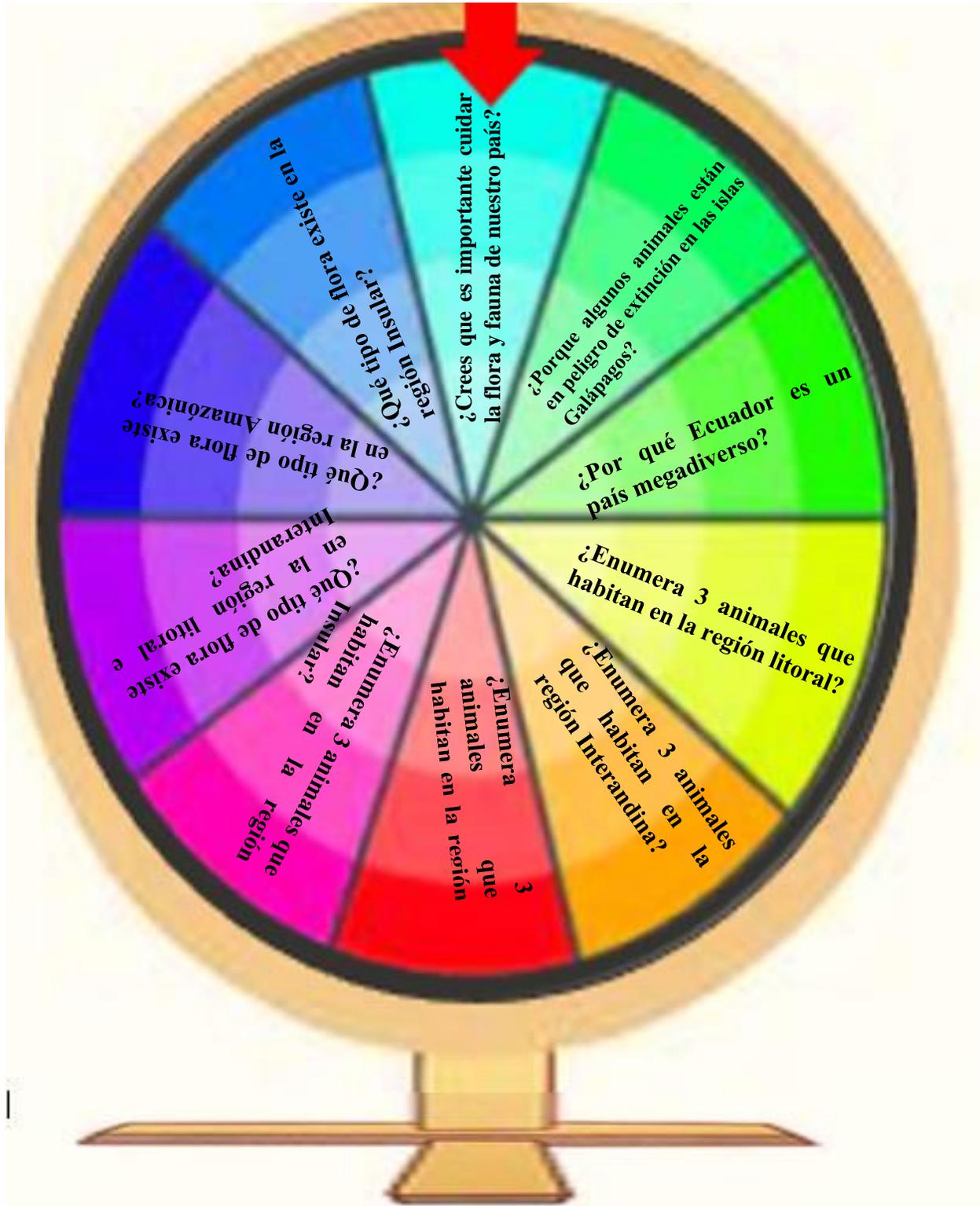


#### PREGUNTAS

- ¿Cuáles son las diferentes regiones naturales del Ecuador?
- ¿Porque algunos animales están en peligro de extinción en las islas Galápagos?
- ¿Por qué Ecuador es un país megadiverso?
- ¿Enumera 3 animales que habitan en la región litoral?
- ¿Enumera 3 animales que habitan en la región amazónica?
- ¿Enumera 3 animales que habitan en la región insular?
- ¿Qué tipo de flora existe en la región litoral?
- ¿Qué tipo de flora existe en la región interandina?
- ¿Qué tipo de flora existe en la región amazónica?
- ¿Qué tipo de flora existe en la región insular?
- ¿Crees que es importante cuidar la flora y fauna de nuestro país?

INDICADORES DE LOGRO	
1	Sabe que Ecuador es un país megadiverso.
2	Identifica las cuatro regiones del Ecuador.
3	Diferencia los tipos de flora y fauna de cada región del Ecuador.

Ejemplo:



Diseño: Elaborado por las autoras

## JUEGO DE RECORRIDO



Diseño: Elaborado por las autoras

### ¿Qué es?

Los juegos de recorrido son un recurso didáctico que consta de varias actividades lúdicas que permiten abordar temáticas extensas de forma dinámica e interactiva, este es un recurso que puede adaptar el contenido de estudio a cualquier área del saber creando el proceso de enseñanza-aprendizaje más divertido e innovador.

### ¿Cómo se aplica en el proceso de enseñanza?

Este recurso puede ser aplicado en la última etapa del desarrollo de una clase debido que ayuda a consolidar los conocimientos adquiridos en el aula, ayudando a los discentes a desarrollar la concentración y el interés por participar, además dirige a los estudiantes a la resolución de problemas con el afán de conseguir un objetivo claro, lo que facilitara avanzar con las actividades propias del juego.

### Materiales para su elaboración

- Cartulina, cartón o tablero en donde pueda realizar la forma que desea del juego de recorrido.
- Colores o pinturas para diferenciar cada casilla.
- Marcador para escribir las actividades de cada casilla.
- Regla para obtener las mismas medidas.



-Recortar varias fichas de diferentes colores.  
-Tener 2 dados.

## Actividad N° 6

### Temas:

- Provincias de la Sierra
- Provincias de la Costa
- Provincias de la Amazonia

**Destreza con criterios de desempeño: CS.2.2.14.** Describir la geografía de la provincia (relieve, hidrografía y diversidad natural), considerando su incidencia en la vida de sus habitantes y asociándola con los problemas ambientales y el uso, explotación y conservación de sus recursos naturales.

### Objetivo de la clase:

Conceptualizar la realidad ecuatoriana por medio la explicación de la división política del Ecuador y la geografía de las provincias.

### Fase de exploración

Pegar la imagen del mapa en el rotafolio para que los estudiantes puedan responder las preguntas.



- ¿Cuáles de estas provincias conoces?
- ¿Qué es lo que más te gusta de la provincia que mencionaste?



Fuente: Imagen tomada de Google

**¿Sabías qué?**

El **Ecuador** está dividido en **24** Provincias

- Región Interandina: 10 Prov.
- Región litoral: 7 Prov.
- Región Amazónica: 6 Prov.
- Región Insular: 1 Prov.

## Fase de conceptualización

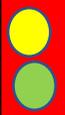
En esta etapa se dará a conocer las provincias y capitales del Ecuador y cuáles son las características propias de las cuatro regiones.

REGIÓN	PROVINCIAS		CAPITALES
<b>Interandina (Sierra)</b>	1	Carchi	Tulcán
	2	Imbabura	Ibarra
	3	Pichincha	Quito
	4	Cotopaxi	Latacunga
	5	Tungurahua	Ambato
	6	Chimborazo	Riobamba
	7	Cañar	Azogues
	8	Azuay	Cuenca
	9	Loja	Loja
	10	Bolívar	Guaranda
<b>Litoral (Costa)</b>	11	Esmeraldas	Esmeraldas
	12	Manabí	Portoviejo
	13	Santa Elena	Santa Elena
	14	Santo domingo de los Tsáchilas	Santo domingo de los Tsáchilas
	15	Guayas	Guayaquil
	16	Los Ríos	Babahoyo
	17	El Oro	Machala
<b>Insular</b>	18	Galápagos	Puerto Baquerizo Moreno
<b>Amazónica</b>	19	Sucumbíos	Nueva Loja
	20	Napo	Tena
	21	Pastaza	Puyo
	22	Orellana	Francisco de Orellana
	23	Morona Santiago	Macas
	24	Zamora Chinchipe	Zamora

## Fase de Aplicación

En el juego de recorrido escribir todas las provincias y capitales del Ecuador. Ejemplo:

# Provincias y capitales del Ecuador

 <b>SALIDA</b>	Capital de Carchi (1)	Provincia de Ibarra (2)	Capital de Pichincha (3)
<b>Región Interandina (Sierra)</b>			Capital de Cotopaxi (4)
Capital de Cañar (8)	Provincia de Riobamba (7)	Provincia de Ambato (6)	<b>Avanza 1 casilla</b> (5)
Capital de Azuay (9)			
<b>Pierde 1 turno</b> (1)	Provincia de Loja (1)	Capital de Bolívar (1)	<b>Avanza 3 casillas</b> (1)
<b>Región Litoral (Costa)</b>			Provincia de Esmeraldas (14)
Provincia de Guayaquil (1)	<b>Retrocede a la casilla 9</b> (1)	Capital de Santa Elena (1)	Provincia de Portoviejo (1)
Capital de Santo Domingo de los Tsáchilas (1)	(1)	<b>Región Insular</b>	
Capital de Los Ríos (2)	Capital de El Oro (2)	<b>Tienes otro turno</b> (2)	Capital de Galápagos (2)
<b>Región Amazónica</b>			Provincia de Nueva Loja (2)
<b>Retrocede 6 casillas</b> (28)	Capital de Orellana (27)	Capital de Pastaza (26)	Provincia de Tena (2)
Capital de Macas (29)			
Provincia de Zamora (30)	<b>LLEGADA</b> 		

**Instrucciones:**

-Se utilizará 2 dado.

-La ficha podrá dar inicio cuando saque el número 5, en caso de no salir el número tendrá que esperar su turno para repetir.

En el juego de recorrido el docente podrá interactuar con los estudiantes por medio del juego y a la vez fortalecer la enseñanza por medio de la motivación. Las instrucciones ayudaran a tener claras las reglas del juego, sin embargo, la docente puede crear nuevas reglas según las considere haciendo cumplir con las ordenes de cada casillero.

<b>INDICADORES DE LOGRO</b>	
<b>1</b>	Reconoce que Ecuador es un país con provincias y capitales.
<b>2</b>	Identifica las provincias y capitales de las cuatro regiones del Ecuador.
<b>3</b>	Analiza la geografía de su provincia.

## Anexo 6: Captura de las citas

### Cita 1. N° Pág. 7

#### Link:

[https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S165941422019000100044&script=sci\\_abstract&tlng=es](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S165941422019000100044&script=sci_abstract&tlng=es)

**Cita:** Cruz, M., Pozo, M., Aushay, H., & Arias, D. (219). Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *E-Ciencias de la Información*, 9(1), 214



The screenshot shows the SciELO website interface. At the top, there is a navigation bar with the SciELO logo on the left and a menu on the right containing 'articles', 'articles search', 'toc', 'previous', 'next', 'author', 'subject', 'form', 'home', and 'alpha'. Below the navigation bar, the title 'E-Ciencias de la Información' is displayed, along with the ISSN '1659-4142'. The 'Abstract' section contains the following text: 'CRUZ PEREZ, Miguel Alejandro; POZO VINUEZA, Mónica Alexandra; AUSHAY YUPANGUI, Hilda Rocío and ARIAS PARRA, Alan David. **Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil.** *E-Ciencias de la Información* [online]. 2019, vol.9, n.1, pp.44-59. ISSN 1659-4142. <http://dx.doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052>. The abstract text continues: 'El presente artículo manifiesta la importante concepción y uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como herramientas que han permitido desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación, facilitando tanto al docente como al alumnado la adquisición del conocimiento de forma más inmediata y amplia; el gran impacto del desarrollo tecnológico que se está originando en la actualidad'. On the right side of the page, there is a 'Services on Demand' section with a dropdown menu for 'Journal' (set to 'SciELO Analytics') and another dropdown menu for 'Article' (set to 'Spanish (pdf)'). Below these menus, there are several service options: 'Article in xml format', 'Article references', 'How to cite this article', 'SciELO Analytics', 'Automatic translation', and 'Send this article by e-mail'.

En todo caso, se debe tener en cuenta que las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías, como herramienta didáctica, son de gran magnitud y es necesario aprovechar todas sus potencialidades para formar seres humanos más justos, más capaces, más cooperativos, esto llevaría a afirmar que lo importante no es la técnica únicamente, sino lo que los actores puedan hacer de estas dimensiones tecnológicas educativas un ambiente o entorno agradable y práctico (Ossa, 2002).

Con la incorporación de las TIC en todos los aspectos de la vida, se demanda en las aulas de clases nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje. El modelo de educación centrado en la enseñanza, donde el protagonista es cada docente, da paso a un sistema basado en el aprendizaje, donde cada estudiante es el responsable de su propio proceso cognitivo y su docente debe buscar y utilizar la metodología y los medios más adecuados que le ayuden en dicho proceso (García y Lacleta, 2007).

5  
na investigativa interdisciplinaria con un enfoque  
cultural para el proceso de formación estudiantil  
Lic. Yenis Katia Rodríguez Labrada  
Dr.C Anisley Cano Inclán  
Dr.C Floriselda Cuesta Rodríguez

Cita 2. N° Pág. 7

Link: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5904762>

Cita: Hernández, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y perspectivas. *Propósitos y representaciones*, 5(1), 331.



[Buscar](#) | [Revistas](#) | [Tesis](#) | [Congresos](#)

## Impacto de las TIC en la educación

### Retos y Perspectivas

**Autores:** Ronald M. Hernandez

**Localización:** *Propósitos y representaciones*, ISSN 2307-7999, ISSN-e 2310-4635, Vol. 5, N° 1, 2017 (Ejemplar dedicado a: Enero - Junio), págs. 325-347

**Idioma:** español

**Títulos paralelos:**

Impact of ICT on Education: Challenges and Perspectives

[Texto completo \(pdf\)](#)

**Dialnet Métricas:** 20 Citas

### Una mirada futurista de las TIC frente a la educación

El uso de las TIC en la educación se ha convertido, cada vez más, en un elemento imprescindible en el entorno educativo. Este complemento, acompañado de herramientas tecnológicas ha de generar en la sociedad una realidad y presencia cada vez mayor, de tal forma que su extensión a estudiantes, docentes e instituciones educativas, generalizará la optimización de un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Propósitos y Representaciones**  
Ene. - Jun. 2017, Vol. 5, N° 1: pp. 325 - 347  
<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>

331

Cita 3. N° Pág. 7

Link: <https://1library.co/document/qo30195q-tic-educacion-ecuatoriana-tiempos-internet-breve-analisis.html>

Cita: Navarrete, G., & Mendieta, R. (2018). LAS TIC Y LA EDUCACIÓN ECUATORIANA EN TIEMPOS DE INTERNET: BREVE ANÁLISIS. *Revista multidisciplinaria de investigación*, 2(15), 126.

Espiraless  
revista multidisciplinaria de investigación

## LAS TIC Y LA EDUCACIÓN ECUATORIANA EN TIEMPOS DE INTERNET: BREVE ANÁLISIS

Ginger Navarrete Mendieta<sup>1</sup>, Rosa Cecilia Mendieta García<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Maestra en Tecnología Educativa, Docente, Universidad de Guayaquil, [ginger\\_navarrete@hotmail.com](mailto:ginger_navarrete@hotmail.com)

<sup>2</sup>Magister en Ciencias de la Educación, Universidad de Guayaquil, [ceciliamendieta52@hotmail.com](mailto:ceciliamendieta52@hotmail.com)

ales revista multidisciplinaria de investigación  
ISSN: 2550-6862  
Vol. 2 No. 15  
ABRIL 2018

Hoy en día es necesario la utilización de las herramientas tecnológicas para un desarrollo del aprendizaje. La nueva era de la tecnología obliga a la educación a cambiar desde sus bases para conseguir en los estudiantes una formación integral y como parte de ella, la habilidad de aprender, a hacer, a vivir y a convivir. Desde esta perspectiva, la educación tecnológica es un método y una técnica que estimulan ese compromiso. Por tal razón las instituciones educativas al buscar formar y desarrollar competencias en sus estudiantes, deben prepararlos a nuevos retos para afrontar las situaciones particulares que se pueden presentar en un mundo de constante cambio y crecimiento. Sin embargo, actualmente es evidente que algunas instituciones educativas todavía no se convencen de que se deben aprovechar los cambios tecnológicos y los beneficios que éstas pueden ofrecer al momento de desarrollar y formar a los estudiantes.

Para Romero, Altisen, Romero y Noro, (2017) hoy nadie duda que transitamos por un verdadero cambio de época. Podemos observar mutaciones en la manera de relacionarse con Dios, nuevas formas de amar, organizar el trabajo o el tiempo, cambios en las formas de alimentarse, vestirse, divertirse, etc. ¿Están cambiando las expectativas de las sociedad en referencia a la demanda de educación o a lo que cada persona debe aprender? (p. 51).

#### Cita 4. N° Pág. 7

**Link:** <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7454938>

**Cita:** Rodríguez, C., Navas, M., Santos, M., & Fernández, J. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *IJNE: International Journal of New Education*, 2(1), 39-48.



Buscar

Revistas

Tesis

Congresos

### El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva

Carmen Rodríguez Jiménez <sup>[1]</sup>; Magdalena Ramos Navas-Parejo <sup>[1]</sup>; María Jesús Santos Villalba <sup>[2]</sup>; Juan Miguel Fernández Campoy <sup>[1]</sup>

[1] Universidad de Granada

[2] Universidad Internacional de La Rioja

**Localización:** *IJNE: International Journal of New Education*, ISSN:e 2605-1931, Vol. 2, N°. 1, 2019, págs. 40-59

**Idioma:** español

**Títulos paralelos:**

The use of gamification for the promotion of the inclusive education

[Texto completo \(pdf\)](#)

**Dialnet Métricas:** 4 Citas

Resumen

Español

#### RESUMEN

La gamificación y su aplicación a la educación es una tendencia cada vez más implantada en las aulas de todos los niveles educativos. Al mismo tiempo, la inclusión de todo el alumnado es una temática de relevancia en la literatura científica y que sigue siendo objeto de debate e investigación. Con este artículo se quiere poner de relieve el uso de la gamificación como un medio

#### ABSTRACT

*The use of gamification for the promotion of the inclusive education*

Gamification and its application to education is a growing trend in classrooms at all levels of education. At the same time, the inclusion of all students is an issue of relevance in scientific literature and continues to be the

## Cita 5. N° Pág. 8

**Link:** <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7315128>

**Cita:** Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa: Revista da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo*, 44(1), 7-13.



[Buscar](#) | [Revistas](#) | [Tesis](#) | [Congresos](#)

### Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión

**Autores:** Ana María Ortiz Colón, Juan Jordán, Miriam Agredal

**Localización:** Educação e Pesquisa: Revista da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, ISSN-e 1678-4634, Vol. 44, N° 1, 2018

**Idioma:** español

**Títulos paralelos:**

Gamification in education:: an overview on the state of the art

[Texto completo \(pdf\)](#)

**Dialnet Métricas:** 30 Citas

#### Resumen

Español

La sociedad del conocimiento y la tecnología han traído consigo un nuevo mapa en el que los jóvenes sienten inquietudes que la educación no siempre ha sabido satisfacer. Estos nuevos escenarios hacen que los intereses de los alumnos cambien, por lo que los profesores necesitan explorar nuevas estrategias y recursos en sus clases para aumentar la motivación y el compromiso con sus alumnos. El objetivo de este trabajo es hacer una revisión teórica de los beneficios del uso de la gamificación y conocer su aplicación en

La gamificación puede hacer de la educación una actividad inmersiva, que provoque en los alumnos una sensación de dedicación absoluta (PERROTA et al., 2013). Podemos considerar que gamificar es una actividad más compleja que aplicar un juego. Es necesaria una profunda reflexión sobre los objetivos que se quieren alcanzar: una vez determinados, se establecerán las normas que regirán el proceso. Por lo que llevar a cabo un proyecto de gamificación requiere una profunda planificación y puede encontrarse en ocasiones con resistencias a su implantación. Coincidiendo con Burke (2012), consideramos que la gamificación será una herramienta fundamental en el futuro, ya que su papel de crear compromiso facilitará la puesta en común y desarrollo de ideas nuevas, favoreciendo innovaciones en el aula, más allá de experimentos novedosos.

Entre los hallazgos del estudio destacan los niveles de motivación alcanzados, así como la implicación del profesorado en el diseño de las actividades gamificadas, en las diferentes publicaciones analizadas. Para finalizar, cabe señalar la necesidad de ampliar la muestra del análisis siendo cautos en los resultados obtenidos.

Cita 6. N° Pág. 9

Link: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-76962019000100004#B9](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000100004#B9)

Cita: Mauri, J., Pereda, I., Garriga, M., & Guerras, M. (2019). Enfoque crítico del proceso de enseñanza aprendizaje de la Historia de Cuba. *Mendive. Revista de Educación*, 17(1), 7.



[Mendive. Revista de Educación](#)

versión On-line ISSN 1815-7696

Rev. Mendive vol.17 no.1 Pinar del Río ene.-mar. 2019

ARTÍCULO ORIGINAL

**Enfoque crítico del proceso de enseñanza aprendizaje de la Historia de Cuba**

**Critical approach to the learning process of the History of Cuba**

José Vladimír Mauri Estevez<sup>1</sup> \*

Itzmal Fernando Pereda Cuesta<sup>1</sup>

Mirian Garriga Gómez<sup>2</sup>

Madelín Guerras Llanes<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universidad de Pinar del Río «Hermanos Saíz Montes de Oca», Facultad Educación Infantil, Departamento Educación Primaria, Pinar del Río, Cuba.

<sup>2</sup>Universidad de Pinar del Río «Hermanos Saíz Montes de Oca», Departamento f

Educación Primaria; el sistémico para establecer la relación de sistema entre todos los componentes y relaciones de la investigación.

Como procedimientos, se utilizan el análisis y la síntesis, la inducción y deducción, la abstracción y generalización, que permiten instrumentar un sistema de métodos empíricos basados en la observación, la revisión y estudio documental, las encuestas, entrevistas, entre otros.

**RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

El proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador considera que el estudiante es centro y protagónico del proceso, que actúe con independencia y permite la formación de una actuación profesional expresada en el fin y los objetivos del Modelo del Profesional.

Otra consideración esencial, se asocia a que el estudiante adopte una posición activa y crítica en el proceso de enseñanza aprendizaje; esto supone insertarse en la búsqueda, elaboración y transformación de la información, que conduce a la producción de nuevos conocimientos o a la remodelación de los existentes.

Cita 7. N° Pág. 9

Link:

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202021000300497&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202021000300497&script=sci_arttext&tlng=en)

**Cita:** Ordoñez, B., Ochoa, M., Erráez, J., & Espinoza, E. (2021). Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 498.



**Revista Universidad y Sociedad**

versión On-line ISSN 2218-3620

Universidad y Sociedad vol.13 no.3 Cienfuegos mayo.-jun. 2021 Epub 02-Jun-2021

ARTICULO ORIGINAL

**Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales**

**Inverted classroom consideration and gamification**

Byron Patricio Ordoñez Ocampo<sup>1</sup> \*  
 <http://orcid.org/0000-0003-4222-8559>

Maurely Edith Ochoa Romero<sup>1</sup>  
 <http://orcid.org/0000-0002-6703-7399>

Jhonny Leonardo Erráez Alvarado<sup>1</sup>  
 <http://orcid.org/0000-0001-6926-2706>

Por otro lado, los tiempos actuales signados por el desarrollo científico-técnico demandan de personalidades que atesoren estos atributos; razón por la cual se hace necesario que las instituciones educativas estén en constante actualización y perfeccionamiento de los currículos y traten de incorporar metodologías a los procesos áulicos centradas en la actividad del estudiante como el principal gestor y responsable de su propio aprendizaje para así potenciar y aprovechar al máximo sus destrezas como sujeto de aprendizaje.

En este contexto el docente pasa a ocupar el rol de orientador y guía del aprendizaje de los estudiantes; pero para ello necesita del conocimiento de metodologías donde sustenten la implementación de estrategias didáctico-metodológicas en las cuales los materiales didácticos propicien la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

del Estado ecuatoriano de propiciar un sistema educativo que favorezca la igualdad de oportunidades para todos los estudiantes mediante la aplicación de metodologías activas pertinentes que permitan poner al discente en el centro de los procesos educativos; para lo cual las instituciones educativas deben promover estrategias fundamentadas en métodos concretos que solventen las necesidades cognitivas del sujeto de aprendizaje en el empeño de alcanzar los objetivos educativos trazados como máxima aspiración social.

Sin embargo, y a pesar de contar con un marco normativo de la actividad educativa del país, en particular en el área de las Ciencias Sociales, y de la existencia de metodologías activas a favor de un aprendizaje y enseñanza de calidad aún se observan limitaciones, entre las más significativas se encuentran:

**Cita 8. N° Pág. 9**

**Link:** <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>

**Cita:** García, F., Cara, J., Martínez, J., & Cara Muñoz, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 17.



[Buscar](#)

[Revistas](#)

[Tesis](#)

[Congresos](#)

## La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje una aproximación teórica

**Autores:** Fátima García Casaus, Juan Francisco Cara Muñoz, J.A. Martínez Sánchez, M. M. Cara Muñoz

**Localización:** Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, ISSN:e 2695-9305, Vol. 1, N°. 1, 2020, págs. 16-24

**Idioma:** español

**Títulos paralelos:**

Gamification in the teaching-learning process: a theoretical approach

[Texto completo \(pdf\)](#)

La primera publicación que recogió este término fue en el año 2008 pero no fue hasta 2010 cuando empezó a popularizarse (Acosta-Medina et al., 2020). **Gamificar es un término ligado a la motivación y al juego.** Al comienzo, el uso del término estaba ligado a los videojuegos y se usaba en ambientes empresariales. Con el tiempo ha derivado hasta el punto de la inclusión de este término en el ámbito educativo. En el BBVA Innovation Center de 2012, Deterning, un diseñador de videojuegos aclaró que la gamificación estaba relacionada con el uso de los elementos de los videojuegos en contextos donde el juego no se usaba habitualmente y que

## Cita 9. N° Pág. 9-10

**Link:** <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/TED/article/view/9048>

**Cita:** Rodríguez, L., & Avendaño, H. (2018). Gamificación como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de las ciencias naturales en la educación básica secundaria. *Revista Tecné, Episteme y Didaxis*, 3.

[Enviar un artículo](#)

### 5B027 Gamificación como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de las ciencias naturales en la educación básica secundaria.

[f Compartir](#) [Twitter](#) [Correo electrónico](#) [Compartir](#) [in Compartir](#) [WhatsApp](#) [Compartir](#)

---

**Luz Rodríguez**  
Secretaría de Educación de Cundinamarca

**Henry Avendaño**  
Universidad Manuela Beltrán

pdf

Indexada en:





**Revista Tecné, Episteme y Didaxis.** Año 2018. Número **Extraordinario.** ISSN impreso: 0121-3814, ISSN web: 2323-0126 **Memorias,** Octavo Congreso Internacional de formación de Profesores de Ciencias para la Construcción de Sociedades Sustentables. Octubre 10, 11 Y 12 de 2018, Bogotá

implementación de procesos de gamificación como estrategia de enseñanza en aulas de tecnología e informática, mostrando sus avances y experiencias significativas, que van más allá del logro del objetivo de aprendizaje propuesto llegando hasta la generación de nuevas propuestas innovadoras para el aprendizaje autónomo de los educandos.

Por su parte (Alejandre, 2014), nos habla de la gamificación como la integración de un grupo de elementos en la búsqueda de un fin pero que a su vez estos elementos son usados para determinar unas variables asociadas que permiten individualizar el aprendizaje del individuo.

Es así como la gamificación es una herramienta que ayuda a los alumnos a aprender más, y que ha demostrado ayudar también a los profesores; que crea un mejor clima en clase y que atiende a varios de los retos y flaquezas del aula. Contribuye a su manera a recuperar el valor instrumental y expresivo de la enseñanza, (Martínez, 2016).

Así mismo (Fantini, 2014), expresa que las actividades y modalidades de enseñanza - aprendizaje se ven afectadas por la implementación de nuevas,

Cita 10. N° Pág. 10

Link: <https://revistas.uteq.edu.ec/index.php/csye/article/view/275>

Cita: Espinoza, E. (2018). La enseñanza mediante la gamificación. *Revista Ciencias Sociales y Económicas*, 2(2), 76.

*Revista Ciencias Sociales y Económicas - UTEQ (2018)*  
*ISSN 2588-0586 IMPRESO; ISSN 2588-0594 ELECTRÓNICO*  
*Volumen 2, Número 2. Semestral (julio-diciembre)*

---

### **La enseñanza mediante la gamificación**

#### **Teaching through gamification**

Enrique Espinoza Freire

*Universidad Técnica de Machala, Machala, Ecuador*

*eespinoza@utmachala.edu.ec*

*Fecha de recepción: 19/01/2018*

*Fecha de aceptación: 11/03/2018*

*Publicado: 26/12/2018*

(TIC); esta inclusión está produciendo un cambio de paradigma en la concepción de cómo se debe enseñar y aprender; pasando del aprendizaje centrado en el profesor al aprendizaje centrado en el estudiante (Martín, 2011a); **en este sentido los software didácticos ocupan un importante rol y en particular los videojuegos; su presencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede constituir una estrategia metodológica dentro de la asignatura de Estudios Sociales.** Se ha insistido en la centralidad que la enseñanza-aprendizaje debe poner en el alumno, al respecto algunos autores señalan que ese aprendizaje tenga como eje el desarrollo de las competencias, entendidas como el desarrollo de capacidades personales (López, 2011; Martín, 2011b).

Mediante esta metodología innovadora se pueden obtener resultados superiores en la construcción del conocimiento, al convertir al estudiante en protagonista de su propio aprendizaje. Algunos autores apuestan a ella dentro de la asignatura de Estudios Sociales al visualizar una nueva perspectiva basada en la motivación e interés por la asignatura,

*Cienc. Soc. y Econ. UTEQ. 2018. 2(2): 75-89 76*

## Cita 11. N° Pág. 11

**Link:** <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7385990>

**Cita:** Souza, M. d., Posada, S., & Lucio, P. (2019). Neuroeducación: Una Propuesta Pedagógica para Educación Infantil. *Revista colombiana de humanidades* (94), 170.



[Buscar](#)

[Revistas](#)

[Tesis](#)

[Congresos](#)

## Neuroeducación

Una Propuesta Pedagógica para Educación Infantil

**Autores:** Marlucio de Souza Martins, Sandra Lucía Posada, Paula Andrea Lucio Tavera

**Localización:** Análisis : revista colombiana de humanidades, ISSN 0120-8454, N° 94, 2019, págs. 159-179

**Idioma:** español

[Texto completo \(pdf\)](#)

### Resumen

Español

El estudio tiene como finalidad evidenciar la importancia de la neuroeducación como una estrategia pedagógica para la educación infantil. Es un estudio cualitativo bibliográfico centrado en el análisis documental como técnica de recolección de datos para la

El ser humano no nace con los procesos cognitivos formados, esto toma tiempo de maduración entre el nacimiento y el final de la pubertad. **El desarrollo neurocognitivo es producto de una relación entre la maduración del sistema nervioso y los estímulos ambientales, es decir, entre lo biológico y lo cultural.** En general, el sistema neurobiológico necesita de estímulos ambientales para adaptarse y se va modificando de acuerdo a las experiencias del individuo (Maia *et al.*, 2011).

El sistema nervioso central es *plástico*, lo cual quiere decir que las redes neuronales se modifican con cada nueva experiencia para permitir que el individuo se adapte al medio en el que vive. El aprendizaje tiene un desarrollo peculiar durante la maduración del cerebro: "Lo que el niño puede percibir (percepción sensorial), la forma de asimilar y procesar la información (capacidades ejecutivas), el enfoque de la energía mental (atención y memorización) y la manera de expresarse (lenguaje)" (Maia *et al.*, 2011, p. 123).

Cita 12. N° Pág. 13

Link: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>

Cita: Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales* (83), 256.



Buscar

Revistas

Tesis

Congresos

## Tecnologías y nuevas tendencias en educación aprender jugando. El caso de Kahoot

Gema Martínez Navarro <sup>[1]</sup>

[1] Universidad Complutense de Madrid

**Localización:** Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales, ISSN 1012-1587, N°. 83, 2017, págs. 252-277

**Idioma:** español

**Títulos paralelos:**

Technologies and new trends in education: learning by playing. Kahoot case

**Texto completo (pdf)**

**Dialnet Métricas:** 8 Citas

**Resumen**

Español

*Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot*

256

asistencia a clase, el alumno la percibe como un juego y no como un sistema de evaluación (Fernández, Olmos y Alegre, 2016).

Este estudio explora las alternativas que ofrece el uso de estrategias de aprendizaje basadas en el juego así como sus posibles limitaciones. Las conclusiones que se obtienen ponen de manifiesto el gran cambio que está experimentado el sector de la educación y en el que están implicados tanto docentes como alumnos que son conscientes de la necesidad de cambio que debe darse en los modelos de enseñanza. Así mismo, encontramos que a pesar de que sí existen limitaciones en la gamificación aplicada a la educación, como el tiempo o las posibles distracciones que pueden derivarse del uso de dispositivos móviles en el aula, son muchas más las ventajas observadas en relación al uso de estas metodologías didácticas. **Kahoot es percibida como una herramienta que aporta entusiasmo, incrementa el nivel de participación del alumno y permite recordar y retener la información de manera más sencilla, entre otros hallazgos.**

## Cita 13. N° Pág. 14

**Link:** <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7666290>

**Cita:** Barroso, M., Ardini, C., & Corzo, L. (2020). Herramientas digitales de comunicación en contexto COVID 19. El impacto en la relación estudiantes-instituciones educativas en Argentina. *Revista ComHumanitas*, 11(2), 119.



[Buscar](#) | [Revistas](#) | [Tesis](#) | [Congresos](#)

### Herramientas digitales de comunicación en contexto COVID 19. El impacto en la relación estudiantes-instituciones educativas en Argentina

Barroso, María Belén <sup>[1]</sup>; Ardini, Claudia <sup>[2]</sup>; Corzo, Leonardo <sup>[2]</sup>

[1] Universidad de Málaga

[2] Universidad Nacional de Córdoba

**Localización:** *Revista ComHumanitas*, ISSN-e 1390-776X, Vol. 11, N° 2, 2020 (Ejemplar dedicado a: Relaciones públicas y Comunicación estratégica), págs. 98-122

**Idioma:** español

**Títulos paralelos:**

Ferramentas de comunicação digital no contexto COVID 19. O impacto na relação entre estudantes e instituições educacionais na Argentina

Digital communication tools in COVID 19 context. The impact on the relationship between students and educational institutions in Argentina

Del otro lado de las pantallas, después del trayecto de cables y por fuera de las micro composiciones electrónicas siguen estando las y los jóvenes de antes, sus cuerpos energéticos, sus emociones variables y sus mentes en formación, rebeldes y contestatarios a la vez que atentos a la orientación. **Las herramientas digitales por sí mismas pueden entretener, pueden informar y hasta pueden enseñar.** El valor diferencial, entonces, sólo puede estar en los vínculos humanos. Y es allí donde las y los educadores pueden desplegar su calidad como 'guías' o tutores de un proceso de aprendizaje, que encuentre valor en el conocimiento, calidez en las prácticas y motivación.

**En busca de los lazos perdidos.** Las respuestas demuestran que en momentos como el que nos toca vivir actualmente, se hace cada vez más necesario recuperar los lazos perdidos; o quizás ir en busca de los nuevos lazos posibles y emerger de la crisis más solidarios, con lazos más fuertes y aún más unidos. Las y los estudiantes están en busca de conexiones más completas, algo que se parezca a los vínculos interrumpidos por la pandemia sin ser exactamente lo mismo.

La alta valoración de las clases virtuales encuentra su explicación en la mayor cantidad de sentidos involucrados: la posibilidad de vernos y escucharnos (no sólo leernos), en la semejanza con las modalidades pre-pandémicas de aprendizaje ¿Qué tan común es la imagen de un profesor o profesora que le pregunta al alumnado en una clase presencial, si tienen alguna duda y se encuentra frente a un público estático y en silencio? Mientras que en la virtualidad las herramientas que mejor permiten comunicarse y resolver las dudas son las más valoradas, justamente porque habilitan una posibilidad que antes estaba tan disponible que no se tenía en cuenta.

Por otro lado, el vínculo con los pares es también crucial en este aspecto y ha quedado un tanto relegado, frente a la dificultad por parte del profesorado de gestionar el trabajo grupal a la distancia. Preocupados antes por la realización efectiva de su trabajo

## Cita 14. N° Pág. 15

**Link:** <https://www.rmhe.somehide.org/index.php/anuario/article/view/233>

**Cita:** Alonso, M. G. (2018). Una historia del uso de los recursos didácticos para la enseñanza de la historia. *Anuario mexicano de historia de la educación*, 1(1), 71.

Inicio / Archivos / Vol. 1 Núm. 1 (2018): enero-diciembre 2018 / Artículos

### Una historia del uso de los recursos didácticos para la enseñanza de la historia

**Ma. Guadalupe Alonso Segura**

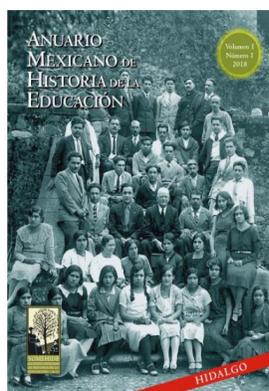
Instituto Superior de Ciencias de la Educación del Estado de México, México  
<https://orcid.org/0000-0001-5484-6018>

**DOI:** <https://doi.org/10.29351/amhe.v1i1.233>

**Palabras clave:** Recursos didácticos, enseñanza de la historia, reforma educativa, educación secundaria

#### Resumen

El presente artículo forma parte de una investigación más amplia que intenta reconstruir la historia de la enseñanza de la historia a partir de los problemas y logros que han enfrentado los maestros al enseñar historia, en voces de cuatro generaciones de profesores del siglo XX. En este trabajo se



ISSN-e: 2683-295X



Indizaciones



de un pasado en común. Según Josefina Zoraida Vázquez (1979), la enseñanza de la historia pudo haber contribuido a ese propósito.

La primera evidencia encontrada sobre un recurso didáctico para la enseñanza de la historia fue la *Cartilla* o método para estudiar historia en 1841. De acuerdo con Vázquez (1979), fue diseñada por José Gómez de la Cortina, y fue usada en el Colegio Militar y después incorporada por la Compañía Lancasteriana. Después de esta obra fueron editados diversos libros para enseñar historia clásica, historia natural, historia sagrada, escritos por diferentes autores durante la segunda mitad del siglo XIX. Otra evidencia es la que refiere Rodolfo Ramírez al decir que en 1888 “los niños no tenían el material escrito para consultar información, había recursos más escasos y lugares donde el recurso principal era la voz del maestro y la fuente de información su memoria” (Ramírez, 1998, p. 40).

## Cita 15. N° Pág. 16

**Link:** <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7289230>

**Cita:** Miranda, P., & Medina, R. (2019). Estrategia metodológica para la enseñanza de estudios sociales en el cuarto grado de básica basada en la animación interactiva. *Revista Encuentros*, 17(2), 25.



[Buscar](#) | [Revistas](#) | [Tesis](#) | [Congresos](#)

## Estrategia metodológica para la enseñanza de estudios sociales en el cuarto grado de básica basada en la animación interactiva

Miranda Hernández, Paúl Santiago <sup>[1]</sup>; Medina-Chicaiza, Ricardo Patricio <sup>[1]</sup>

[1] Pontificia Universidad Católica del Ecuador

**Localización:** Encuentros, ISSN-e 2216-135X, ISSN 1692-5858, Vol. 18, N°. 1, 2020 (Ejemplar dedicado a: Encuentros, una ventana al mundo), págs. 23-34

**Idioma:** español

**Títulos paralelos:**

Estratégia metodológica para o ensino de estudos sociais na quarta série do ensino fundamental em animação interativa  
Methodological strategy for teaching social studies in the fourth grade of basic base in interactive animation

[Texto completo \(pdf\)](#)

ISSN 1692-5858 | Vol. 17 #2 | Julio - Diciembre 2019 | P. 23 - 34

con sus compañeros y el maestro como guía de los contenidos en el salón de clase.

La enseñanza de los estudios sociales en el cuarto grado de educación básica general requiere de la incorporación de estrategias acordes con el avance tecnológico que poseen los estudiantes; los alumnos a este nivel ya cuentan con una comprensión lectora y de resolución de problemas intermedio-avanzado que propician el ambiente ideal para motivarlos a utilizar otras herramientas de aprendizaje.

**Interactivas en educación preescolar**, la cual sirvió para identificar los tipos de herramientas multimedia Interactivas usadas por los docentes para la enseñanza en educación preescolar de las Instituciones Educativas Distritales (IED) pertenecientes a la comuna 6 del Distrito Turístico Cultural Histórico de Santa Marta – Colombia. A través del análisis descriptivo y la aplicación de un instrumento a 38 docentes de preescolar de las IED, los hallazgos indicaron que los docentes hacen poco uso de simuladores, los tutoriales y ejercitadores, los cuales son tipos de herramientas multimedia interactivas

Cita 16. N° Pág. 16

Link: <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/3907/3388>

Cita: Espinoza, E. (2018). Los medios como componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje en estudios sociales en Machala, Ecuador. *Maestro Y Sociedad*, 15(3), 364.



Recibido: marzo 2018/Aceptado: mayo 2018

## Los medios como componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje en estudios sociales en Machala, Ecuador

*The media as components of the teaching-learning process in social studies in Machala, Ecuador*

*Eudaldo Enrique Espinoza-Freire, eespinoza@utmachala.edu.ec*

*Universidad Técnica de Machala, Machala, Ecuador*

### Resumen

relación del individuo con el mundo se da a través de la actividad, en interrelación con los demás, con los que establece comunicación.

ISSN 1815-4867, 15(3) 2018

363

Eudaldo Enrique Espinoza Freire, pp. 359-373

El uso de los medios de enseñanza enriquecen las formas de comunicación contribuyendo al establecimiento de una relación comunicativa estudiante-docente y estudiante-estudiante, que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. En tal sentido en los últimos años, se han realizado investigaciones que explican las relaciones entre los medios didácticos y el aprendizaje. Se ha demostrado que los medios didácticos bien diseñados y aplicados contribuyen al rendimiento escolar del estudiante (Kemp, 1989), toda vez que permiten:

## Cita 17. N° Pág. 17

**Link:** <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/62>

**Cita:** Peralta, D., & Guamán, V. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Revista Sociedad & Tecnología*, 3(2), 3.

### Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales

**Diana Carolina Peralta Lara**  
Universidad Técnica de Machala

**Verónica Jacqueline Guamán Gómez**  
Instituto Tecnológico Superior Jubones

DOI: <https://doi.org/10.51247/st.v3i2.62>

**Palabras clave:** Estudios Sociales, metodologías activas, estrategias de enseñanza y aprendizaje, estrategias cooperativas.

**Resumen**

Las exigencias sociales demandan de la escuela la formación de ciudadanos capaces de aprender de manera autónoma durante toda la vida, para lo cual dispone de metodologías activas para la práctica innovadora de la enseñanza y aprendizaje de los Estudios Sociales; sin embargo, éstas no son empleadas suficientemente. Con el propósito de buscar información actualizada sobre el tema que contribuya a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de esta ciencia se desarrolló un estudio bibliográfico sistematizado mediante el método de revisión bibliográfica y la técnica de análisis de contenido. Entre los principales hallazgos se encuentran el fundamento de las metodologías activas en la teoría constructivista que centran el proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumno, así como su singularidad al favorecer la participación activa y las relaciones de trabajo cooperativo, tener como recurso didáctico-metodológico la resolución de problemas reales, rechazar el proceso memorístico y perseguir la creatividad y la reflexión crítica. Para la Educación Básica se recomiendan el trabajo cooperativo, aprendizaje basado en problemas, análisis de casos, aula invertida, aprendizaje y servicio, juegos de roles, mapas conceptuales y proyectos; así como otras alternativas metodológicas (diagrama de UVE y línea de tiempo). Entre las estrategias cooperativas se destacan las preguntas y respuestas, las excursiones o viajes a lugares, los diarios de diálogo, los rompecabezas y la dramatización. El método expositivo es muy utilizado en las estrategias de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales, los expertos recomiendan combinarlo con actividades interactivas y tareas didácticas activas.

**Palabras claves:** Estudios Sociales, metodologías activas, estrategias de enseñanza y aprendizaje, estrategias cooperativas.

**ABSTRACT**

Social demands demand from the school the formation of citizens capable of learning autonomously throughout life, for which it has active methodologies for the innovative practice of teaching and learning Social Studies; however, these are not used sufficiently. In order to find updated



2020 Volumen 3  
Número 2  
Julio / Diciembre

PDF XML

INDEXADA EN:



Peralta Lara, D. C., & Guamán Gómez, V. J. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Revista Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10.

### RESUMEN

Las exigencias sociales demandan de la escuela la formación de ciudadanos capaces de aprender de manera autónoma durante toda la vida, para lo cual dispone de metodologías activas para la práctica innovadora de la enseñanza y aprendizaje de los Estudios Sociales; sin embargo, éstas no son empleadas suficientemente. Con el propósito de buscar información actualizada sobre el tema que contribuya a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de esta ciencia se desarrolló un estudio bibliográfico sistematizado mediante el método de revisión bibliográfica y la técnica de análisis de contenido. Entre los principales hallazgos se encuentran el fundamento de las metodologías activas en la teoría constructivista que centran el proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumno, así como su singularidad al favorecer la participación activa y las relaciones de trabajo cooperativo, tener como recurso didáctico-metodológico la resolución de problemas reales, rechazar el proceso memorístico y perseguir la creatividad y la reflexión crítica. Para la Educación Básica se recomiendan el trabajo cooperativo, aprendizaje basado en problemas, análisis de casos, aula invertida, aprendizaje y servicio,

juegos de roles, mapas conceptuales y proyectos; así como otras alternativas metodológicas (diagrama de UVE y línea de tiempo). Entre las estrategias cooperativas se destacan las preguntas y respuestas, las excursiones o viajes a lugares, los diarios de diálogo, los rompecabezas y la dramatización. El método expositivo es muy utilizado en las estrategias de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales, los expertos recomiendan combinarlo con actividades interactivas y tareas didácticas activas.

### Palabras claves:

Estudios Sociales, metodologías activas, estrategias de enseñanza y aprendizaje, estrategias cooperativas.

### ABSTRACT

Social demands demand from the school the formation of citizens capable of learning autonomously throughout life, for which it has active methodologies for the innovative practice of teaching and learning Social Studies; however, these are not used sufficiently. In order to find updated

**Cita 18. N° Pág. 25**

**Link:** <https://www.redalyc.org/pdf/2631/263153520009.pdf>

**Cita:** Cadena, P., Rendón, R., Aguilar, J., Salinas, E., De la Cruz, F., & Sangerman, D. (2017). Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales. *Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas*, 8(7), 1616.



Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas  
ISSN: 2007-0934  
cienciasagricolas@inifap.gob.mx  
Instituto Nacional de Investigaciones  
Forestales, Agrícolas y Pecuarias  
México

Cadena-Iñiguez, Pedro; Rendón-Medel, Roberto; Aguilar-Ávila, Jorge; Salinas-Cruz, Eileen; de la Cruz-Morales, Francisca del Rosario; Sangerman-Jarquín, Dora Ma.  
Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales  
Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas, vol. 8, núm. 7, septiembre-noviembre, 2017, pp. 1603-1617  
Instituto Nacional de Investigaciones Forestales, Agrícolas y Pecuarias  
Estado de México, México

estudio, apelando a su ética como investigador. Los métodos cuantitativos no están peleados con los cualitativos y tal como se vio en párrafos anteriores deben ser complementarios.

**La pertinencia de los métodos y su aplicación en las ciencias sociales, está en función de la naturaleza del problema.** Por lo tanto es a criterio del investigador que enfoque utiliza, cualitativos o cuantitativos o la combinación de ambos. La opción cualitativa no se opone a la cuantitativa, sin embargo no debemos olvidar que la confiabilidad, la

The relevance of the methods and their application in the social sciences, is based on the nature of the problem. Therefore, it is at the discretion of the investigator and approach uses what, qualitative or quantitative or both combination ng. The qualitative option is not opposed to the quantitative one, nevertheless we must not forget that the reliability, the validity, precision, flexibility, degree of inference between a population changes from one method to another.

## Cita 19. N° Pág. 43

**Link:** <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7708818>

**Cita:** Ferrada, V., González, N., Ibarra, M., Ried, A., Vergara, D., & Castillo, F. (2021). Formación docente en TIC y su evidencia en tiempos de COVID-19. *Revista Saberes Educativos* (6), 146.



[Buscar](#) | [Revistas](#) | [Tesis](#) | [Congresos](#)

### Formación docente en TIC y su evidencia en tiempos de COVID-19

Ferrada-Bustamante, Victoria ; González-Oro, Nicolás ; Ibarra-Caroca, Marco ; Ried-Donaire, Aldo ; Vergara-Correa, Danalla ; Castillo-Retamal, Franklin <sup>[1]</sup>

[1] Catholic University of the Maule

**Localización:** *Revista Saberes Educativos*, ISSN-e 2452-5014, N° 6, 2021 (Ejemplar dedicado a: Enero-junio 2021), págs. 144-168

**Idioma:** español

**Títulos paralelos:**

Teacher Training on ICT and its Evidence in Times of COVID-19

[Texto completo](#)

Es aquí, en el contexto educativo, donde las herramientas tecnológicas cobran más importancia que nunca. Por esta misma razón, se han tenido que aprender a utilizar responsablemente, haciéndolas parte de un medio y modo de teletrabajo, término que, según el Diccionario de la Real Academia Española (2014), alude al trabajo que se realiza fuera del establecimiento del empleador, usando las redes de telecomunicación para cumplir con las cargas laborales asignadas, haciendo uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

Cuando hablamos de TIC nos referimos a las herramientas tecnológicas que como docentes se deben poseer, sobre todo en el contexto actual donde es primordial tener manejo y conocimiento de estos recursos. Las TIC se definen como

Cita 20. N° Pág. 43

Link: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6360640>

Cita: Freire, J., Páez, M., Núñez, M., Narváez, M., Infante, R. (2018). EL DISEÑO CURRICULAR, UNA HERRAMIENTA PARA EL LOGRO EDUCATIVO. *Revista de Comunicación de la SEECI* (45), 81.



Buscar | Revistas | Tesis | Congresos

## El diseño curricular, una herramienta para el logro educativo

José Luis Freire Quintana <sup>[1]</sup>; María Cristina Páez <sup>[1]</sup>; Marcelo Núñez Espinoza <sup>[1]</sup>; Margarita Narváez Ríos <sup>[1]</sup>; Ruth Infante Paredes <sup>[1]</sup>

[1] Universidad Técnica de Ambato

**Localización:** Revista de la SEECI, ISSN-e 1576-3420, N°. 45 (15 MARZO-15 JULIO), 2018, págs. 75-86

**Idioma:** español

**Títulos paralelos:**

Curriculum design, a tool for educational achievement

[Texto completo \(pdf\)](#)

**Dialnet Métricas:** 5 Citas

**Resumen**

Español

La finalidad de redactar este artículo es evidenciar la incidencia que tiene la elaboración de un correcto diseño curricular como herramienta estructural en el proceso de enseñanza educativa. La importancia del manejo y aplicación de procesos educativos

Freire Quintana, J. L. Páez, M. C. Núñez Espinoza, M. Narváez Ríos, M. Infante Paredes, R. *El diseño curricular, una herramienta para el logro educativo*

Cada elemento que forma parte del currículo educativo juega un papel importante en la obtención de logros y objetivos, por lo que es necesario tener un plan de estudios flexible y adaptable a las realidades del medio; se debe tener mucho cuidado con los contenidos que se van a impartir, seleccionar las destrezas con criterio de desempeño ( el "saber hacer" en base al conocimiento y con la habilidad de resolver un problema), viables para cada grado de trabajo, sus estrategias metodológicas deben tener una secuencia lógica, la misma que se aplica de acuerdo a un modelo pedagógico establecido como eje de trabajo institucional; los recursos se aplican con un uso idóneo no abarcar mucho de ellos. sino lo justo y concreto; para que el proceso de enseñanza pueda evidenciar los indicadores de logro.

La inclusión de las nuevas tecnologías forman parte de la enseñanza como una herramienta de interactividad entre el docente y el estudiante, con su uso se obtiene la participación activa del alumno quien toma nuevas responsabilidades, ya que la ejecución de trabajos a través de las plataformas virtuales y el uso de software interactivos despiertan el ámbito de la investigación, elemento principal al momento de construir el conocimiento.

El crear ambientes de trabajo participativos en el aula conduce a la motivación estudiantil aspecto relevante para el desarrollo de destrezas y en definitiva el cumplimiento de objetivos.

Cita 21. N° Pág. 46-47

**Link:** Sonsoles, I. (2018). HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE CIENCIAS DE LA TIERRA.

**Cita:** <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1143/pdf>



## HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE CIENCIAS DE LA TIERRA

### *GAMIFICATION TOOLS FOR LEARNING EARTH SCIENCES*

Isabel Sonsoles de Soto García  
[isabelsonsoles.desoto@unavarra.es](mailto:isabelsonsoles.desoto@unavarra.es)  
Universidad Pública de Navarra

Las actividades de gamificación se pueden dividir en dos grandes grupos. Por un lado, los juegos educativos convencionales que se caracterizan por no necesitar un soporte electrónico, como pueden ser las actividades de trivial y por otro lado, las actividades con soporte digital, siendo en la actualidad Kahoot! y Socrative las más utilizadas en las aulas. La principal diferencia que existe entre ambas metodologías es que la segunda muestra un espacio de juego más atractivo (Díaz Cruzado y Troyano Rodríguez, 2013), al incluir imágenes, sonidos, etc. lo que motiva más al alumnado.

Como se ha explicado anteriormente, los juegos educativos convencionales son actividades lúdicas que se realizan en el aula sin necesidad de un soporte electrónico con la finalidad de estimular el interés del alumnado y desarrollar actitudes positivas hacia las distintas materias. Son actividades ampliamente utilizadas en las aulas desde hace muchos años, en especial en niveles inferiores como primaria. Existen dos tipos

Cita 22. N° Pág. 50

Link: <http://www.revistaespacios.com/a19v40n15/a19v40n15p25.pdf>

Cita: Godoy, M. (2019). La Gamificación desde una Reflexión Teórica como recurso estratégico en la Educación. *Revista Espacios*, 40(15), 6.

in ISSN 0798 1015

REVISTA  ESPACIOS

HOME    Revista ESPACIOS    ÍNDICES / Index    A LOS AUTORES / To the AUTORS

EDUCACIÓN · EDUCAÇÃO · EDUCATION    Vol. 40 (N° 15) Año 2019. Pág. 25

# La Gamificación desde una Reflexión Teórica como recurso estratégico en la Educación

## Gamification from a theoretical reflection as a strategic resource in Education

GODOY, María E. 1

Recibido: 01/02/2019 • Aprobado: 10/04/2019 • Publicado 06/05/2019

### 4. Conclusiones

La gamificación se ha constituido como un método pedagógico en el proceso enseñanza-aprendizaje. A través de la revisión literaria se pudo evidenciar los aportes significativos que las aplicaciones móviles y juegos gamificados dan cuenta de resultados exitosos dentro del salón de clases.

Por otro lado, la gamificación de la educación es un aspecto que aún se encuentra en desarrollo, pero ha sido considerada como un factor de motivación en el diseño de la clase

áulica, por la incorporación de elementos de diseño de juegos en entornos educativos. Lo que ha permitido crear un aula más interactiva. Este recurso también se lo puede extender como una ayuda extra curricular, para que el estudiante pueda continuar con su aprendizaje, fuera del aula escolar. Sin embargo, el mal uso o el abuso de la aplicación web o móvil, puede desencadenar una adicción a la tecnología, desmereciendo el verdadero objetivo que es el aprendizaje académico.

**Cita 23. N° Pág. 50**

**Link:** <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6231883#:~:text=An%C3%A1lisis%20para%20la%20gamificaci%C3%B3n%20de%20un%20curso%20de%20Formaci%C3%B3n%20Profesional,-Autores%3A%20Miguel%20Garc%C3%ADa&text=El%20empleo%20de%20las%20din%C3%A1micas,la%20at>

**Cita:** García, M., & Hijó, R. (2017). Análisis para la gamificación de un curso de Formación Profesional. *Revista Iberoamericana de Informática Educativa*(26), 46. Obtenido de



[Buscar](#)

[Revistas](#)

[Tesis](#)

[Congresos](#)

## Análisis para la gamificación de un curso de Formación Profesional

**Autores:** Miguel García, Raquel Hijón Neira

**Localización:** IE Comunicaciones: Revista Iberoamericana de Informática Educativa, ISSN.e. 1699-4574, N° 26 (Julio-Diciembre), 2017, págs. 46-60

**Idioma:** español

[Texto completo \(pdf\)](#)

**Dialnet Métricas:** 2 Citas

### Resumen

El empleo de las dinámicas y las mecánicas de los juegos aparecen como una manera de fomentar la motivación y la interacción. La gamificación es una herramienta muy poderosa para que los profesores consigan captar la atención de sus alumnos. En la era de las nuevas tecnologías para gamificar una clase existe gran cantidad de herramientas a nuestra disposición. En este artículo, por un lado, se realiza un análisis de aplicaciones que nos pueden ser de utilidad para planificar un curso gamificado y por el otro, tras el análisis se presenta una propuesta para gamificar un curso entero de un Ciclo de Grado Superior en Formación Profesional en la familia de Informática.

Cita 24. N° Pág. 51

Link: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7625998>

Cita: Fernández, P., Ordóñez, E., Vergara, D., & Gómez, A. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Prisma Social: revista de investigación social*(31), 389.



[Buscar](#) | [Revistas](#) | [Tesis](#) | [Congresos](#)

## La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales

Fernández-Arias, Pablo <sup>[1]</sup>; Ordóñez-Olmedo, Eva <sup>[1]</sup>; Vergara-Rodríguez, Diego; Gómez-Vallecillo, Ana Isabel

[1] Universidad Católica Santa Teresa de Jesús de Ávila

**Localización:** *Prisma Social: revista de investigación social*, ISSN-e 1989-3469, N°. 31, 2020 (Ejemplar dedicado a: Comunicación del Conocimiento Científico en la Era de la Postverdad. Retos y Oportunidades), págs. 388-409

**Idioma:** español

**Títulos paralelos:**

Gamification as a technique for acquiring social skills

[Texto completo \(pdf\)](#)

**Dialnet Métricas:** 4 Citas

**Resumen**

Español

Aunque el término gamificación tiene su origen en tiempos inmemorables, en los cuales se buscaba conseguir metas a través del juego, actualmente esta técnica se ha convertido en una de las más utilizadas en esta sociedad global y digital. Desde una perspectiva determinista, la gamificación permite obtener resultados en función de los objetivos marcados, gracias a tres factores fundamentales: (i) la creación de una experiencia de usuario/a basada en el juego; (ii) la consecución de retos; y (iii) la recompensa y el crecimiento.

La gamificación es una técnica creativa y multidisciplinar, que además presenta una serie de ventajas sustanciales para la sociedad actual, como, por ejemplo, la posibilidad de adquirir a través del juego las competencias demandadas por una sociedad cada vez más concienciada en temas fundamentales como la igualdad de género, la conservación del medio ambiente o el desarrollo comunitario.

A través de la revisión de la literatura científica sobre la gamificación en las ciencias sociales y la técnica del estudio correlacional, este artículo desarrolla un marco teórico para que, a través de los elementos de la gamificación, cualquier sujeto pueda adquirir y desarrollar las competencias sociales necesarias y demandadas en la sociedad actual.

Cita 25. N° Pág. 53

Link: [http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1\\_a11.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1_a11.pdf)

Cita: Vargas, G. (2017). RECURSOS EDUCATIVOS DIDÁCTICOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE. *Revista "Cuadernos"*, 58(1), 73.

---



artículos — búsqueda de artículos —

sumario anterior próximo autor materia búsqueda home alfab

[Cuadernos Hospital de Clínicas](#)  
versión impresa ISSN 1562-6776

**Cuad. - Hosp. Clin. vol.58 no.1 La Paz 2017**

**EDUCACIÓN MÉDICA CONTINUA**

**Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje**

**Educational resources in the process teaching learning**

**Mg.Sc. Gabino Vargas Murillo**  
Coordinador Unidad de Educación Virtual Facultad de Medicina (U.M.S.A.)  
**RECIBIDO:** 14/06/2017 **ACEPTADO:** 14/06/2017

**Servicios Personalizados**

Revista ▼

 SciELO Analytics

Artículo ▼

 Español (pdf)

 Artículo en XML

 Referencias del artículo

 Como citar este artículo

 SciELO Analytics

 Traducción automática

 Enviar artículo por email

Indicadores ◀

Links relacionados ◀

Compartir ▼



Además de grabar nuestra pantalla nos permite tomar fotos de la misma, subir nuestro video a una cuenta gratuita o bien descargar el mismo.

**b) Recurso Educativos Informáticos (ONLINE), requiere conexión a Internet.**

Para utilizar los programas educativos informáticos de Internet y crear recursos educativos se requiere: 1) registrarse a la página web para crear los recursos educativos sin necesidad de descargar y 2) instalar el software en el dispositivo tecnológico. A continuación, se detallan algunos de estos programas:

- **Screencast-O-Matic.com**

Web basada en Java que permite grabar nuestra pantalla sin necesidad de descargar ningún software.

necesidades de la materia, estos recursos educativos didácticos coadyuvarán al proceso enseñanza y aprendizaje.

El empleo de recursos educativos didácticos en las clases de las materias, requiere del compromiso de los docentes y la actualización sobre el manejo de las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación ya sea en el uso o desarrollo de recursos informáticos con o sin conexión a Internet.

**El empleo de los recursos educativos permitirá articular los elementos que intervienen en las clases teóricas con las clases prácticas y con la simulación, fortaleciendo el proceso enseñanza y aprendizaje.**

---