



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES**

**Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje cooperativo en el proceso de enseñanza de Estudios Sociales**

**CHUCHUCA TOCTO LEIDY DIANA  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**CAMPOVERDE ROMERO GABRIELA ESTEFANIA  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA  
2021**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS  
EXPERIMENTALES**

**Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del  
aprendizaje cooperativo en el proceso de enseñanza de Estudios  
Sociales**

**CHUCHUCA TOCTO LEIDY DIANA  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**CAMPOVERDE ROMERO GABRIELA ESTEFANIA  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA  
2021**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS  
EXPERIMENTALES**

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN Y/O  
INTERVENCIÓN**

**Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del  
aprendizaje cooperativo en el proceso de enseñanza de Estudios  
Sociales**

**CHUCHUCA TOCTO LEIDY DIANA  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**CAMPOVERDE ROMERO GABRIELA ESTEFANIA  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**CRUZ NARANJO SARA GABRIELA**

**MACHALA  
2021**

# TESIS ULTIMA

*por* LEIDY DIANA CHUCHUCA TOCTO

---

**Fecha de entrega:** 13-feb-2022 07:06p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 1711151670

**Nombre del archivo:** ULTIMA\_TESIS.docx (2.31M)

**Total de palabras:** 8506

**Total de caracteres:** 48352

# TESIS ULTIMA

## INFORME DE ORIGINALIDAD

3%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://dspace.unach.edu.ec">dspace.unach.edu.ec</a> Fuente de Internet	1%
2	<a href="https://repositorio.utmachala.edu.ec">repositorio.utmachala.edu.ec</a> Fuente de Internet	1%
3	<a href="https://cead.pressbooks.com">cead.pressbooks.com</a> Fuente de Internet	1%
4	<a href="https://view.genial.ly">view.genial.ly</a> Fuente de Internet	1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

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

Las que suscriben, CHUCHUCA TOCTO LEIDY DIANA y CAMPOVERDE ROMERO GABRIELA ESTEFANIA, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje cooperativo en el proceso de enseñanza de Estudios Sociales, 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.



---

CHUCHUCA TOCTO LEIDY DIANA  
0706166220



---

CAMPOVERDE ROMERO GABRIELA ESTEFANIA  
0704407766

## DEDICATORIA

El presente trabajo está completamente dedicado a Dios por ser nuestro guía y eje fundamental de inspiración en nuestras vidas, por permitirnos tener la oportunidad de culminar nuestra anhelada carrera con éxito, darnos salud y fortaleza en todo momento.

A nuestros padres, por ser quienes creyeron en nosotras, por sus consejos, apoyo incondicional, por darnos ánimos en los momentos difíciles, por los ejemplos de perseverancia y constancia, por su amor y sobre todo por ser motivo de inspiración para poder superarnos día a día y lograr cumplir con nuestras metas propuestas y a esas personas importantes en nuestras vidas, que siempre están para brindarnos todo su apoyo.

- **GABRIELA:** Dedicatoria especial para mi amada madre, la que siempre estuvo cuando más la necesité, la que me consoló en los momentos de crisis, por darme su apoyo incondicional, por sobre todo no dejarme rendir jamás y para mi querido hermano, por ser el ejemplo de un hermano mayor, del cual aprendí aciertos y de momentos difíciles, el que siempre estuvo alentándome para no darme por vencida, por regalarme de sus fuerzas cuando yo ya no tenía, por acompañarme y guiarme por el mejor camino.
- **LEIDY:** Dedicatoria especial para mi amada madre Lidia, por ser el ejemplo de una madre luchadora y amorosa, del cual aprendí a no darme por vencida, la que estuvo diciendo cada día que no me rinda, la que me brindó sus fuerzas en cada clase o exposición, en especial por siempre guiarme por el mejor camino del bien y de ser una gran profesional.

Finalmente, para que nadie se quede afuera de nuestra dedicatoria, se los dedicamos a todos.

*Campoverde Romero Gabriela Estefanía*

*Chuchuca Tocto Leidy Diana*

## AGRADECIMIENTO

En estas líneas queremos agradecer en reconocimiento al apoyo brindado a todas las personas que hicieron posible esta investigación y que de alguna manera estuvieron con nosotras en los momentos difíciles, alegres, y tristes, por el cual hemos logrado cumplir con una meta más, dejamos nuestra eterna gratitud a:

Nuestros queridos padres por ser quienes nos apoyaron de manera incondicional en cada momento que necesitamos, por ser siempre el motor que nos impulsa a realizar nuestros sueños siempre han sido nuestros mejores guías de vida. Orgullosas de ser sus hijas y que estén a nuestro lado en este momento tan importante. Gracias por ser quienes son y por creer en nosotros.

De manera especial, agradecemos mutuamente, por la paciencia, consejos, y apoyo incondicional en situaciones que ya no podíamos más y queríamos renunciar, y estuvimos ahí para levantarnos y fortalecernos, nos sentimos muy feliz de saber que contamos la una con la otra formando una amistad sincera y única, llena de complicidad y lejos de la hipocresía, gracias y más infinitas gracias por ser “LA DUPLA PERFECTA”.

A la Ing. Sara Gabriela Cruz Naranjo, por ser una gran docente y enseñarnos la manera correcta sobre la redacción de la investigación, cabe recalcar que agradecemos su paciencia y entrega completa en el transcurso de esta experiencia.

Finalmente agradecemos a nuestros docentes quienes conforman la Carrera de Pedagogía de la Ciencias Experimentales que, con sus conocimientos rigurosos y precisos, nos motivaron día tras día a desarrollarnos de manera estudiantil en la Universidad Técnica de Machala.

*Camoverde Romero Gabriela Estefanía*

*Chuchuca Tocto Leidy Diana*



## RESUMEN

### GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE ESTUDIO SOCIALES

**Autores:** Campoverde Romero Gabriela Estefanía

Chuchuca Tocto Leidy Diana

**Tutor:** Ing. Sara Gabriela Cruz Naranjo, Mgs.

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Particular “Siete de Mayo” ubicado en la ciudad de Machala, contando con la participación la docente de Estudios Sociales a Lcdo. Lucia Tocto y con el apoyo de los estudiantes del séptimo año de EGB paralelo “A”.

En la actualidad los videojuegos han adquirido gran importancia en la vida diaria de cada persona principalmente en la de los estudiantes y docentes, pues vuelven cada tarea tradicional en actividades lúdicas que requieran el uso de las nuevas tecnologías. Para ello, se pretende que los docentes aprendan nuevas aptitudes, aplicando estrategias didácticas y técnicas innovadoras que permitan ser empleadas de manera eficaz a sus clases haciendo uso de diferentes herramientas tecnológicas gamificadas para una buena comunicación e interacción entre docentes y discentes.

El trabajar con esta estrategia facilita al alumnado socializar y apoyarse mutuamente, donde la opinión de cada persona se toma en cuenta, logrando el desarrollo de habilidades y competencias en el estudiante que refuerza sus experiencias educativas y sociales.

Esta nueva sociedad requiere de docentes bien formados y motivados para afrontar los diferentes cambios que constantemente atraviesan los centros educativos en la nueva realidad social. Los pedagogos deben incluir y utilizar la tecnología como apoyo para PEA.

A manera que el objetivo principal de la investigación es desarrollar un juego educativo como estrategia didáctica que permite fortalecer el aprendizaje cooperativo en los estudiantes de

Séptimo Año, con la finalidad de motivarlos en el área de Estudios Sociales a través de la gamificación.

Para ello, se hizo uso de enfoques cuantitativos y cualitativos aplicando diferentes métodos de investigación como descriptivos, inductivos, deductivos, aplicadas, experimental y documental y técnicas como entrevistas y encuestas a una población definida de 22 estudiantes del Séptimo año EGB y la docente.

Por otro lado, para el desarrollo del prototipo se utilizó la metodología ADDIE, debido a que tiene la finalidad de planear, crear, y utilizar entornos de enseñanza-aprendizaje eficientes y eficaces, para la educación basada en la tecnología, permitiendo cumplir satisfactoriamente las expectativas necesarias para la adecuada aplicabilidad del prototipo.

De acuerdo con el análisis y en base a los requerimientos de diseño, se logró conocer que la propuesta implementada obtuvo resultados efectivos tanto para la aplicación del prototipo. Cabe mencionar que los estudiantes tienen a su disposición los recursos tecnológicos necesarios para la correcta implementación del prototipo, tanto así que también disponen de conocimientos en juegos para las diversas actividades, por tal razón no se encontraron inconvenientes de parte de los estudiantes para acceder y manipular el juego educativo GALY, y realizar las actividades del mismo, logrando de esta manera cumplir los objetivos propuestos de la investigación.

En definitiva, la investigación presentó resultados favorables que evidencian la efectiva y apreciación del juego educativo por parte del docente de la asignatura de Estudios Sociales y los estudiantes del séptimo año EGB, aprobando el juego, consolidando su interés y deseo por emplear más aplicaciones gamificadas por parte de la docente en sus clases a futuro, además se identificaron recomendaciones que ayudaron al mejoramiento del recurso educativo GALY.

Por otro lado, es primordial utilizar programas gratuitos que presenten funcionalidades factibles, es fundamental ofrecer interfaces sencillas fáciles de usar, por eso se recomienda utilizar la APP de GDevelop 5 que tiene actualizaciones propicias, ya que ayuda a construir tu juego. Es gratis, rápido, de código abierto y tan fácil de usar que nunca verás los juegos

de la misma manera, ya que es flexible y educativo, de esta manera se incluyeron al recurso eventos, lugares, contenidos y personajes plasmados en la Guía práctica de Séptimo Año, de modo que fueron recreados de una forma dinámica e interactiva, aprovechando al máximo el potencial de las herramientas que facilitaron la creación del prototipo.

**PALABRAS CLAVES:** GDevelop, Gamificación, Educación, Estudios Sociales.

## ABSTRACT

### GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE ESTUDIO SOCIALES

**Autores:** Campoverde Romero Gabriela Estefanía

Chuchuca Tocto Leidy Diana

**Tutor:** Ing. Sara Gabriela Cruz Naranjo, Mgs.

The present research work was carried out in the private educational unit "Siete de Mayo", located in the city of Machala, with the participation of the teacher of Social Studies, Lcdo. Lucia Tocto, and with the support of the students of the seventh year of EGB parallel "A".

In recent times, video games have taken on a significant role in everyone's daily lives, particularly those of students and teachers, because they transform traditional tasks into playful activities that necessitate the use of new technologies. For that purpose, it is intended that teachers learn new skills while applying didactic strategies and innovative techniques that allow them to be used effectively in their classes using different gamified technological tools for good communication and interaction between teachers and students.

Working with this strategy makes it easier for students to socialize and support one another because their opinions are considered, resulting in the development of skills and competencies in the students who reinforce their educational and social experiences.

This new society requires well-trained and motivated teachers to deal with the different changes that schools are constantly going through in the new social reality. Teachers should utilize technology to support the teaching-learning process.

The main objective of this research is to develop an educational game as a didactic strategy that allows students to strengthen cooperative learning in their seventh graders to motivate them in the Social Studies area through gamification.

To do this, both quantitative and qualitative approaches were used by applying different research methods such as descriptive, inductive, deductive, applied, experimental, and documentary methods such as interviews and surveys to a defined population of 22 seventh graders of General-Basic-Education and the teacher.

Nevertheless, for the development of the prototype, the ADDIE methodology was used because it has the purpose of planning, creating, and using efficient and effective teaching-learning environments for technology-based education. Thus, this has allowed to satisfactorily meet the expectations necessary for the adequate applicability of the prototype.

According to the analysis and based on the design requirements, it was possible to know that the implemented proposal obtained effective results for the application of the prototype. It is worth mentioning that the students have at their disposal the technological resources necessary for the correct implementation of the prototype. So that, they also have prior knowledge of games for the various activities. For this reason, no inconveniences were found on the part of the students to access and manipulate the GALY educational game and perform the activities within it to achieve the proposed objectives of the research.

In short, the research presented favorable results that show the effectiveness and appreciation of the educational game for both Social Studies' teacher and seventh graders students. They demonstrated interest and desire to use more gamified applications in their future classes. In addition, recommendations were identified that helped improve the GALY educational resource.

It is essential to use free programs that present feasible functionalities. It is also crucial to offer and use simple interfaces. Finally, it is recommended to use the GDevelop 5 APP that has favorable updates as it helps build your game. It is free, fast, open source, and so easy to use that you will never see the games in the same way since it is flexible and educational. In this way, events, places, content, and characters embodied in the Seventh Year Practical Guide were included in the resource, so that they were recreated in a dynamic and interactive way that facilitated the creation of the prototype.

**KEY WORDS:** *G-Develop, Gamification, Education, Social Studies.*

# Índice General

<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>14</b>
<b>DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS.....</b>	<b>14</b>
<b>1.1.  Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés. ....</b>	<b>14</b>
1.1.1.  Planteamiento del Problema.....	14
1.1.2.  Localización del problema objeto de estudio .....	15
1.1.3.  Problema central.....	16
1.1.4.  Problemas complementarios.....	16
1.1.5.  Objetivos de investigación.....	16
1.1.6.  Población y Muestra.....	17
1.1.7.  Identificación y descripción de las unidades de investigación. ....	17
1.1.8.  Descripción de los participantes .....	17
1.1.9.  Características de la investigación .....	19
1.1.9.1.  Enfoque de la investigación.....	19
1.1.9.2.  Nivel o alcance de la investigación.....	20
1.1.9.3.  Método de investigación .....	20
1.2.  Establecimiento de Requerimientos .....	20
1.2.1.  Descripción de los requerimientos/necesidades que el prototipo debe resolver. ....	20
1.3.  Justificación del requerimiento a satisfacer. ....	21
1.3.1.  Marco referencial.....	22
1.3.2.  Referencias conceptuales.....	22
1.4.  Estado de Arte .....	25
1.4.1.  Aprendizaje cooperativo basado en gamificación.....	25
<b>Capítulo II.....</b>	<b>26</b>
<b>DESARROLLO DEL PROTOTIPO.....</b>	<b>26</b>
2.1.  Definición del prototipo .....	26
2.2.  Fundamentación teórica del prototipo .....	27
2.3.  Objetivo .....	28

<b>2.4. Diseño del juego educativo .....</b>	<b>29</b>
<b>2.4.1. Diseño del Juego “GALY” .....</b>	<b>30</b>
<b>2.5. Desarrollo del juego educativo.....</b>	<b>31</b>
<b>2.6. EXPERIENCIA I .....</b>	<b>34</b>
<b>2.6.1. Planeación.....</b>	<b>34</b>
<b>2.6.2. Experimentación .....</b>	<b>35</b>
<b>2.6.1. Evaluación y Reflexión.....</b>	<b>36</b>
<b>2.6.1.1. Evaluación .....</b>	<b>36</b>
<b>2.6.1.2. Reflexión .....</b>	<b>39</b>
<b>2.7. EXPERIENCIA II.....</b>	<b>39</b>
<b>2.7.1. Planeación.....</b>	<b>39</b>
<b>2.7.2. Experimentación.....</b>	<b>40</b>
<b>2.7.3. Evaluación y Reflexión.....</b>	<b>41</b>
<b>2.7.3.1. Evaluación .....</b>	<b>41</b>
<b>2.7.3.2. Reflexión.....</b>	<b>46</b>
 <b>CAPÍTULO III .....</b>	 <b>48</b>
<b>3. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.....</b>	<b>48</b>
 <b>Conclusiones .....</b>	 <b>50</b>
<b>Recomendaciones .....</b>	<b>51</b>
<b>Bibliografía .....</b>	<b>52</b>

## INDICE DE TABLA

<b>Tabla 1: Comunidad Educativa Total</b> .....	18
<b>Tabla 2: Requerimientos y necesidades</b> .....	20
<b>Tabla 3: GDevelop</b> .....	27
<b>Tabla 4: GDevelop</b> .....	28
<b>Tabla 5: Planificación de Actividades</b> .....	30
<b>Tabla 6: Organización de las Actividades de la Experiencia I</b> .....	35

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Figura 1: Ubicación de la Unidad Educativa Particular “Siete de Mayo”</b> .....	15
<b>Figure 2: Organigrama de los participantes</b> .....	18
<b>Figure 3: Aprendizajes Múltiples</b> .....	25
<b>Figure 4: Nivel del juego</b> .....	32
<b>Figure 5: Pantalla Principal del Juego</b> .....	32
<b>Figure 6: Ventana desplegable</b> .....	32
<b>Figure 7: Elaboración del juego “GALY” en GDevelop</b> .....	33
<b>Figure 8: Cuadro de Codificación</b> .....	33
<b>Figure 9: Uso de juegos o aplicaciones</b> .....	41
<b>Figure 10: Herramientas Gamificadas</b> .....	42
<b>Figure 11: Implementación de herramientas tecnológicas</b> .....	42
<b>Figure 12: Interfaz del juego GALY</b> .....	43
<i>Figure 13: Aprendizaje Cooperativo</i> .....	44
<b>Figure 14: Dificultad de uso del juego GALY</b> .....	44
<i>Figure 15: Actividades lúdicas</i> .....	45
<i>Figure 16: Mejoras del juego GALY</i> .....	46
<b>Figure 17: GALY</b> .....	47
<b>Figure 18: Aprendizaje Cooperativo</b> .....	48
<b>Figure 19: Actividades lúdicas</b> .....	49



## INTRODUCCIÓN

En la actualidad los videojuegos han adquirido gran importancia en la vida diaria de cada persona principalmente en la de los estudiantes y docentes, pues vuelven cada tarea tradicional en actividades lúdicas que requieran el uso de las nuevas tecnologías. “La gamificación en la educación tiene como objetivo principal utilizar el juego con fines didácticos y estratégicos que logran una mayor motivación del alumnado y un mejor aprendizaje cooperativo” (GONZÁLEZ ALONSO & DAVID, 2017, p. 9). Por ende, el utilizar la gamificación en la educación facilita ludificar los trabajos cooperativos, logrando el desarrollo de habilidades y competencias en el estudiante que refuerza sus experiencias educativas y sociales.

El trabajo cooperativo impulsa que las personas sean más competitivas, en lo social y en lo educativo. Por ello los estudiantes están interesados en ayudarse mutuamente, a pesar que exista una discrepancia en conocimientos, pues su objetivo es llegar a la misma meta (EGA Rojas & J González Roque, 2017). Por lo tanto, el trabajar con esta estrategia facilita al alumnado socializar y apoyarse mutuamente, donde la opinión de cada persona se toma en cuenta.

Por otra parte, la gamificación y el trabajo cooperativo, unidas como una sola metodología, aporta con nuevas formas de enseñar y aprender, favoreciendo la adquisición de aprendizajes significativos y mucho más eficientes, concretos y activos en el estudiante, como resultado de la interacción y el trabajo con otros fuera del círculo social del cual están acostumbrados a desenvolverse, para modificar ciertas prácticas “tradicionales” en la Educación (Carrión Candel, 2019)

El presente trabajo de investigación tiene como propuesta implementar un juego educativo como estrategia didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje cooperativo en los docentes de séptimo año paralelo “A” de la asignatura de estudios sociales de la Institución “Siete de Mayo”. Esta investigación está dividida en tres capítulos fundamentales, a continuación, detallamos los siguientes puntos:

**CAPÍTULO I:** se encuentra el diagnóstico de necesidades y requerimientos, descripción del contexto y hechos de interés, población y muestra, se establecen los objetivos de la investigación, planteamiento del problema, metodología implementada y por último el marco de referencia.

**CAPÍTULO II:** desarrollo del prototipo, definición y fundamentación teórica, objetivos del prototipo, la experiencia I y II con sus tres procesos como: Planeación, Experimentación, Evaluación y Reflexión.

**CAPÍTULO III:** la evaluación del prototipo y los resultados de la evaluación de la experiencia II y las propuestas futuras de mejoramiento del prototipo, y también se da a conocer las recomendaciones y conclusiones de la investigación.

## CAPÍTULO I.

### DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS

#### 1.1. **Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.**

##### 1.1.1. **Planteamiento del Problema**

En la actualidad, los nuevos nativos digitales están conectados y con acceso continuo a la información, capaces de sintetizar nuevos conocimientos y dejar a un lado todo el sistema tradicional y monótono que no esté enfocado en mejorar su experiencia educativa esto resulta ser un proceso de enseñanza aprendizaje tedioso, dando como resultado un desinterés escolar, siendo un problema constante en la enseñanza, tanto de alumnos como docentes, que se da por la carencia de herramientas tecnológicas cooperativas y lúdicas, afectando así su rendimiento académico que hace dudar al estudiante de su potencial. Por otra parte, el aprendizaje cooperativo en la educación actual se presenta como una alternativa metodológica frente a los modelos individualistas poco creativos y reflexivos, propios de las metodologías tradicionales (MODERO & DURAN, 2019).

La problemática se desarrolla dentro de las instalaciones de la Unidad Educativa Particular "Siete de Mayo", en el Séptimo Año de Educación Básica, paralelo "A", donde se ha identificado la presencia de un alto índice de estudiantes que poseen un desinterés por los estudios, en el transcurso de la observación se pudo constatar los factores por el cual se da este inconveniente, tales como, la carencia de herramientas didácticas tecnológicas utilizadas por el docente, poca atención, clases tradicionales, ausencia de aprendizaje cooperativo, etc., para que los estudiantes estén motivados en sus clases de Estudios Sociales.

Por tal motivo, la razón para proponer la implementación de herramienta tecnológica educativa gamificada, juegos y entorno lúdicos para el fortalecimiento de habilidades cognitivas y aprendizaje cooperativo en la asignatura de Estudios Sociales para los estudiantes, siendo que la gamificación educativa, supone ser una tendencia basada en la ludificación y aprendizaje, que trata de promover nuevos procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego, para el fortalecimiento del aprendizaje cooperativo, los cuales

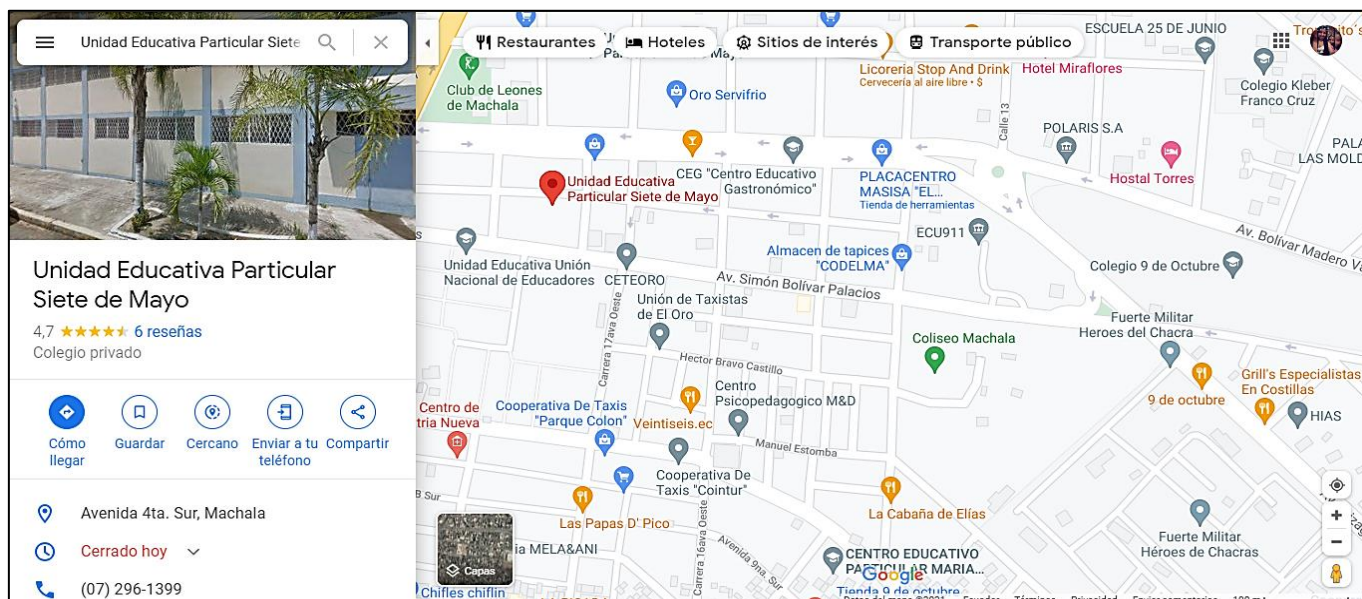
proporcionan la motivación, integración, creatividad y colaboración e interés por el contenido (Díaz, 2017).

El presente proyecto cumple con el fin de aprovechar los avances tecnológicos con el fin de mejorar la enseñanza educativa en los estudiantes, en este sentido al ofrecer una APP de Gamificación como estrategia didáctica.

### 1.1.2. Localización del problema objeto de estudio

La Institución Educativa Particular "Siete de Mayo" se encuentra ubicada en la calle Machala, Ariosto Ortega y Luis Valdivieso (esquina) Cdma. del Chofer, en la provincia de El Oro. La rectora de la Institución es la Dra. María Augusta Ludeña Marín. La escuela está conformada por una población de 446 estudiantes en sus diferentes niveles educativos, tales como: Inicial, Educación Básica y Bachillerato. El proceso de investigación se desarrolló en el Séptimo Año de Educación General Básica con una población de 30 estudiantes, cuentan con la tutoría de la Lcda. Bacilia Lucia Tocto Tocto.

*Figura 1: Ubicación de la Unidad Educativa Particular "Siete de Mayo".*



*Nota: Tomada de Google Maps (2005),*

<https://www.google.com.ec/maps/place/Unidad+Educativa+Particular+Siete+de+Mayo>

### **1.1.3. Problema central**

- ¿Cómo el uso del juego educativo puede fortalecer el aprendizaje cooperativo en los estudiantes del Séptimo de básica en la asignatura de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Particular “Siete de Mayo”?

### **1.1.4. Problemas complementarios**

- ¿Cuáles son las características principales de una aplicación gamificada que puede fortalecer el aprendizaje cooperativo en la materia de Estudios Sociales en Séptimo Año de Educación General Básica?
- ¿De qué manera influye diseñar un juego educativo en la herramienta “GDevelop” para aumentar el interés y trabajo cooperativo de los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica en la asignatura de Estudios Sociales?
- ¿Qué beneficios van a obtener los estudiantes al implementar el juego basado en la asignatura de Estudios Sociales que resulte entretenido y creativo?

### **1.1.5. Objetivos de investigación**

#### **1.1.5.1. Objetivo general**

- Desarrollar un juego educativo como estrategia didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje cooperativo en los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica en la asignatura de Estudios Sociales.

#### **1.1.5.2. Objetivos específicos**

- Identificar las características principales que debe tener una aplicación gamificada para el fortalecimiento del aprendizaje cooperativo.
- Diseñar el juego educativo utilizando la herramienta tecnológica “GDevelop” para aumentar los niveles de interés del estudiante del Séptimo Año de Educación General Básica en la asignatura de Estudios Sociales.

- Evaluar el uso del juego educativo basado en la asignatura de Estudios Sociales que resulte entretenido y creativo para los estudiantes.

#### **1.1.6. Población y Muestra**

La Unidad Educativa Particular “Siete de Mayo” es una escuela privada con una población de 446 estudiantes en sus diferentes niveles educativos, tales como: Inicial, Educación Básica y Bachillerato. El proceso de investigación se desarrolló en el Séptimo Año de Educación General Básica con una población de **treinta** estudiantes, cuentan con la tutoría de la Lcda. Lucia Bacilia Tocto Tocto.

#### **1.1.7. Identificación y descripción de las unidades de investigación.**

**El proyecto de investigación se desarrollará con un universo distribuido de la siguiente manera:**

- Treinta estudiantes de séptimo año de Educación General Básica.
- Una docente tutor de la asignatura de Estudios Sociales de Séptimo Año de Educación General Básica.

#### **1.1.8. Descripción de los participantes**

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2015), en su Artículo 15, dice:

“La comunidad educativa es el conjunto de actores directamente vinculados a una institución educativa determinada, con sentido de pertenencia e identidad, compuesta por autoridades, docentes, estudiantes, madres y padres de familia o representantes legales y personal administrativo y de servicio” (pág. 27).

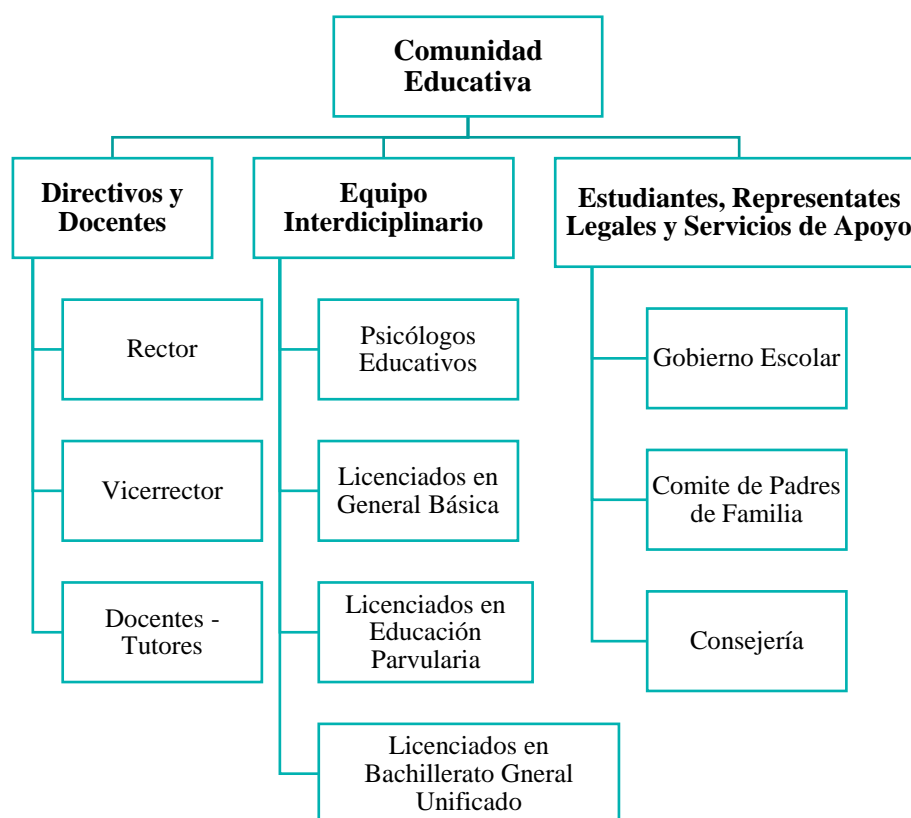
La función de los padres de familia o representantes legales es el de intervenir en la construcción de los proyectos educativos y verificar que exista calidad y calidez en los procesos educativos, conforme lo dicen los literales d y e del Artículo 17 de la LOEI. Por otra parte, el personal que directamente participa en el desarrollo de las actividades

pedagógicas, la LOEI se refiere que el cuerpo institucional interdisciplinario de la institución tales como:

- Directivos
- Docentes
- Equipo interdisciplinario

La misma Ley, declara que toda comunidad educativa debe estar conformada por:

*Figure 2: Organigrama de los participantes.*



*Nota: Elaboración Propia*

### COMUNIDAD EDUCATIVA “SIETE DE MAYO”

*Tabla 1: Comunidad Educativa Total*

	PROFESORES	ESTUDIANTES	SEPTIMO AÑO
FEMENINO	11	225	16
MASCULINO	10	221	14

DOCENTE TUTOR	1	0	0
TOTAL	21	446	30

*Nota: Datos tomados de la página de la institución “Siete de Mayo” Link:*

### **1.1.9. Características de la investigación**

#### **1.1.9.1. Enfoque de la investigación**

Es un proceso metódico, organizado y minucioso que está directamente ligado a las técnicas de investigación, tales como: enfoque cualitativo que consiste en ir de los casos particulares a la generalización hablando de cualidades; mientras que el enfoque cuantitativo cuya característica principal es ir de lo general a lo particular numéricamente (Medina, 2018).

Gomez (2018) afirma que la fase cuantitativa es la recopilación de datos es igual a medir, cuya función es designar números a objetos y eventos de acuerdo a ciertas reglas. La investigación cualitativa se sitúa en la elaboración de datos descriptivos, a fin de que las cualidades se expresan de forma hablada y escrita (Taylor, S.J. y Bogdan R.,1986 citado en Urbina, 2020. p.2 ). Por lo tanto, la investigación cuantitativa se basa en la medición de datos en números más exactos, por otra parte, si hablamos de investigación cualitativa nos enfocamos en la medición de datos descriptivos (Cualidades).

El enfoque para el desarrollo de la presente investigación es cuantitativa-cualitativa, porque se basa en una medición numérica y cualitativa donde se describe las diferentes características medibles de la institución educativa en el que se aplicó el presente proyecto, por lo cual, permite establecer y analizar un fundamento teórico- aplicado en base al objeto en estudio, a través de entrevistas y encuestas, con la finalidad de contribuir con la construcción de un nuevo conocimiento, cabe destacar que la información encontrada se la extrajo de artículos científicos, libros, bases de datos, sitios web, entre otros.



### **1.1.9.2. Nivel o alcance de la investigación**

La investigación tiene un nivel o alcance descriptivo pues se conocen las características de un grupo de personas, y está principalmente ligada al enfoque cualitativo que busca describir las representaciones subjetivas que emergen en un grupo de personas sobre un determinado tema o problema a tratar (Carlos, 2020).

### **1.1.9.3. Método de investigación**

Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E (2020) afirman que los métodos de investigación localizan y delimitan un problema, permiten recolectar datos importantes. Esto nos quiere decir que los métodos de investigación son de suma importancia, que nos proporcionan las herramientas adecuadas para la selección de muestra, análisis de datos, técnicas de investigación, fases de investigación, entre otros.

En el presente trabajo se ha empleado una metodología cuantitativa, cualitativa, aplicada, experimental, descriptiva y documental, con el propósito de obtener resultados más verídicos y concisos, pues se descarta el factor de error que tienen los métodos al usarse individualmente. Una de las ventajas que se obtiene con el empleo de las investigaciones, es la posibilidad de implementar varios métodos y priorizar las estrategias a utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje, o la facilidad de estudiar el mismo fenómeno desde diferentes perspectivas, dando mejores soluciones a los problemas planteados.

## **1.2. Establecimiento de Requerimientos**

### **1.2.1. Descripción de los requerimientos/necesidades que el prototipo debe resolver.**

Para el desarrollo de la propuesta de la investigación se establecen requerimientos mínimos establecidos por el fabricante de la aplicación:

*Tabla 2: Requerimientos y necesidades*

<b>Necesidades Pedagógicas</b>	<b>Requerimientos Técnicos</b>	<b>Hardware</b>	<b>Software</b>
------------------------------------	------------------------------------	-----------------	-----------------

Permitir la comunicación entre sus mismos compañeros	Tener acceso a internet	Entorno de Desarrollo (Windows 7/8/10) 32-64 bits.	Plataforma de Desarrollo de la Aplicación
Establecer horarios de intervención como horas pedagógicas o tutorías para reforzar el aprendizaje de Estudios Sociales.	Tener un dispositivo tecnológico como: computadora o laptop, tablet, teléfono inteligente.	Procesador mínimo: Dual Core 1.6 GHz o similar.	Lenguaje de programación
Generar nuevos conocimientos.	Tener un navegador que sea compatible como: Internet Explorer, Mozilla, Safari o Google Chrome.	Memoria mínima: 2 GB de RAM.	Formulario Form
Fomentar el trabajo cooperativo y colaborativo.	Tener un lugar tranquilo.	Memoria recomendada: 8 GB de RAM.	Desarrollo de Evaluaciones
Aumentar los niveles de interés de los estudiantes.	Tener las teclas de su teclado completas.	Espacio en disco mínimo: 2GB.	Evaluaciones Interactivas
Aumentar la motivación a los estudiantes.	Tener parlantes o auriculares.	Espacio en disco recomendado: 4GB.	GDevelop
Facilitar recursos a la docente y los estudiantes.	Tener la computadora en buen estado.	Pantalla con resolución mínima de 1280 x 800 píxeles.	Formulario de Entrevista

*Nota: Elaboración Propia*

### **1.3. Justificación del requerimiento a satisfacer.**

En el transcurso del desarrollo del juego educativo, se prioriza el brindar recursos lúdicos gamificados a los educadores de las diferentes instituciones educativas (públicas o privadas), fomentando el aprendizaje cooperativo y aumentando la motivación en los estudiantes. Cuando se habla de aprendizaje cooperativo se hace referencia a una estrategia pedagógica que ayuda en el desarrollo de aptitudes cognitivas y significativas del alumnado tanto para la vida escolar y profesional, cabe destacar que dicha estrategia fortalece el poder trabajar en equipo sin temor a ser criticado, pues su objetivo principal es apoyarse mutuamente para

alcanzar la misma meta. Por ende, aplicar gamificación como una metodología innovadora en el aula clase, facilita que el docente sea cooperativo, colaborativo y creativo a la hora de revisar las actividades brindadas por el docente despertando así su interés por aprender los nuevos contenidos de la cátedra a través de juegos.

La creación del prototipo del juego educativo permitirá otorgar mayores recursos y contenidos de apoyo actualizados para la asignatura Estudio Sociales, beneficiando a todos los estudiantes de Básica Media o docentes que manipulen el software. Cabe destacar que el juego estará disponible para la versión de Android e IOS. Por otra parte, el juego busca impulsar las estrategias didácticas innovadoras en las instituciones educativas (públicas o privadas), con el fin de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y reducir el tradicionalismo de las clases, motivando así al estudiante a ser más participativo y activo a la hora de construir sus propios conocimientos.

### **1.3.1. Marco referencial**

### **1.3.2. Referencias conceptuales**

#### **1.3.2.1. Gamificación conceptualización**

Al hablar del término “gamificación” analizamos su prefijo “game”, juego, y los afijos “i-fica-ción” que revela un proceso, siendo la inclusión de las técnicas de diseño, la mecánica y/o estilo de juego con el propósito de enriquecer la experiencia y participación del estudiante. De esta manera, transforma las actividades tradicionales en tareas lúdicas y cooperativas. (Pascuas Rengifo, Vargas Jara, & Muñoz Zapata , 2017, p. 75-76)

Para la Real Academia Española, “jugar es hacer algo por diversión de manera lúdica y nada tradicional para entretenerse, divertirse o desarrollar capacidades significativas para cada persona” (2019, p.5). Por lo tanto, se entiende que la gamificación es una adaptación innovadora propuesta por sus orígenes en Estados Unidos, que benefician el desarrollo de nuevas habilidades de los estudiantes mediante el juego, donde el reemplazo de dicha palabra es ludificación.

### **1.3.2.2. Gamificación en Educación**

Las predisposiciones e inquietudes existentes, requieren cada día más una respuesta a las diferentes necesidades de la nueva generación de jóvenes en el contexto educativo, y a sus intereses tecnológicos. El principal compromiso de los educadores e instituciones a la hora de renovar en metodologías es el de incorporar en sus clases estrategias que aumenten la motivación y compromiso de suministrar todas las herramientas-recursos posibles que favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo de sus alumnos logrando alcanzar un gran nivel de compromiso en sus estudios, motivarlos y seguir con la actividad lúdica (FERNÁNDEZ; OLMOS; ALEGRE, 2016 citado en Ortiz Colón, Jordán , & Agredal, 2017,pp. 20).

Los nuevos avances tecnológicos están realizando cambios notorios principalmente en los pedagogos y estudiantes integrando nuevos aprendizajes, estrategias y metodologías que ayuden en la motivación y cooperación en las clases, una de estas estrategias es la gamificación. Hablar de gamificación en educación trata de hacer la clase mucho más llamativa e interactiva para los estudiantes, aumentando el interés en interactuar y desarrollar las diferentes habilidades cognitivas y creativas.

La gamificación en la educación tiene como finalidad enseñar y reforzar diferentes aspectos como conocimientos y destrezas, tales como la resolución de problemas, la cooperación y la comunicación. Uno de los aspectos más importantes es la organización, ya que condiciona de forma directa los resultados esperados (RIVERA VARGAS, NEUT, LUCCHINI, PASCUAL, & PRUNERA , 2019).

### **1.3.2.3. Características y elementos de la gamificación**

Con las nuevas técnicas que implementan la utilización del juego, el aprendizaje es más visual, desarrollando la capacidad creativa del alumno, mejorando su habilidad para resolver problemas, aumentar el pensamiento crítico y cooperar con el resto de compañeros con la información obtenida (Navarro, 2017, p. 257-258). Así que al utilizar la ludificación aumenta las capacidades y habilidades del estudiante, creando un aprendizaje cooperativo y significativo para toda la vida.

Estos procedimientos de aprendizaje ayudan a minimizar el nivel de miedo a equivocarse a participar en las diferentes prácticas, con las nuevas tecnologías, se favorecen los procesos de prueba y error que permiten rectificar los faltas en el aprender haciendo. (Vargas, Ricardo, Rojas Silva, & Julie A, 2019, p 43).

Entre las principales características tenemos:

- Diversión.
- Motivación.
- Implicación.
- Colaboración.
- Simplificación.
- Personalización.

#### **1.3.2.4. Teorías de los aprendizajes Múltiples**

De acuerdo con (Howard Gardner 1983 citado en Chura, Huayanca, & Maquera, 2019)

El término inteligencia estaba errado, debido a que no preexiste una forma de ser inteligente ni existe la posibilidad de medir la inteligencia, esto implica la capacidad para resolver complicaciones y crear productos culturales donde, la misma sea un concepto totalmente relacionado con la creatividad y capacidad de desarrollar nuevos conocimientos (p, 590).

En educación, la teoría de Howard Gardner estableció modelos que permiten reconocer y aceptar la diversidad en pensamiento de los estudiantes. Y, al mismo tiempo, establecer principios de igualdad y aceptación, en uno o más ambientes culturales o educativos”, los cuales permiten identificar o manifestar diferentes aprendizajes tales como:

- Visual - Espacial
- Musical
- Corporal - Sinestética
- Interpersonal
- Logístico - Verbal
- Logístico – Lógico matemático
- Naturalista
- Intrapersonal
- Emocional

*Figure 3: Aprendizajes Múltiples*



*Nota: <https://www.cinconoticias.com/inteligencias-multiples-mejoran-proceso-aprendizaje/>*

## **1.4.Estado de Arte**

### **1.4.1. Aprendizaje cooperativo basado en gamificación**

El aprendizaje cooperativo es una de las principales estrategias utilizadas por un docente a nivel mundial, siendo que el mismo genera que los estudiantes desarrollen diferentes habilidades que favorecerán tanto su vida social, profesional como educativa, pues la misma permite que los estudiantes tengan un mejor desenvolvimiento a la hora de trabajar grupalmente, desarrollar su habilidad social, proporcionar y apoyarse en equipo.

Es por ello que Roldán Reche, (2021) menciona que la gamificación es una técnica transformadora que fusiona diversos métodos de aprendizajes cooperativos, planteados al alumnado quienes forman parte activa de su rol mediante la toma de decisiones acerca del contexto, la que surge ante la necesidad de encontrar nuevas formas para lograr la motivación en las clases.

Siguiendo a (Rivero 2017 citado en Archilla Segade & González de la Cruz, 2021), indica que:

Los juegos que demandan mayor interés en los estudiantes son aquellos que persiguen, potencian y favorecen un aprendizaje de tipo constructivo, como es el caso

de los juegos de rol y aventuras. Estos juegos “fomentan la empatía, la autonomía y la toma de decisiones” (p. 167).

Según la autora ya mencionada, el utilizar gamificación para aumentar la motivación del estudiante e implementar el trabajo cooperativo en el mismo, hace que el estudiante tenga un papel más activo en clases volviéndose creador de su propio conocimiento, tiene un aprendizaje significado al utilizar metodologías que están y acorde con su gusto y más aún cuando hoy en día la tecnología está más inmersa en la vida diaria. Cabe destacar que en la implementación de esta nueva metodología innovadora se basa en el modelo ADDIE pues utiliza las 5 fases de dicho modelo, para obtener así resultados y técnicas de mejor calidad y con mayor organización en la información.

## **Capítulo II.**

### **DESARROLLO DEL PROTOTIPO**

#### **2.1. Definición del prototipo**

Es por eso que, el juego educativo “GALY”, fue desarrollado con el fin de aportar como alternativa a la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de 7mo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “Siete de Mayo” del Cantón Machala como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje cooperativo. GALY fue diseñada en la Multiplataforma GDevelop, que es un motor de videojuego de código abierto, cuyo objetivo principal es desarrollar videojuegos en 2D, empleado un sistema de "Arrastrar y soltar" similar al de motores como Construct, o Stencyl.

Cabe destacar, que para el desarrollo del juego interactivo en la multiplataforma GDevelop fue necesario seguir un proceso sistematizado que contribuyo a obtener un diseño organizado y de mejor calidad con la utilización de la metodología ADDIE, que con sus diferentes fases facilitó la implementación y creación del prototipo. Siendo un esquema Instruccional interactivo, que produce eficientes resultados de los test formativos de cada etapa que llevan al investigador de retorno a una de las fases previas, pues el resultado final de cada ciclo es el inicio de la siguiente.

La principal ventaja de utilizar el modelo ADDIE es el tener un diseño de buena calidad, con objetivos claros de aprendizaje, contenidos cuidadosamente estructurados, cargas de trabajo controladas para profesores y estudiantes, la integración de diversos medios, actividades relevantes y la evaluación ligada a los resultados de aprendizaje deseados. Estos principios de diseño pueden aplicarse con o sin el modelo ADDIE. Sin embargo, ADDIE es un modelo que permite identificar estos principios de diseño para aplicarlos de manera sistemática y exhaustiva (SALAS RUEDA, 2017).

## 2.2. Fundamentación teórica del prototipo

La ludificación induce a los estudiantes a participar en juegos, convirtiendo tareas simples en atractivas, creativas y simuladas, estimulando el deseo de los estudiantes de participar activamente en cualquier área social deseada, incluida la educación. ( IQUISE ARONI & RIVERA R, 2020).

El prototipo se realizó en la plataforma GDEVELOP App la cual permite añadir bloques de código JavaScript en cualquier momento en los eventos de tu juego. Es una buena manera de implementar juegos lúdicos y creativos. Pero cabe mencionar que las características de GDevelop son escritas por programadores, usando los lenguajes de programación C++ y/o JavaScript, pese a que tiene una gran variedad de herramientas que sirven para satisfacer las necesidades básicas ilimitadas de sus usuarios.

**Tabla 3: GDevelop**

Ventajas	Desventajas
La plataforma te permite personalizar tu proyecto al gusto de cada usuario.	No cuenta con documentación activa.
No es necesario saber de programación.	No tiene muchos videos tutoriales.
Es de fácil uso.	En la versión Online es en español y la versión de escritorio es en inglés.
Tiene diversas plantillas.	No Hay Mas
Facilidad de Descargas de los Juegos	No Hay Mas

*Nota: Adaptado por: La página principal de GDevelop  
Link: <https://gdevelop-app.com/>*



**Tabla 4: GDevelop**

<b>Características</b>
Motor físico - Añade comportamiento realista a tus objetos.
Búsqueda de rutas - Haga que sus objetos se muevan y eviten los obstáculos.
Movimiento de arriba-abajo (top-down)
Motor para juego de plataformas - crea juegos de plataformas en un abrir y cerrar de ojos.
Exportación con un solo clic para Android.
Exportación con un solo clic a Facebook Instant Games, para jugar en Messenger.
Exporte su juego para la web con un solo clic
Export your game to iOS (with a Mac).
¡Exportación como un juego ejecutable independiente para Windows, macOS y Linux - en un solo clic!
Publish your game on Poki, Kongregate, Itch.io and other gaming websites!
Mostrar anuncios y vídeos de recompensa a sus reproductores mediante AdMob.

*Nota: Adaptado de la página principal de GDevelop*

*Link: <https://gdevelop-app.com/>*

## **2.3. Objetivo**

### **2.3.1. Objetivo General**

Fortalecer el aprendizaje cooperativo en los estudiantes de 7mo año de Educación General Básica, mediante el juego educativo GALY, motivándolos a tener una participación más activa en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales.

### **2.3.2. Objetivos Específicos**

- Diseñar el juego educativo “GALY”, con una interfaz amigable, de fácil manejo para los estudiantes y docente que la utilicen.
- Crear los niveles y escenarios lúdicos del juego educativo en GDevelop.
- Organizar los Contenidos y Temas de la Asignatura de Estudios Sociales.
- Añadir las actividades o recursos lúdicos que serán utilizados en cada uno de los niveles.

- Aplicar el juego educativo para reforzar la enseñanza en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de 7mo año de Educación General Básica.
- Evaluar el grado de satisfacción del juego “GALY”.

#### **2.4. Diseño del juego educativo**

El trabajo de investigación se basa en el modelo pedagógico constructivista en donde el alumno se convierte en el principal protagonista de su propio conocimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según (Martínez 2008 citado en Renés Arellano, 2018), señala que el constructivismo visto desde el enfoque educativo es un proceso mediante el cual el estudiante tiene mayor autonomía y participación, el docente lo apoya y guía en la formación de conocimiento significativos; se trata de ir del conocimiento intuitivo, al conocimiento formal, científico, esencial para el proceso educativo (p. 60).

El papel fundamental del docente es el de ser guía y orientador, satisfaciendo las necesidades de los estudiantes, para promover el progreso de las experiencias y el pensamiento crítico, creativo, reflexivo y cooperativo a través del planteamiento de tareas lúdicas y preguntas interactivas que contribuyan a la resolución de problemas académicos y sociales, volviendo al estudiante más participativo en clases.

Por otra parte (Piaget 1978 citado en Renés Arellano, 2018) explica que cada persona tiene su forma de analizar, comprender y aprender diferente, de percibir el mundo que los rodea, cabe destacar que se basa en los métodos de asimilación y acomodación los cuales son fundamentales en una investigación, en donde la asimilación tiene como función interiorizar la información que se recibe del entorno, profundizando para que el cerebro la analice y comprenda la realidad vivida, por otra parte la acomodación consiste en modificar los esquemas previos, es decir perfeccionar las ideas anticipadas mediante la nueva información obtenida (pág. 50).

Por ende, el diseño del juego se basó en la implementación del modelo ADDIE, que señala cinco etapas fundamentales que se relacionan con las diferentes formas de enseñanza del estudiante y concuerda con el enfoque constructivista de nuestro prototipo.

El libro titulado uso del Modelo ADDIE editado por los autores (Salas Rueda & Salas Silis, 2018) nos menciona que el modelo ADDIE es empleado con la finalidad de planear, crear, y utilizar entornos de enseñanza-aprendizaje eficientes y eficaces, por otra parte, resulta importante como marco de referencia para la educación basada en la tecnología. (pág. 17)

#### **2.4.1. Diseño del Juego “GALY”**

El juego “GALY” fue desarrollado en la multiplataforma GDevelop, la cual estará conformada por:

- Una pantalla principal.
- Contará con un menú de: PLAY – REPLAY.
- Se subdividirá en 3 niveles.
- Una su pantalla de contenidos nuevos y retroalimentación.
- Con cada carácter especial se obtendrá contenidos o información de cada personaje.
- El usuario tendrá 3 oportunidades (Vidas) para completar el juego.
- El juego tendrá su versión online / versión descargable para Android y iOS.
- Para una segunda versión 2, se obtendrá en los Mini-juegos Facebook-Messenger.

#### **PLANIFICAR LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN**

*Tabla 5: Planificación de Actividades*

<b>OBJETIVOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
Diseñar el juego educativo “GALY”, con una interfaz amigable, de fácil manejo para los estudiantes.	Realizar los pases de nivel de cada contenido en el juego “GALY”.	Realizar las evaluaciones en Quizizz.
Aplicar el juego educativo para reforzar la enseñanza en la asignatura de Estudios Sociales.	Desarrollar un nivel para la retroalimentación de la clase.	Realizar las evaluaciones en Quizizz.

Evaluar el grado de satisfacción del uso del juego “GALY”.	Realizar entrevistas y encuestas.	Realizar las evaluaciones en Form.
	Analizar las entrevistas y encuestas	

*Nota: Elaboración Propia*

## 2.5. Desarrollo del juego educativo

La construcción del juego se basa en los lineamientos dados en una entrevista previa con la docente institucional los cuales contribuyeron a un mejor diseño y desarrollo del juego, detalladas en las fases ADDIE.

MARTI, (2017) expone que para obtener una investigación más organizada y sistematizada se implementan cinco fases de investigación:

**Análisis:** se establecieron los requerimientos para el proyecto con respecto a quién va dirigido la aplicación. Por ejemplo: Los estudiantes, objetivos y las características del juego.

La relación con los contenidos empleados, se tuvieron que delimitar las temáticas a utilizar en el juego, además; como referencia se utilizó la documentación del Ministerio de Educación y los contenidos otorgados por la docente como la planificación curricular didáctica. Como se muestra en la imagen de la entrevista con la docente (Visualizar Anexo 1).

**Diseño:** se utilizó la metodología ADDIE para desarrollar el software, la cual se irá ejecutando constantemente. Como primer punto, el diseño de los contenidos que se implementarán en la asignatura de estudios sociales como propuesta educativa didáctica. El segundo punto es seleccionar la aplicación de “GDevelop” (juegos, imágenes, vídeos, textos, etc.) para la creación del juego, y sus funcionalidades.

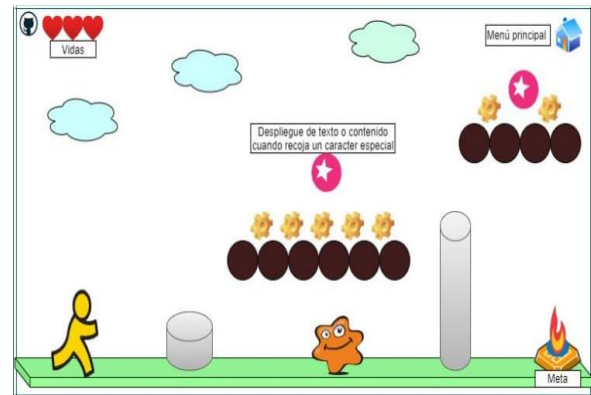
Por otra parte, para el diseño del juego se usaron plantillas y como modelos base el juego “Mario Bros” que nos permitirá identificar la presentación de los contenidos, asumiendo todas las limitaciones y posibilidades en lo que tiene que ver con la comprensión de la programación.

**Figure 5: Pantalla Principal del Juego**



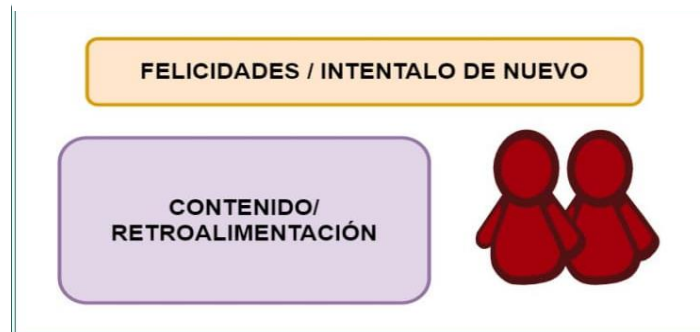
*Nota: Elaboración Propia*

**Figure 4: Nivel del juego**



*Nota: Elaboración Propia*

**Figure 6: Ventana desplegable**

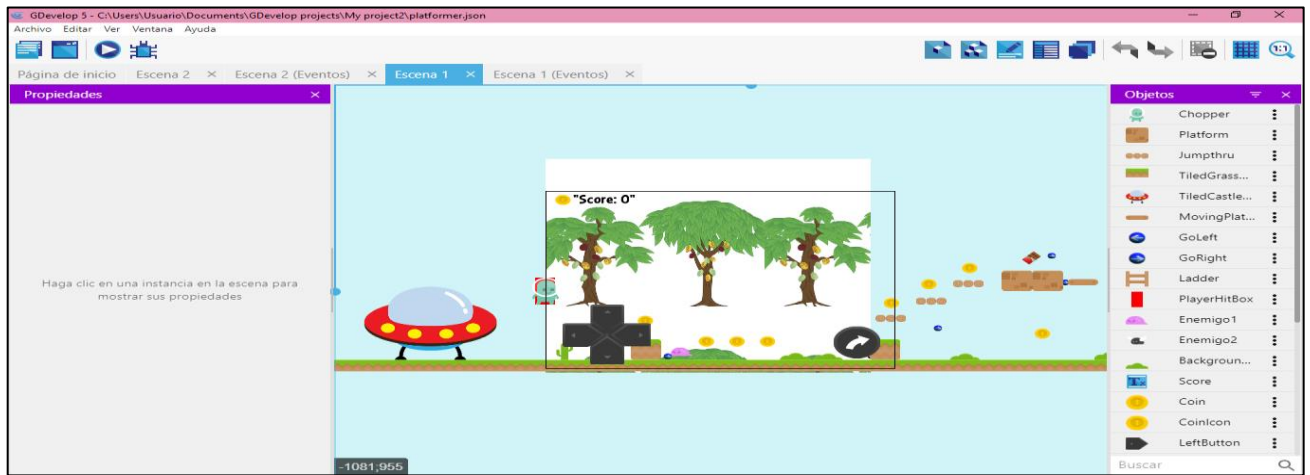


*Nota: Elaboración Propia*

**Desarrollo:** el proceso de elaboración del juego “GALY” en la multiplataforma GDevelop, mediante las funcionalidades (play, inicio del juego, avance de nivel, recompensas, presentación de contenidos, etc.) las cuales se comprueban su correcto funcionamiento mediante las diferentes pruebas del prototipo, descartando cualquier error del juego. Por último, está fase se da el cumplimiento al desarrollo de todas las funcionalidades que va realizando secuencialmente la aplicación.

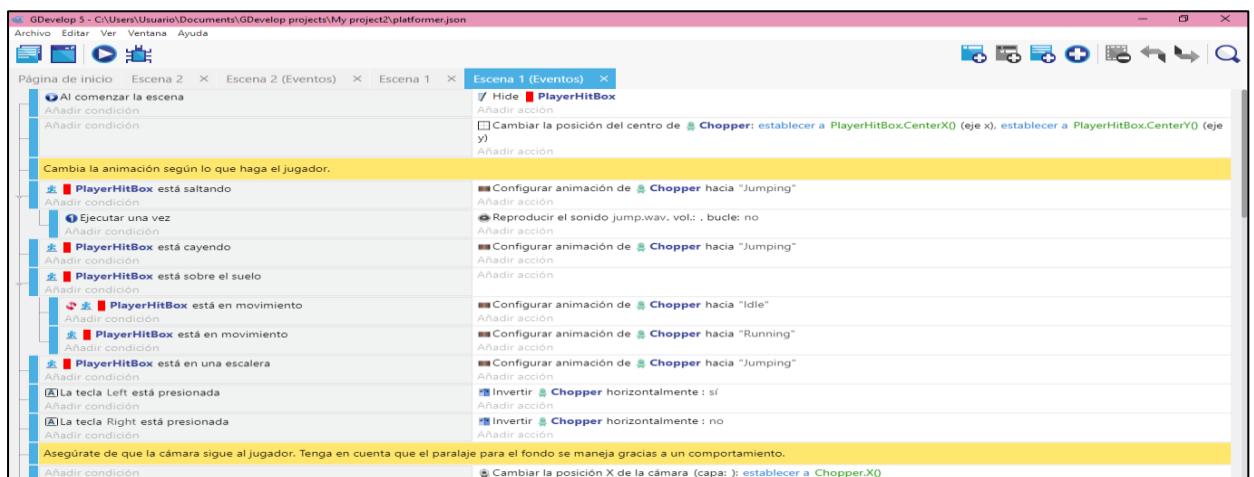
Cabe destacar que para el óptimo funcionamiento del juego se realizaron varias pruebas de prototipo de caja blanca la cual se basa en manejar la estructura interna del sistema, en otras palabras, nos centramos en la codificación del juego desde cero.

*Figure 7: Elaboración del juego “GALY” en GDevelop*



*Nota: Elaboración Propia*

*Figure 8: Cuadro de Codificación*



*Nota: Elaboración Propia*

**Implementación:** se implementó el prototipo a la docente de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “Siete De Mayo”, del Cantón Machala, con la predisposición de algún cambio o mejora del juego (Visualizar Anexo 2).

Por otra parte, con la ayuda de las pruebas piloto del prototipo de caja blanca se pudo adaptar las diferentes recomendaciones que sugirió la docente desde la parte interna del juego GALY, pues con dicha prueba ya antes mencionada se puede trabajar con el juego desde dentro para darle las diferentes funcionalidades de cada objeto, modificando la programación por bloques.

**Evaluación:** por último, se implementarán encuestas y entrevistas, para la valoración y evaluación del prototipo.

El diseño adecuado de los instrumentos a utilizar en el trabajo de investigación es esencial para llegar a conclusiones fiables y válidas. Por ende, el utilizará fuentes de investigación factible propicia veracidad en el análisis de la información recopilada para el trabajo de investigación, es por ello, que el presente proyecto utilizará fuentes de investigación **primarias**, pues proveen de información directa y de primera mano sobre el prototipo, siendo material original y sin interpretar. Cabe destacar que los métodos a utilizar para la investigación y obtención de la información serán de tipo **cuantitativo y cualitativo**, siendo que estos métodos no facilitan la obtención de datos desde diferentes puntos de vista, pues se necesita de la combinación de los dos métodos para una mejor comprensión del tema, otorgando resultados más profundos, medibles y concretos de la investigación.

Por otra parte, las técnicas seleccionadas para la recolección de datos han sido **la entrevista**, la cual va dirigida al docente, debido a que esta sirve para la recolección de información, sobre un tema en específico, y **la encuesta**, que va dirigida a los estudiantes, nos facilitó constatar información sobre el tema a investigar y la aceptación del prototipo como tal. Por último, en la utilización de estas técnicas, necesitó también de los instrumentos para implementarlas, los cuales son **la hoja de encuesta y el cuestionario**, cuya ejecución de los instrumentos se los llevará a cabo de manera presencial junto con la docente, estudiantes, directivos, tutora de tesis y principalmente con las autoras de la presente investigación.

## **2.6. EXPERIENCIA I**


### **2.6.1. Planeación**

Para el desarrollo de la primera experiencia, se organizan las reuniones, actividades y evaluaciones de todo el prototipo para los estudiantes del Séptimo de básica paralelo “A” en la asignatura de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Particular “Siete de Mayo en la ciudad de Machala.

En el primer encuentro, se contó con la participación de la docente tutora Lcda. Bacilia Lucia Tocto Tocto, profesora del Séptimo año de básica paralelo “A” en la asignatura de Estudios Sociales, y con la presencia estelar de la tutora de tesis Ing. Sara Gabriela Cruz Naranjo, Mgs, para la presentación del prototipo del “Juego Educativo GALY”, como primera socialización para obtener una opinión más eficaz y certera de la docente hacia el diseño del juego, siendo de total importancia para la presente investigación, pues los diferentes puntos de vista permiten la mejora y cambios del prototipo antes de poder aplicarlo directamente con los 30 estudiantes del contexto educativo.

Por otra parte, las técnicas seleccionadas para la recolección de datos han sido **la entrevista**, la cual va dirigida al docente, y el instrumento a utilizar será el cuestionario que está conformado por 6 preguntas de total importancia para la obtención de información en la presente investigación. Cabe destacar que la implementación de la entrevista fue realizada fuera del horario habitual de clases, con una duración de **1H00**, mediante la plataforma zoom para la reunión y presentación del Juego Educativo GALY de forma presencial y virtual, es así que las preguntas fueron realizadas en Word y para el análisis de datos se utilizara la herramienta Excel.

**Tabla 6: Organización de las Actividades de la Experiencia I**

Herramienta de videoconferencia	Tiempo	Actividades
PLATAFORMA ZOOM 	9:00 – 9:10	Introducción al prototipo
	9:10 – 9:35	Presentación de las características, componentes y funcionalidades del prototipo
	9:35 – 9:40	Realización de entrevista.
	9:40 – 9:50	Sugerencias o recomendaciones por parte de la docente.
	9:50 – 10:00	Cierre de la experiencia.

*Nota: Elaboración Propia*

### 2.6.2. Experimentación

Durante la experimentación describimos las actividades de aprendizaje y el funcionamiento del prototipo. Cabe destacar que para la experimentación con el juego educativo GALY,



todos los contenidos fueron otorgados por la docente de Estudios Sociales, para poderlos implementar en el recurso didáctico.

Por ello describimos las siguientes actividades que se desarrolló en la presente experiencia:

- Para la primera interacción realizada el 10 de Diciembre del 2021, se dio apertura con la bienvenida y agradecimiento hacia la docente de la asignatura por permitirnos realizar nuestra práctica, contando también con la presencia de nuestra docente tutora de tesis. (Ver Anexo 2)
- Se realizó una inducción del Juego Educativo GALY utilizado para describir la interfaz, uso y funcionamiento del mismo. (Ver Anexo 3)
- Se socializó la estructura del recurso, indicando el inicio del juego, con sus respectivos logotipos y botones para iniciar, en el transcurso que se pasaba los niveles se mostraron los contenidos otorgados por la docente y las preguntas de retroalimentación al finalizar el nivel. Cabe indicar que el juego está disponible para las diferentes versiones de Android y iOS. (Ver Anexo 4)
- Durante el nivel el jugador tiene la opción de pausar o reiniciar el nivel, si en las preguntas cooperativas el estudiante coloca la respuesta incorrecta el jugador iniciará al comienzo del juego.
- Finalmente, se realizó una entrevista, con el instrumento de cuestionario de preguntas abiertas de evaluación y mejora del prototipo, con las respectivas recomendaciones dadas por la docente tutora de la institución. (Ver Anexo 5)

Las interrogantes que se utilizaron en la entrevista pueden ser observadas en el anexo 6 de la presente investigación y las respuestas escaneadas.

### **2.6.1. Evaluación y Reflexión.**

#### **2.6.1.1. Evaluación**

Para evaluar la efectividad del juego educativo GALY en la experiencia I, se aplicó a la docente una entrevista de 7 preguntas de manera presencial y virtual a través de la herramienta Word. Considerando los hallazgos para plantear las mejoras de la siguiente

experiencia, presentamos los datos obtenidos de la implementación del instrumento de evaluación:

**Pregunta 1:** Participación de los estudiantes en el acompañamiento pedagógico.

*“En la asignatura de Estudios Sociales los estudiantes si participan activamente de manera tradicional.”*

La participación de cada estudiante en la asignatura de Estudios Sociales es totalmente activa e individual, pero se presenta de una manera tradicionalista, donde la docente imparte su cátedra con materiales monótonos sin incluir herramientas tecnológicas educativas gamificadas donde el estudiante pueda participar de forma cooperativa a través de un entorno lúdico que le permita desenvolverse con una mayor precisión y agradable.

**Pregunta 2:** Prestación del Juego Educativo GALY.

*“Es un juego interactivo donde se visualiza alegría, diversión y el mejoramiento del aprendizaje cooperativo de los estudiantes.”*

El juego educativo GALY en palabras de la docente es muy amigable y factible para la interacción de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales pues favorece la comprensión y el aprendizaje cooperativo de los dicentes mediante un entorno lúdico e interactivo donde el estudiante puede aprender bajo un entorno que ellos manejan.

**Pregunta 3:** Relación de los objetivos con el juego GALY

*“El juego presentado está relacionado con los contenidos expuestos en el PUD, de igual forma puedo decir que lograron presentar exitosamente lo planificado.”*

El juego educativo GALY integra totalmente los contenidos expuestos en el PUD dado por la docente de la asignatura logrando cumplir con los temas en la planificación y dar una retroalimentación de lo visto.

**Pregunta 4:** Contenidos presentados en el Juego Educativo GALY.

***“Claro que sí, porque al momento de presentar las actividades están acordes con el PUD, por consiguiente, fue muy interactivo.”***

Todas las actividades presentadas en el juego están acorde a los contenidos expuestos en el PUD logrando cumplir con los objetivos del prototipo y de la clase, con un entorno amigable y lúdico para los estudiantes.

**Pregunta 5:** Factibilidad en favorecer el aprendizaje cooperativo.

***“Es muy cooperativo, por ende, los estudiantes de séptimo año quedaron encantados con la herramienta, además que ellos buscan nuevas formas de aprender y si es con la gamificación a ellos les encantaron.”***

La factibilidad del juego educativo GALY es inminente, la docente quedó encantada con la herramienta tecnológica gamificada, pues es una herramienta amigable para los estudiantes permitiéndoles aprender y desenvolverse en un entorno que ellos manejan adecuadamente y ayudando a despertar el interés en cada uno de ellos por aprender.

**Pregunta 6:** Implementación del Juego Educativo GALY.

***“Sí, se debe implementar el juego porque es una nueva forma de enseñanza en los estudiantes de mi asignatura y en toda la educación.”***

Teniendo en cuenta la respuesta otorgada por la docente, se evidencia que está totalmente de acuerdo en implementar el juego educativo GALY, porque es una forma innovadora de poder utilizar nuevas metodologías y estrategias de aprendizaje en el proceso enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales, mediante la inclusión de herramientas gamificadas.

**Pregunta 7:** Mejoras del Juego Educativo GALY.

***“Mi única recomendación es que las actividades estén en el último nivel, de ahí todo excelente.”***

Mediante el proceso de presentación del prototipo, la docente manifestó que las preguntas cooperativas incluidas en las actividades del juego debían estar incluidas en el transcurso del

nivel 3 para verla, así como una retroalimentación de los contenidos vistos, es así que se considera que el juego educativo tuvo una excelente acogida por parte de la docente.

#### **2.6.1.2. Reflexión**

En base a la primera interacción con el objeto de estudio, se dio a conocer el juego educativo como estrategia didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje cooperativo en el proceso enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales, donde se explicó la razón de la implementación del prototipo, por lo que se tomaron algunas sugerencias por parte de la docente institucional, pues según la pregunta 7 de la entrevista aplicada manifiesta que:

- Es que las actividades estén presentadas en el transcurso del último nivel, como preguntas cooperativas de evaluación.
- Dar una previa introducción antes de empezar.

En base a los criterios de mejoras se implementa en el prototipo del juego educativo los siguientes elementos:

- Se agrega el menú desplegable (botones continuar, pausa y play).
- Se desarrolla la versión adaptable del juego para celulares (Android e iOS).
- Disponibilidad en juegos de Messenger.

### **2.7. EXPERIENCIA II.**

#### **2.7.1. Planeación.**

Para esta segunda interacción se realizó mejoras en el juego educativo GALY tal y como recomendó el docente en su participación correspondiente a la primera experiencia y se agendó una reunión vía videoconferencia utilizando la herramienta Zoom en la cual junto con 22 estudiantes se implementó dicho recurso educativo para determinar su factibilidad dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la clase en la asignatura de Estudios Sociales, cabe destacar que no se realizó la experiencia con la muestra escogida previamente debido a que hubieron estudiantes delicados de salud, dicha experiencia fue llevada a cabo el día 27

de Enero desde las 09:00 hasta 10:20, por lo que a continuación se muestra la planeación sobre la segunda experimentación del robot con la muestra de estudio:

- **Usuarios participantes:** Docente institucional, Docente tutora de tesis, autoras, estudiantes del Séptimo año de Educación General Básica.
- **Técnica de recolección de datos:** Encuesta.
- **Instrumento de recolección de datos:** Cuestionario.
- **Instrumento de análisis de datos:** Excel y Menti Art.

### 2.7.2. Experimentación.

Mediante la reunión virtual Zoom, se realizó una segunda exploración al Juego Educativo GALY de forma explicativa priorizando todas las ventajas que brinda el recurso GALY en su contenido y se cumplió uno de los objetivos del proceso de gamificación incluido.

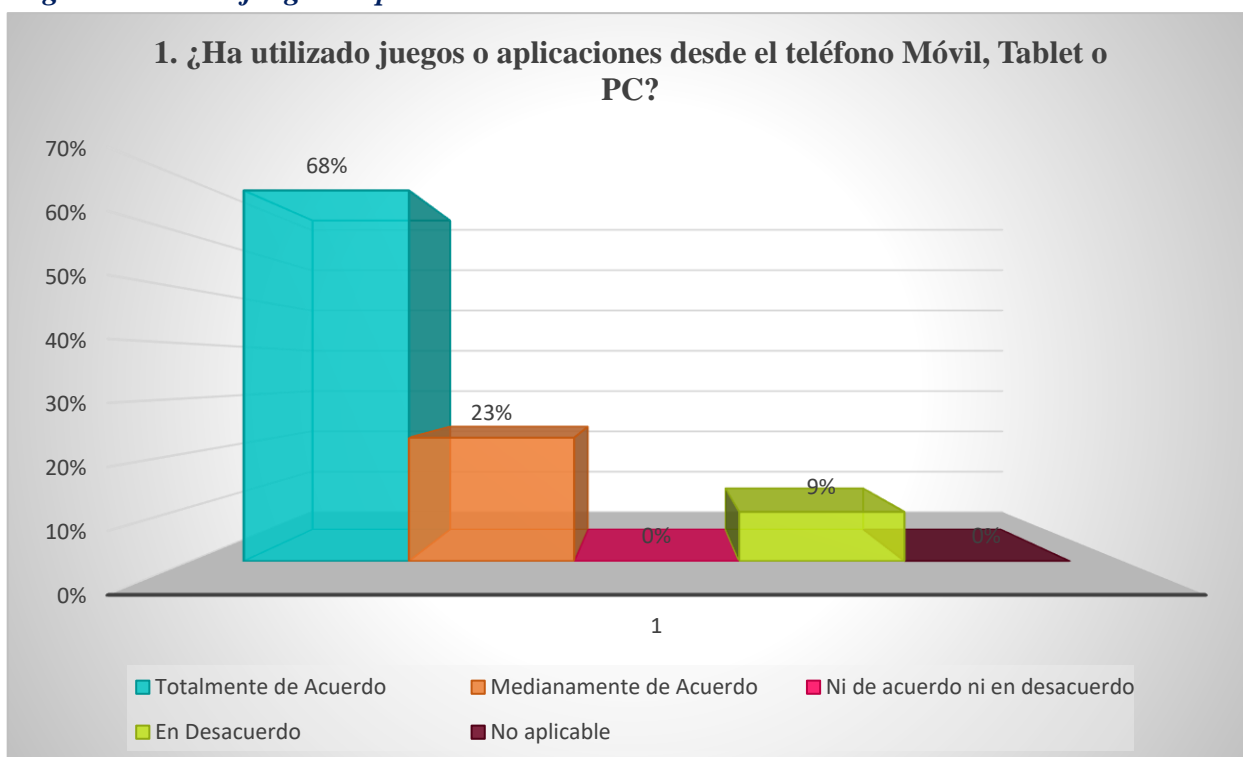
Proporcionando el enlace a los estudiantes mediante Microsoft Teams para realizar la exploración del ambiente gamificado del juego en compañía y seguimiento de forma personalizada por los estudiante, estimando un tiempo prudente para que los estudiantes se familiaricen con el manejo de los controles y realicen el pase del primer nivel prestando atención a los contenidos que se visualizan en el transcurso del juego acerca de la asignatura y del prototipo respectivamente, respetando un tiempo moderado para que logren responder las diferentes preguntas presentadas en los diversos niveles, ya sea a mano o en un Word como evidencia. Para finalizar, la experimentación de los estudiantes con el prototipo se empleó una encuesta mediante un formulario de Google con 8 ítems para poder ejecutar la recolección de datos sobre la experiencia desde el punto de vista de cada estudiante evidenciando la efectividad, utilidad e importancia del recurso, cabe destacar que también implementamos una observación dirigida y la utilización de gamificación para llamar la atención del estudiante al responder las diversas inquietudes y saber que están al tanto de la clase para que la información sea más verídica y factible de obtener.

### 2.7.3. Evaluación y Reflexión.

#### 2.7.3.1. Evaluación

Para evaluar la efectividad del juego educativo GALY en la experiencia II se aplicó a los estudiantes un instrumento de recolección de datos que fue una encuesta de 8 preguntas creada con la herramienta de Google Forms, presentamos los datos obtenidos de la implementación del instrumento de evaluación:

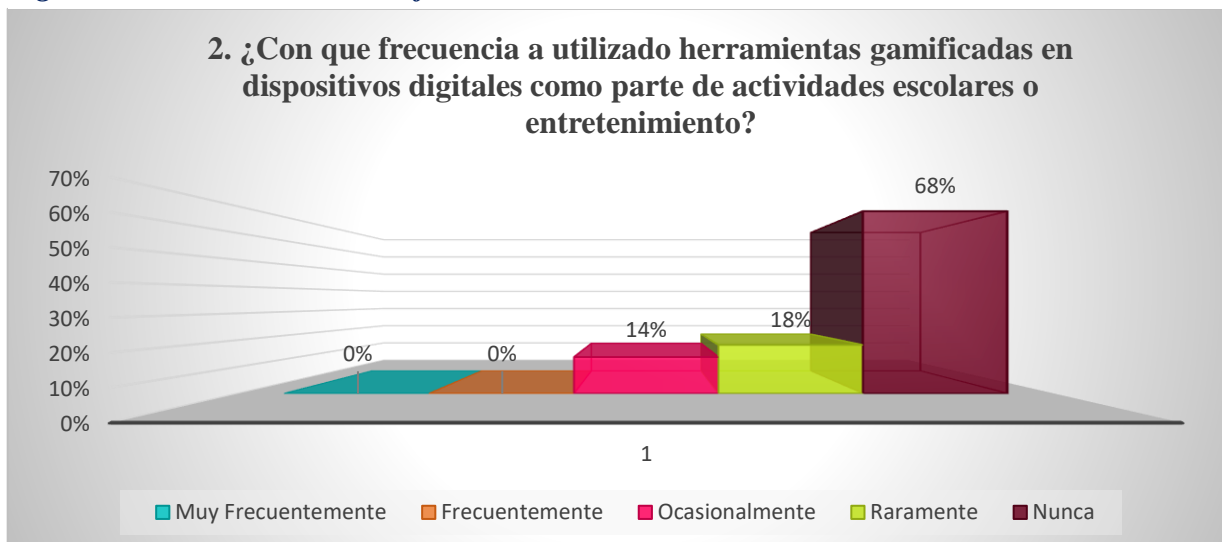
*Figure 9: Uso de juegos o aplicaciones.*



*Nota: Gráfico estadístico con representación de valores por porcentajes pertenecientes a la pregunta 1 de la encuesta dirigida a los alumnos en la experiencia II. Fuente: Elaboración Propia.*

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA ENCUESTA:** El 68% de los encuestados afirmaron que están Totalmente de Acuerdo en que han utilizado juegos o aplicaciones en diferentes dispositivos tecnológicos ya sean educativos o de entretenimiento.

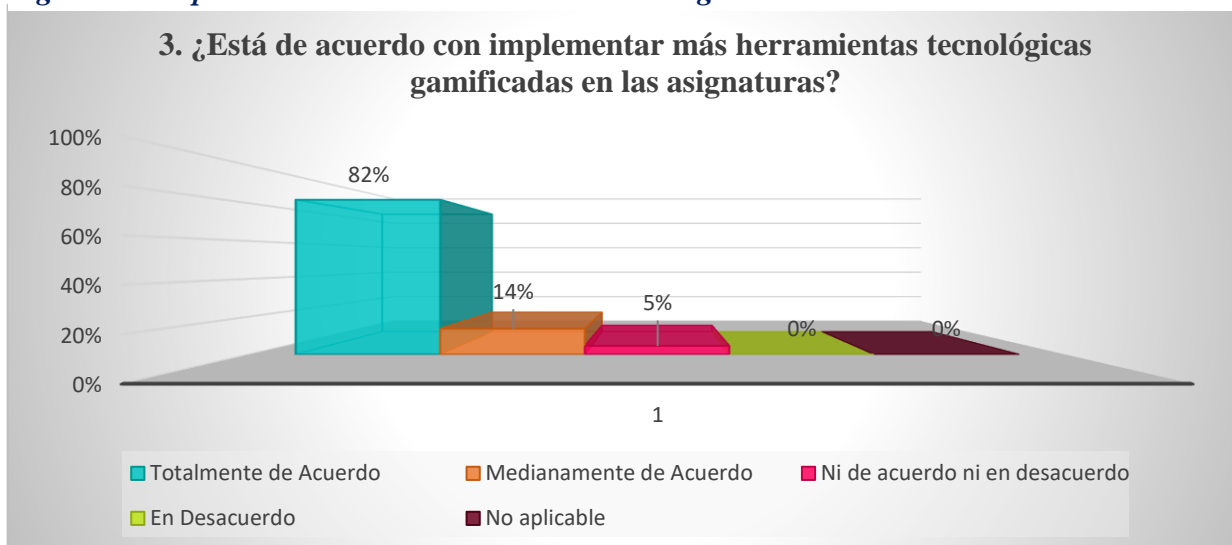
**Figure 10: Herramientas Gamificadas.**



**Nota:** Gráfico estadístico con representación de valores por porcentajes pertenecientes a la pregunta 2 de la encuesta dirigida a los alumnos en la experiencia II. Fuente: Elaboración Propia.

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA ENCUESTA:** El 68% de los encuestados afirmaron que nunca han utilizado herramientas gamificadas por parte de la docente como actividades escolares o de entretenimiento para motivar a los alumnos en el transcurso de las clases de Estudios Sociales, evidenciando que las clases son monótonas y tradicionalistas.

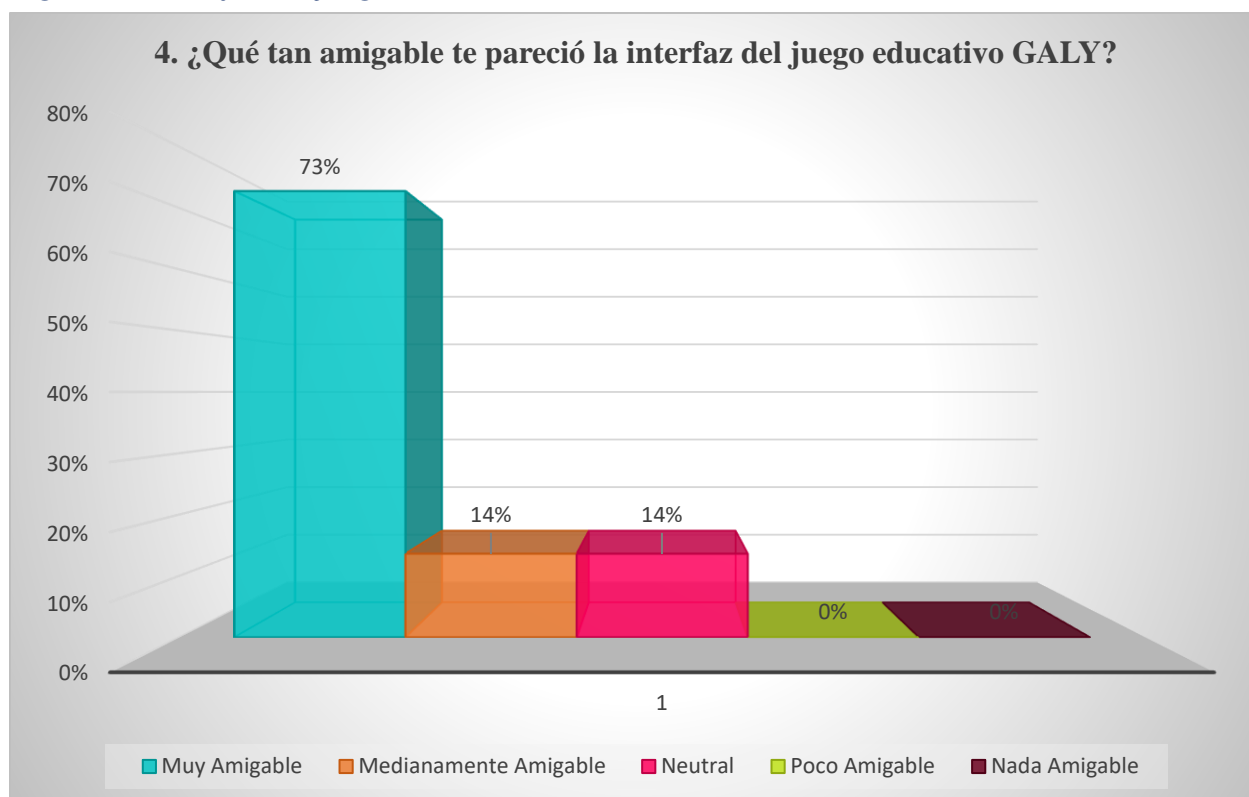
**Figure 11: Implementación de herramientas tecnológicas.**



**Nota:** Gráfico estadístico con representación de valores por porcentajes pertenecientes a la pregunta 3 de la encuesta dirigida a los alumnos en la experiencia II. Fuente: Elaboración Propia.

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA ENCUESTA:** El 82% de los encuestados afirmaron que están totalmente de acuerdo con implementar herramientas tecnológicas gamificadas en las diversas asignaturas, para poder dejar de lado las clases tradicionalistas que causan un efecto de desinterés en las clases.

*Figure 12: Interfaz del juego GALY.*

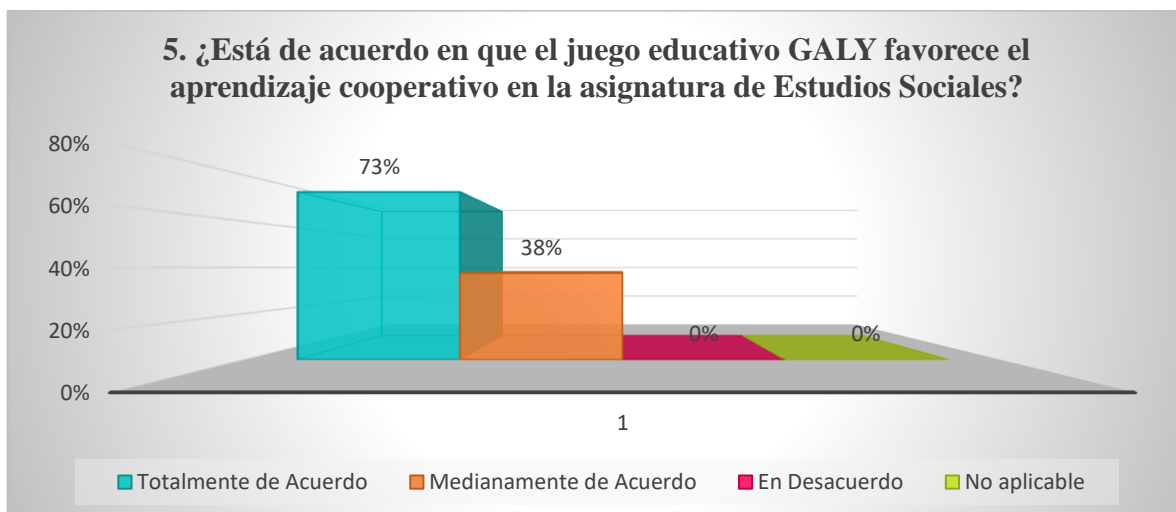


*Nota: Gráfico estadístico con representación de valores por porcentajes pertenecientes a la pregunta 3 de la encuesta dirigida a los alumnos en la experiencia II. Fuente: Elaboración Propia.*

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA ENCUESTA:** El 73% de los encuestados afirmaron que la interfaz de del juego educativo GALY es muy amigable para interactuar con él, como un juego educativo llamativo para implementarlo en la asignatura de Estudios Sociales, para aumentar el interés de cada estudiante y hacer de cada clase más lúdica e interactiva.



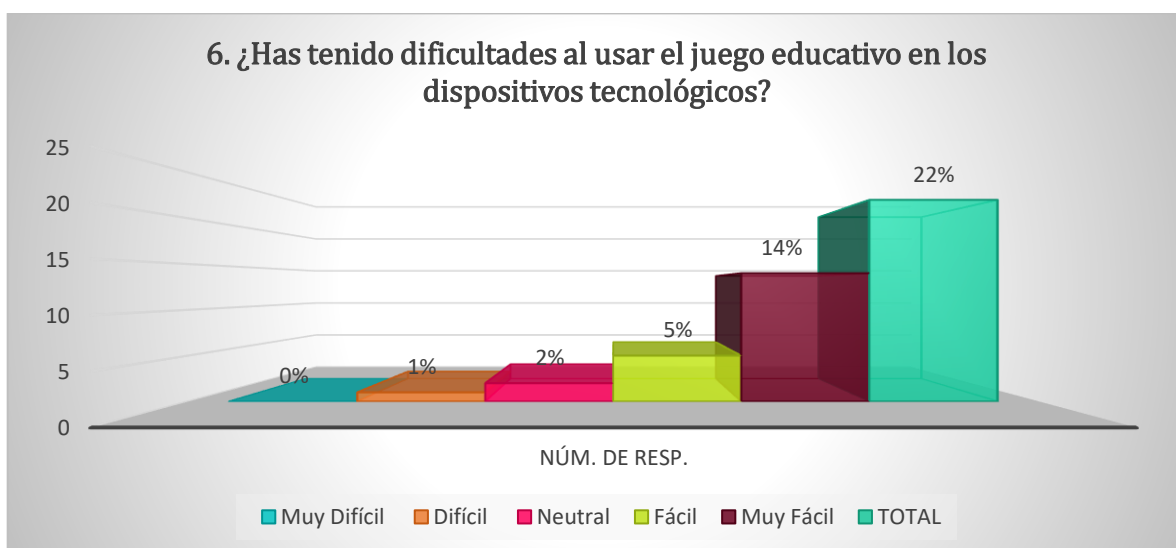
**Figure 13: Aprendizaje Cooperativo.**



*Nota: Gráfico estadístico con representación de valores por porcentajes pertenecientes a la pregunta 5 de la encuesta dirigida a los alumnos en la experiencia II. Fuente: Elaboración Propia.*

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:** El 82% de los encuestados afirmaron que están totalmente de acuerdo que el juego educativo GALY favorece el aprendizaje cooperativo en la asignatura de Estudios Sociales, como un juego educativo innovador y motivador en la asignatura, cumpliendo así con los contenidos y objetivos propuestos en el plan de clase.

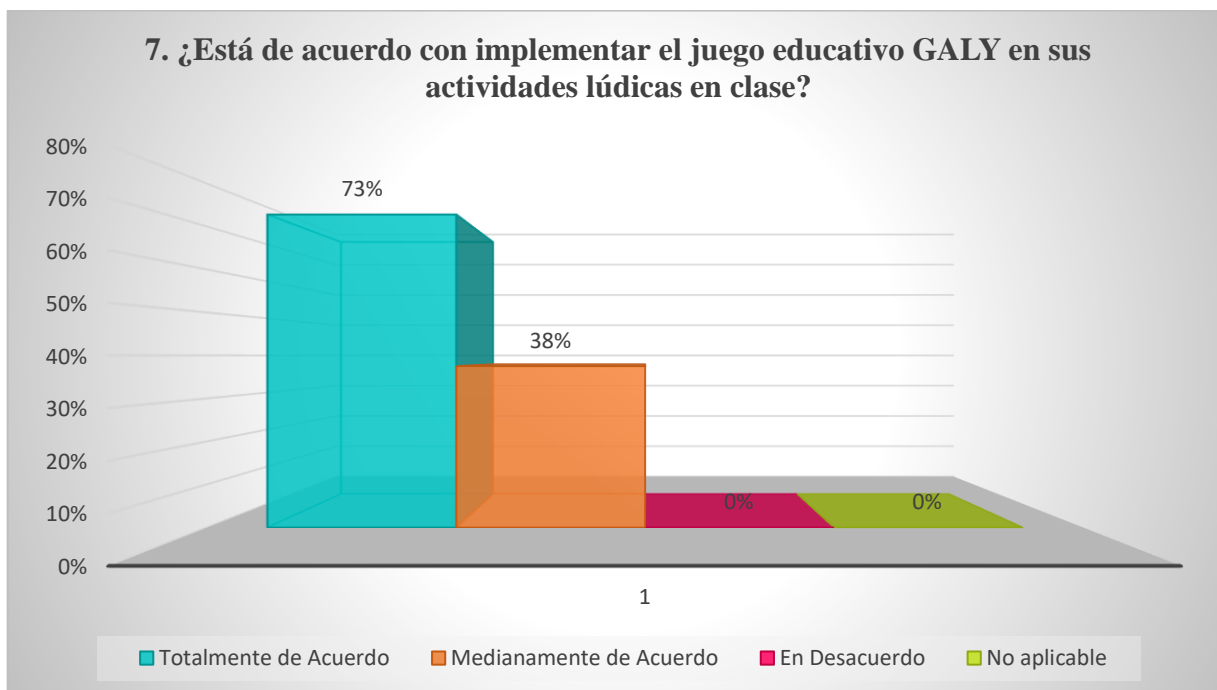
**Figure 14: Dificultad de uso del juego GALY.**



*Nota: Gráfico estadístico con representación de valores por porcentajes pertenecientes a la pregunta 6 de la encuesta dirigida a los alumnos en la experiencia II. Fuente: Elaboración Propia.*

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:** El 73% de los encuestados afirmaron que están totalmente de acuerdo con implementar el juego educativo GALY en sus actividades lúdicas en clase, por otro lado, lo consideran un juego innovador, amigable e interesantes siendo que hace de las clases monótonas a clases lúdicas e interactivas despertando el interés de cada estudiante.

*Figure 15: Actividades lúdicas.*



*Nota: Gráfico estadístico con representación de valores por porcentajes pertenecientes a la pregunta 7 de la encuesta dirigida a los alumnos en la experiencia II. Fuente: Elaboración Propia.*

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA ENCUESTA:** El 73% de los encuestados afirmaron que están totalmente de acuerdo con implementar el juego educativo GALY en sus actividades lúdicas en clase, por otro lado, además implementar juego innovador es más factible ya que las clases son muy monótonas.

*Figure 16: Mejoras del juego GALY.*



*Nota: Imagen representativa en WordArt con las respuestas pertenecientes a la pregunta 8 de la encuesta dirigida a los alumnos en la experiencia II. Fuente: Elaboración Propia.*

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA ENCUESTA:** La mayoría de las respuestas fueron positivas, considerando que el juego es muy divertido, increíble, colorido, imperativo y educativo, por lo que se estima que está no necesita de mejoras. El juego representa diversión y educación, por lo tanto, en las clases de Estudios Sociales ellos proponen incluirla para que las clases se innoven y presenten motivación.

### **2.7.3.2. Reflexión.**

El análisis general de los resultados logrados en la encuesta aplicada durante la experiencia II determinó que los estudiantes tienen a su disposición los recursos tecnológicos necesarios para la correcta implementación del prototipo, tanto así que también disponen de conocimientos en juegos para diversas actividades, por tal razón no se encontraron inconvenientes de parte de los estudiantes para acceder y manipular el juego educativo

GALY, y realizar las actividades del mismo, además se identificó los siguientes comentarios hacia el recurso por parte de los estudiantes:

- Es una propuesta innovadora.
- El juego GALY es muy interactivo e interesante.
- Despierta mis ganas de seguir aprendiendo.
- Debería implementarse en todas las asignaturas.
- Llama mi atención porque es divertido y sobre todo educativo.
- El jugar es la manera más divertida de aprender, y sobre todo si es en una materia donde solo se ve teoría.
- Es increíble poder aprender más sobre la historia de nuestro país a través de un juego como GALY.
- Concuerdo con el lema de “GALY la motivación de tu educación”.

### 2.7.3.3. Logotipo del juego GALY

*Figure 17: GALY*



*Nota: Elaboración Propia*

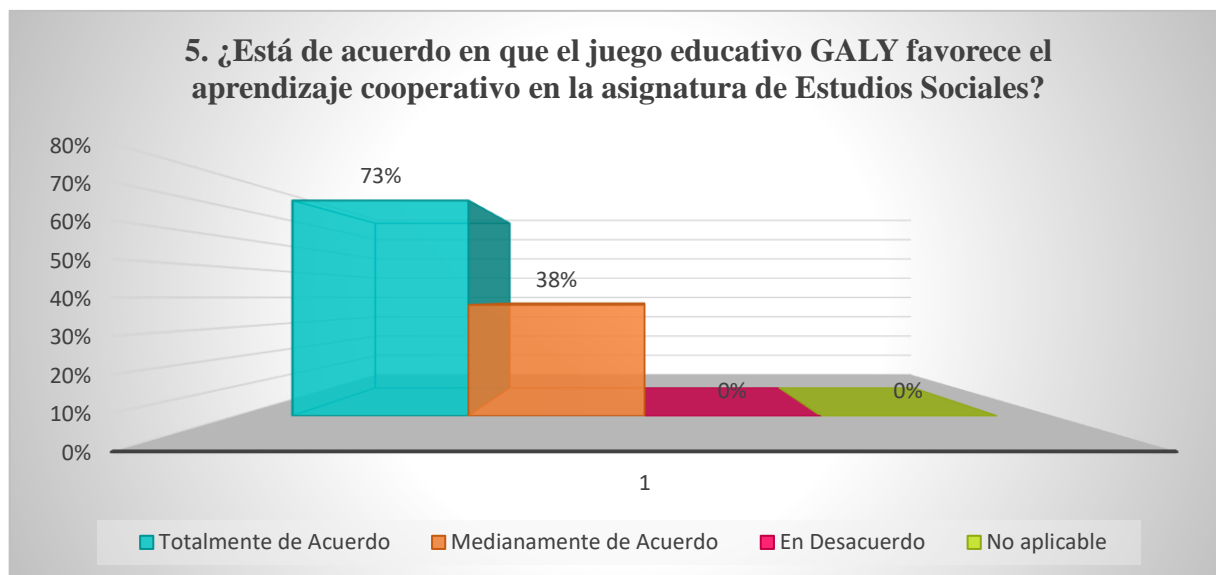
## CAPÍTULO III

### 3. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.

#### 3.1. Resultados de la evaluación de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo.

Durante la experiencia II, se aplicó a los estudiantes una encuesta como un instrumento de recolección de datos con la finalidad de obtener información sobre la perspectiva de los estudiantes en referencia al recurso implementado. A continuación, se representa la información mediante una tabulación establecida en tablas y gráficos con su respectivo análisis para una mejor explicación, cabe destacar que se seleccionaron las preguntas más relevantes:

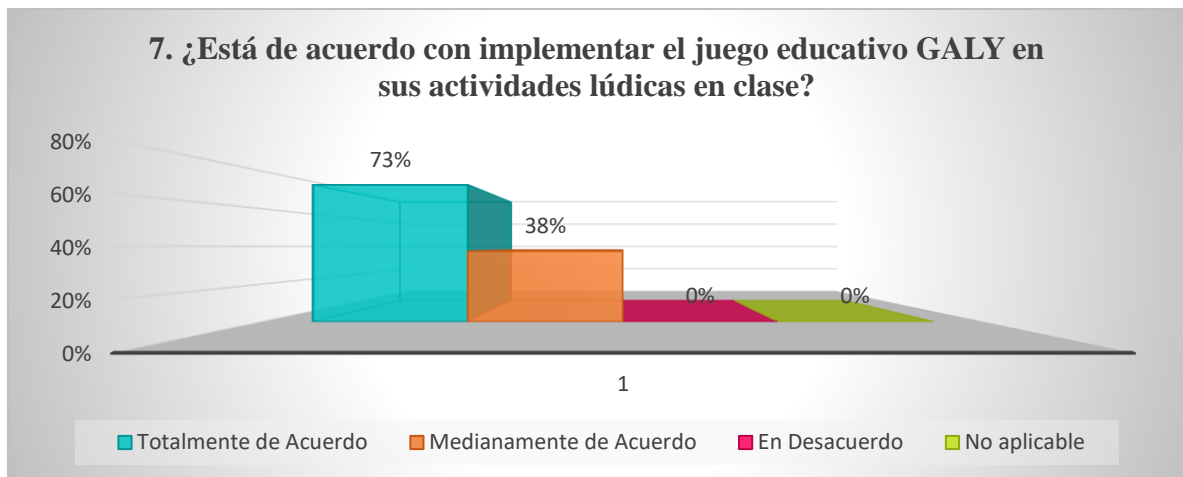
*Figure 18: Aprendizaje Cooperativo.*



*Nota: Gráfico estadístico con representación de valores por porcentajes pertenecientes a la pregunta 5 de la encuesta dirigida a los alumnos en la experiencia II. Fuente: Elaboración Propia.*

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:** El 82% de los encuestados afirmaron que están totalmente de acuerdo que el juego educativo GALY favorece el aprendizaje cooperativo en la asignatura de Estudios Sociales, como un juego educativo innovador y motivador en la asignatura, cumpliendo así con los contenidos y objetivos propuestos en el plan de clase.

**Figure 19: Actividades lúdicas.**



**Nota:** Gráfico estadístico con representación de valores por porcentajes pertenecientes a la pregunta 7 de la encuesta dirigida a los alumnos en la experiencia II. Fuente: Elaboración Propia.

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:** El 73% de los encuestados afirmaron que están totalmente de acuerdo con implementar el juego educativo GALY en sus actividades lúdicas en clase, por otro lado, lo consideran un juego innovador, amigable e interesantes siendo que hace de las clases monótonas a clases lúdicas e interactivas despertando el interés de cada estudiante.

### 3.2. Propuestas futuras de mejora del prototipo

- Diseñar nuevas actividades que orienten el crecimiento de aprendizaje significativo.
- Incluir contenido con audios para estudiantes que padezcan de discapacidad visual y dislexia a través de una interfaz netamente direccionada a orientar a la comunidad educativa en emplear estrategias y metodologías que puedan ayudar a docentes y estudiantes.
- Incluir un rol de preguntas que fomente los procesos de inclusión, proporcionando contenidos con una variedad de recursos multimedia llevando así a la generación de acciones participativas mediante el prototipo.
- Diseñar nuevos villanos y niveles con mayor dificultad que tengan enlaces con

diferentes herramientas lúdicas para aumentar la dinamización de las actividades.

## **Conclusiones**

Los resultados de las experiencias en la institución educativa mostraron una gran aceptación en el empleo del juego educativo GALY como nueva estrategia didáctica del fortalecimiento en el aprendizaje cooperativo de la asignatura de Estudios Sociales, lográndose cumplir con objetivos propuestos, es así que los estudiantes aprobaron el juego, consolidando su interés y deseo por emplear más aplicaciones gamificadas por parte de la docente en sus clases a futuro, todo esto se evidencia en los resultados obtenidos, los colores, contenidos y elementos que integran, dio a conocer la factibilidad del prototipo. Finalmente se cumplió con los objetivos específicos planteados previamente mismos que se describen continuación:

- Las características principales que debe tener una aplicación gamificada es ser motivadora, colaborativa y personalizada, cabe destacar que debe de tener recompensas, vidas, etc., para fortalecer del aprendizaje cooperativo en los estudiantes del Séptimo Año de Educación General Básica en la asignatura de Estudios Sociales, proporcionando resultados factibles para el desarrollo del prototipo.
- La herramienta tecnológica "GDevelop" es el primordial instrumento utilizado para la creación del juego educativo GALY, pues cuenta con sus principales características de crear, motivar, personalizar e imaginar nuevos entornos gamificados que aumentan los niveles de interés de los estudiantes.
- Finalmente, el juego educativo GALY ofrece un entorno gamificado, entretenido y creativo con un diseño amigable basado en la asignatura de Estudios Sociales, generando un aprendizaje significativo en los estudiantes para mejorar el rendimiento en el ámbito cooperativo e inclusivo para las diferentes actividades realizadas en clase, tornando la asignatura más interactiva e innovadora.

## Recomendaciones

- La principal recomendación que se puede ofrecer en el campo educativo gamificado, es la innovación de una estrategia didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje cooperativo, en la cual se ofrece actividades lúdicas, interactivas porque la implementación de un juego en las clases es para motivar a los estudiantes a tener un aprendizaje demostrativo.
- Se recomienda continuar utilizando el juego “GALY” porque es una nueva herramienta innovadora que contiene contenidos educativos del área de Estudios Sociales, por lo cual es una estrategia nueva que ayudará a que las clases no sean monótonas, por lo cual los estudiantes podrán enriquecer sus conocimientos y formación educativa, en este caso el juego es de autoría propia.
- Las mejoras de la aplicación es primordial utilizar programas gratuitos que presenten funcionalidades factibles, es fundamental ofrecer interfaces sencillas fáciles de usar, por eso se recomienda utilizar la APP de GDevelop 5 que tiene actualizaciones favorables, ya que ayuda a construir tu juego. Es gratis, rápido, de código abierto y tan fácil de usar que nunca verás los juegos de la misma manera, ya que es flexible y educativo.
- Para la utilización del juego se debe considerar tener una PC/Laptop que tenga suficiente espacio, además tener tiempo en la realización de la codificación, cabe recalcar que no se necesita tener bases en sistemas, por último, se recomienda tener imágenes seleccionadas para los villanos, protagonistas y su entorno del juego.



## Bibliografía

- Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Redalyc*, 2-4. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>
- Archilla Segade, H., & González de la Cruz, S. (2021). BENEFICIOS DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE MÚSICA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA. *Redined - Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 167-182. doi:ISSN 2171-9098
- Carlos, R. G. (2020). LOS ALCANCES DE UNA INVESTIGACIÓN. *CienciAmérica/Dialnet*, 1-5. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7746475.pdf>
- Carrión Candell, E. (2019). El uso del juego y la metodología cooperativa en la Educación Superior: una alternativa para la enseñanza creativa. *Dialnet-ElUsoDelJuegoYLaMetodologiaCooperativaEnLaEducacio-7017627.pdf*, 70-97. doi:<http://dx.doi.org/10.6035/Artseduca.2019.23.4>
- Chura, E., Huayanca, P., & Maquera, M. (2019). Bases epistemológicas que sustentan la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner en la pedagogía. *Revista Innova Educación*, 589-598. doi:<https://doi.org/10.35622/j.rie.2019.04.012>
- Contreras Espinosa, R., Egui, J., & Villalustre Martínez, L. (2015). Gamificación en las aulas Universitarias - Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje. *Incom.UAB /Scielo- Dialnet/Digital Education*, 6-31.
- Díaz, V. M. (2017). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza. *Dialnet*, 1-4. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7454938>
- EGA Rojas & J González Roque. (2017). El trabajo cooperativo como estrategia didáctica para la inclusión en el aula. *Revista Electrónica de Investigación e Innovación Educativa*, 39-40. Obtenido de

<https://biblat.unam.mx/hevila/Revistaelectronicadeinvestigacioneinovacioneducativa/2017/vol2/no1/5.pdf>

Española, L. R. (2019). La gamificación. *La Real Academia Española*, 1.

Gomez. (2018). Enfoque cuantitativo. *Scielo*, 2-3.

GONZÁLEZ ALONSO & DAVID. (2017). LA GAMIFICACIÓN COMO ELEMENTO MOTIVADOR. *Dialnet*, 4-9. Obtenido de <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?format=html>

Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción. *RECIMUNDO*, 163-173. Obtenido de <https://doi.org/10.26820/recimundo/4>.

IQUISE ARONI , M. E., & RIVERA R, L. G. (2020). LA IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. *Revista Innova Educacion*, 20-21. Obtenido de [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020\\_Iquise%20Aroni.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020_Iquise%20Aroni.pdf)

LOEI. (2015). Ley Organica De Educacion Intercultural. *Ministerio de Educacion Superior*, 25-27.

MARTI, J. (2017). LA INVESTIGACIÓN - ACCIÓN PARTICIPATIVA. *BEU*, 1-2. Obtenido de <http://beu.extension.unicen.edu.ar/xmlui/handle/123456789/175>

Medina, M. I. (2018). Enfoques cuantitativo, cualitativo y mixto. *Scielo*, 1-3. Obtenido de [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-51622019000100269&script=sci\\_arttext&tlng=en](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-51622019000100269&script=sci_arttext&tlng=en)

MODERO & DURAN. (2019). Aprendizaje colaborativo: experiencia innovadora en el alumnado universitario. *Scielo*, 3-6. Obtenido de [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-51622019000100269&script=sci\\_arttext&tlng=en](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-51622019000100269&script=sci_arttext&tlng=en)

- Navarro, G. M. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. *Opcion/Redalyc*, 257-258. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31053772009.pdf>
- Ortiz Colón, A., Jordán , J., & Agredal, M. (2017). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Redaly*, 10-30. doi:10.1590/S1678-4634201844173773
- Pascuas Rengifo, Y. S., Vargas Jara, E. O., & Muñoz Zapata , J. I. (2017). Experiencias motivacionales gamificadas: una revisión sistemática de literatura. *Innovación Educativa/Redalyc*, 75-76. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179454112004>
- Renés Arellano, P. (2018). Planteamiento de los estilos de enseñanza desde un enfoque cognitivo-constructivista. *Dialnet*, 48-62.
- RIVERA VARGAS, P., NEUT, P., LUCCHINI, P., PASCUAL, S., & PRUNERA , P. (2019). PEDAGOGÍAS EMERGENTES EN LA SOCIEDAD DIGITAL. *Revista de la Asociación de Sociología de la Educación (RASE)*, 9-10.
- SALAS RUEDA, R. A. (2017). Diseño y análisis de un sistema web educativo considerando los estilos de aprendizaje. *Editorial Área de Innovación y Desarrollo, S.L*, 8-110. doi:<http://dx.doi.org/10.17993/DideInnEdu.2016.18>
- Salas Rueda, R. A., & Salas Silis, J. A. (2018). Uso del modelo ADDIE durante la construcción del juego para el proceso educativo sobre PHP (JPEP) (2018). *Dialnet*, 56-59. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=718908>
- Urbina, E. C. (2020). Comité científico Applied Sciences in Dentistry. *EDITORIAL “APPLI SCI DENT”*, 1-2. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/2574-9360-1-PB.pdf>
- Vargas, P., Ricardo, I., Rojas Silva, & Julie A. (2019). La ludificación como herramienta. *Revista de Estudios y Experiencias en educacion/ Redalyc*, 42-44.

# Índice

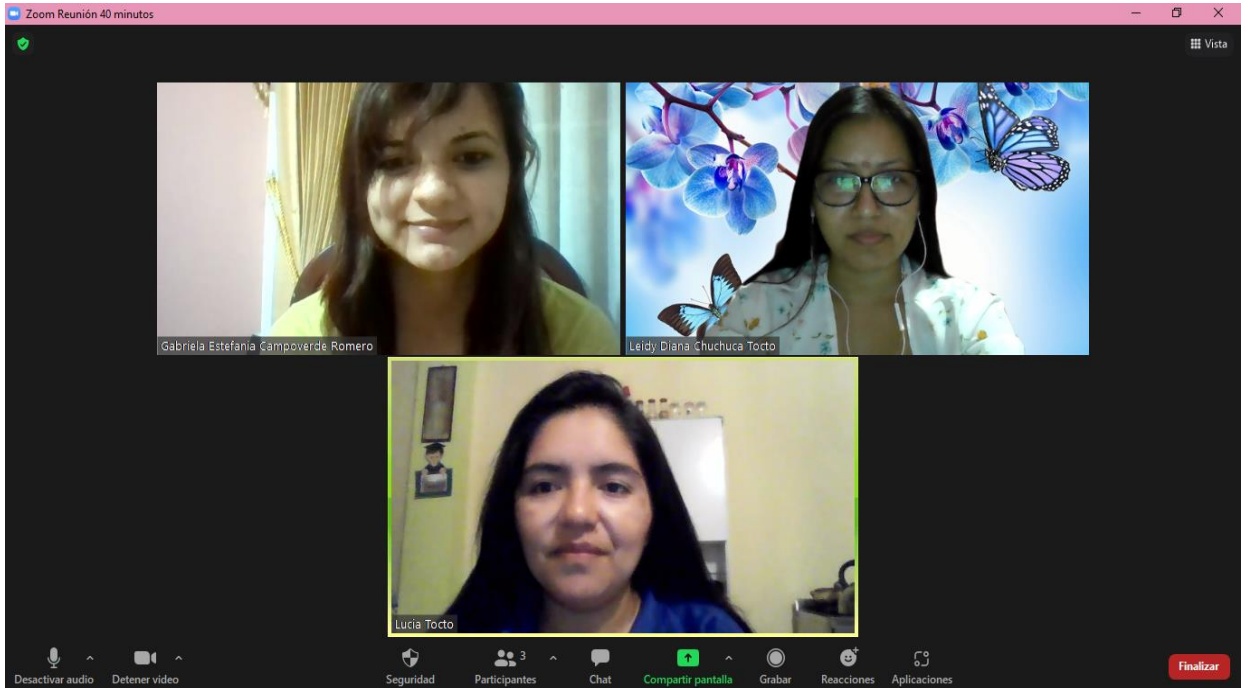
<b>PASTA (PORTADA)</b>	
<b>CONTRAPORTADA</b>	
<b>CARÁTULA</b>	
<b>INFORME DE SIMILITUD DE PLAGIO</b>	
<b>CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN</b>	
<b>DEDICATORIA</b> .....	II
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	III
<b>RESUMEN</b> .....	IV
<b>ABSTRACT</b> .....	VII
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	XII
<b>CAPÍTULO I</b> .....	14
<b>DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS</b> .....	14
<b>1.1.  Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.</b> .....	14
<b>1.1.1.  Planteamiento del Problema</b> .....	14
<b>1.1.2.  Localización del problema objeto de estudio</b> .....	15
<b>1.1.3.  Problema central</b> .....	16
<b>1.1.4.  Problemas complementarios</b> .....	16
<b>1.1.5.  Objetivos de investigación</b> .....	16
<b>1.1.6.  Población y Muestra</b> .....	17
<b>1.1.7.  Identificación y descripción de las unidades de investigación</b> .....	17
<b>1.1.8.  Descripción de los participantes</b> .....	17
<b>1.1.9.  Características de la investigación</b> .....	19

1.1.9.1. Enfoque de la investigación .....	19
1.1.9.2. Nivel o alcance de la investigación .....	20
1.1.9.3. Método de investigación .....	20
1.2. Establecimiento de Requerimientos .....	20
1.2.1. Descripción de los requerimientos/necesidades que el prototipo debe resolver.	20
1.3. Justificación del requerimiento a satisfacer.....	21
1.3.1. Marco referencial .....	22
1.3.2. Referencias conceptuales .....	22
1.4. Estado de Arte .....	25
1.4.1. Aprendizaje cooperativo basado en gamificación .....	25
Capítulo II.....	26
<b>DESARROLLO DEL PROTOTIPO.....</b>	<b>26</b>
2.1. Definición del prototipo .....	26
2.2. Fundamentación teórica del prototipo .....	27
2.3. Objetivo.....	28
2.4. Diseño del juego educativo .....	29
2.4.1. Diseño del Juego “GALY” .....	30
2.5. Desarrollo del juego educativo.....	31
2.6. EXPERIENCIA I.....	34
2.6.1. Planeación .....	34
2.6.2. Experimentación .....	35
2.6.1. Evaluación y Reflexión. ....	36
2.6.1.1. Evaluación.....	36
2.6.1.2. Reflexión .....	39
2.7. EXPERIENCIA II.....	39
2.7.1. Planeación.....	39
2.7.2. Experimentación. ....	40
2.7.3. Evaluación y Reflexión. ....	41
2.7.3.1. Evaluación.....	41
2.7.3.2. Reflexión. ....	46
CAPÍTULO III.....	48
3. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO. ....	48

<b>Conclusiones</b> .....	50
<b>Recomendaciones</b> .....	51
<b>ANEXOS</b> .....	58
<b>ANEXO 1:</b> Entrevista previa con la Docente.....	58
<b>ANEXO 2:</b> Entrevista a la docente en la experiencia 1 (Pre-Tes).....	58
<b>ANEXO 3:</b> Presentación de inducción y características del juego GALY a la Docente.....	59
<b>ANEXO 4:</b> Presentación del juego GALY a la Docente.....	60
<b>ANEXO 5:</b> Implementación de la entrevista a la Docente.....	60
<b>ANEXO 6:</b> Preguntas de la implementación de la entrevista.....	61
<b>ANEXO 7:</b> Inicio de la Experiencia II. ....	61
<b>ANEXO 8:</b> Introducción a las Características del juego GALY .....	62
<b>ANEXO 9:</b> Explicación de los contenidos de la clase.....	62
<b>ANEXO 10:</b> Presentación de actividades del prototipo y de la clase.....	63
<b>ANEXO 11:</b> Presentación del prototipo. ....	64
<b>ANEXO 12:</b> Presentación de la encuesta a los estudiantes.....	65
<b>ANEXO 13:</b> Finalización de la Experiencia II.....	65
<b>ANEXO 14:</b> Plan de Clase .....	65
<b>Bibliografía</b> .....	52

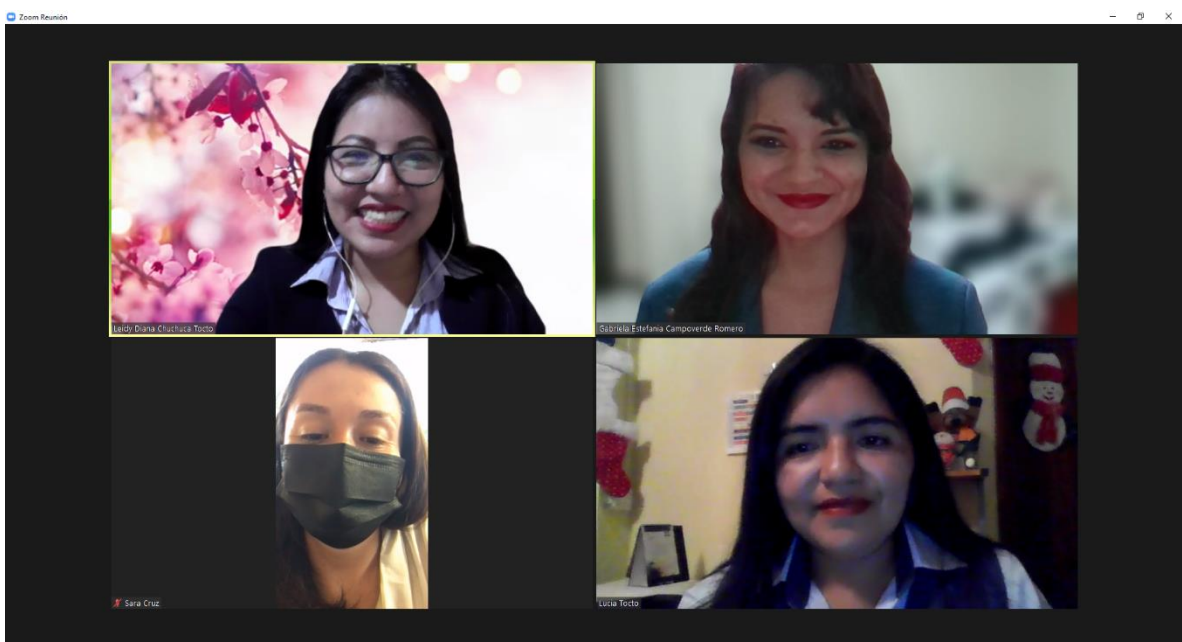
## ANEXOS

### ANEXO 1: Entrevista previa con la Docente.



*Nota: Encuentro con la docente institucional*

### ANEXO 2: Entrevista a la docente en la experiencia 1 (Pre-Tes)



*Nota: Inicio de la presentación del prototipo (Primer encuentro de la Experiencia)*

### ANEXO 3: Presentación de inducción y características del juego GALY a la Docente.

# EXPERIENCIA 1




**AUTORES:**  
-Gabriela Campoverde  
-Leidy Chuchuca

**TUTORA DE TESIS:**  
-Ing. Sara Gabriela Cruz Naranjo.


**TUTORA INSTITUCIONAL:**  
-Lcda. Bacilia Lucia Tocto Tocto.

*Nota: Inicio de la inducción al juego GALY*

## CARACTERÍSTICAS:



- Despliegue su juego en cualquier lugar
- Exportación con un solo clic para Android.
- Exportación con un solo clic a Facebook Instant Games, para jugar en Messenger.
- Exporte su juego para la web con un solo clic
- Exporta tu juego a iOS (con un Mac).
- Exportación como un juego ejecutable independiente para Windows, macOS y Linux - en un solo clic!
- Publish your game on Poki, CrazyGames, Kongregate, Itch.io and other gaming websites!
- Mostrar anuncios y vídeos de recompensa a sus reproductores mediante AdMob.

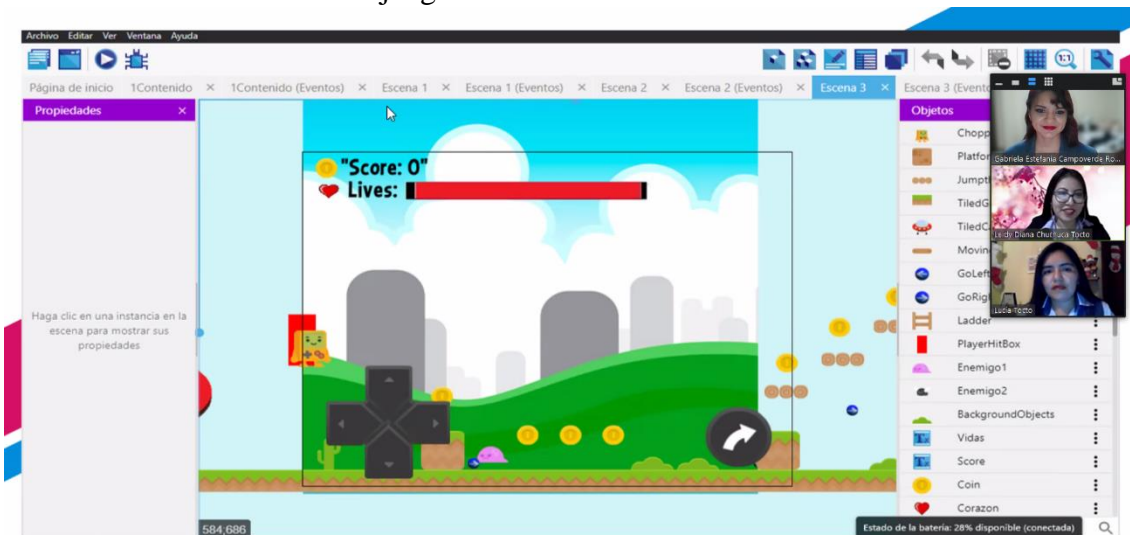


2

*Nota: Características del Juego GALY*



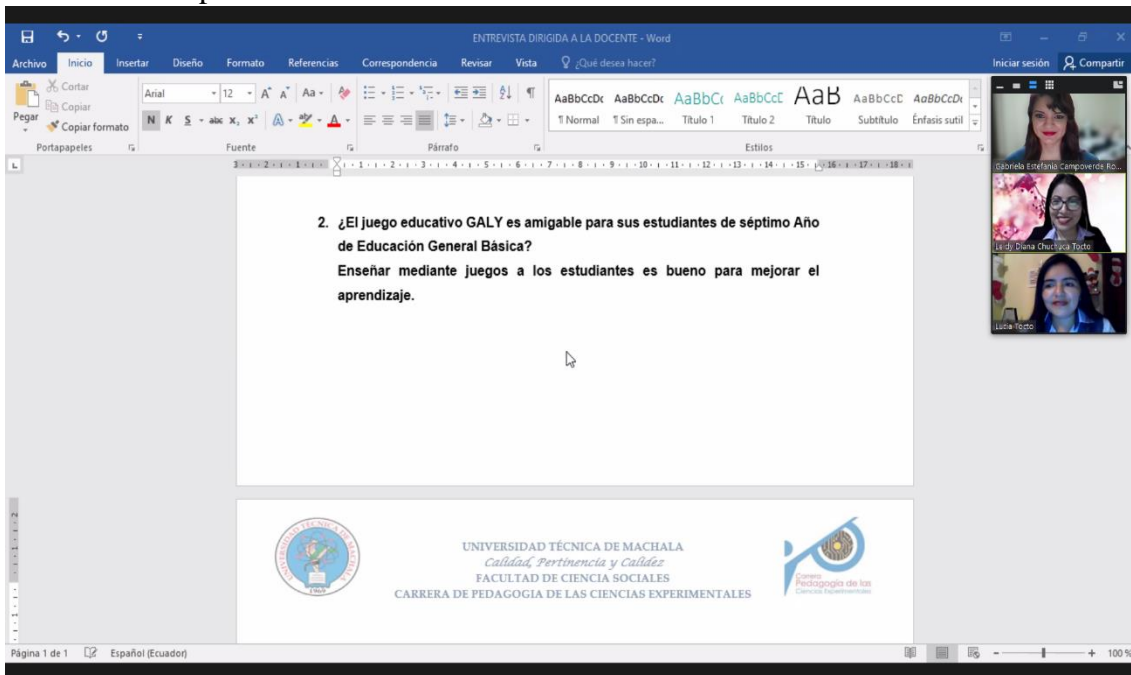
## ANEXO 4: Presentación del juego GALY a la Docente.



-La gamificación es la metodología preferida para la formación, ya que aumenta el atractivo de los procesos de aprendizaje, la innovación, la diversión, la productividad, la capacidad de retener conceptos y la adquisición de habilidades.


*Nota: Demostración del Juego GALY a la Docente*

## ANEXO 5: Implementación de la entrevista a la Docente.




*Nota: Implementación de entrevista a la docente*

## ANEXO 6: Preguntas de la implementación de la entrevista.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA  
*Calidad, Pertinencia y Calidez*  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES



**ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DOCENTE**

**Objetivo:**  
Recolectar información sobre el uso y factibilidad del juego GALY por parte de la docente.


**Compromiso:**  
Los datos proporcionados por usted en la presente entrevista son para uso exclusivamente académico.

**Instrucciones:**


- Lea detenidamente las preguntas.
- Procure que las respuestas tengan coherencia y claridad.

**PREGUNTAS**

1. ¿Los estudiantes participan del acompañamiento pedagógico desarrollado en la asignatura de estudios sociales? Describa su participación.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
2. ¿El juego educativo GALY es amigable para sus estudiantes de séptimo Año de Educación General Básica?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
3. ¿El juego educativo GALY cumple con los objetivos planteados en la planificación?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



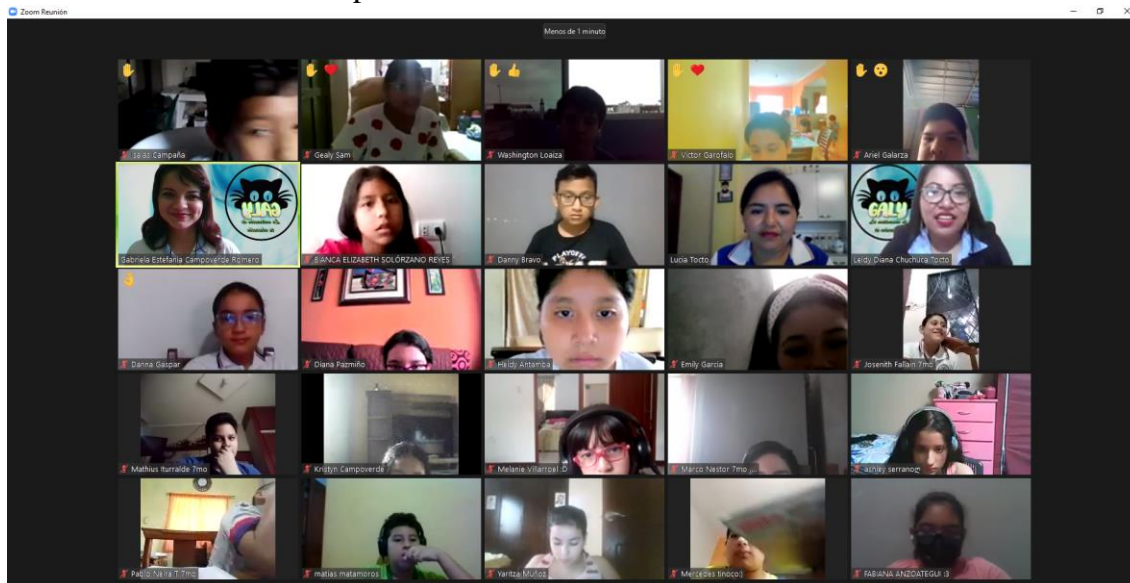
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA  
*Calidad, Pertinencia y Calidez*  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES



4. ¿Los contenidos presentados en el Juego Educativo GALY, están de acuerdo con las actividades propuestas en la planificación de unidad didáctica?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
5. ¿El juego educativo GALY favorece el aprendizaje cooperativo en los estudiantes de séptimo Año de Educación General?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
6. ¿Cree usted pertinente la implementación del juego GALY dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje en la Educación Básica Pública?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
7. ¿Considera que el juego educativo GALY necesita de alguna mejora?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

*Nota: Cuestionario para la entrevista a la docente*

## ANEXO 7: Inicio de la Experiencia II.



*Nota: Presentación con los estudiantes*

## ANEXO 8: Introducción a las Características del juego GALY




- Despliegue su juego en cualquier lugar
- Exportación con un solo clic para Android.
- Exportación con un solo clic a Facebook Instant Games, para jugar en Messenger.
- Exporte su juego para la web con un solo clic
- Exporta tu juego a iOS (con un Mac).
- Exportación como un juego ejecutable independiente para Windows, macOS y Linux - en un solo clic!
- Publish your game on Poki, CrazyGames, Kongregate, Itch.io and other gaming websites!
- Mostrar anuncios y videos de recompensa a sus reproductores mediante AdMob.

¿Quieres hacer contenidos tan geniales como este? [REGÍSTRATE AHORA](#)

*Nota: Explicación de contenidos*

## ANEXO 9: Explicación de los contenidos de la clase.



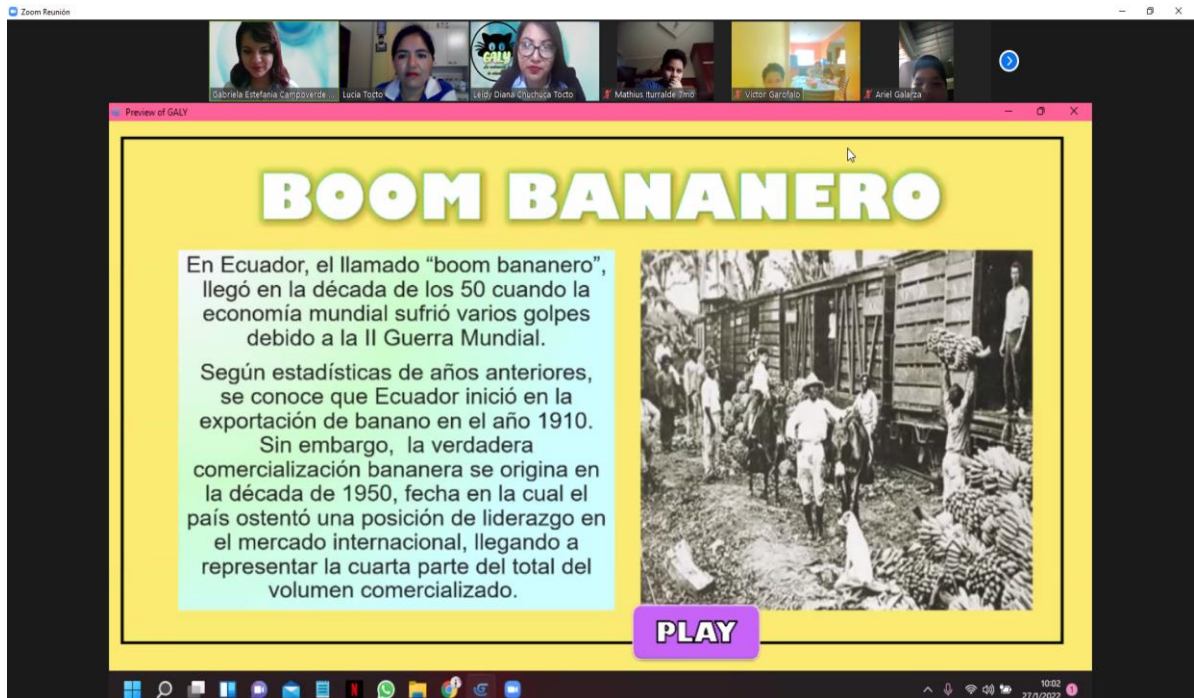
**-CONTENIDO #1: EL BOOM CACAOTERO**

El cacao es un árbol procedente de América que produce un fruto del mismo nombre que se puede utilizar como ingrediente para alimentos entre los que destaca el chocolate. Su uso se remonta a la época de los mayas, aztecas e incas, y desde entonces se ha usado tanto para fines nutricionales como médicos.

[PLAY](#)

¿Quieres hacer contenidos tan geniales como este? [REGÍSTRATE AHORA](#)

*Nota: Contenidos propuestos en el plan de clase.*



*Nota: Contenidos propuestos en el plan de clase.*

**ANEXO 10:** Presentación de actividades del prototipo y de la clase.

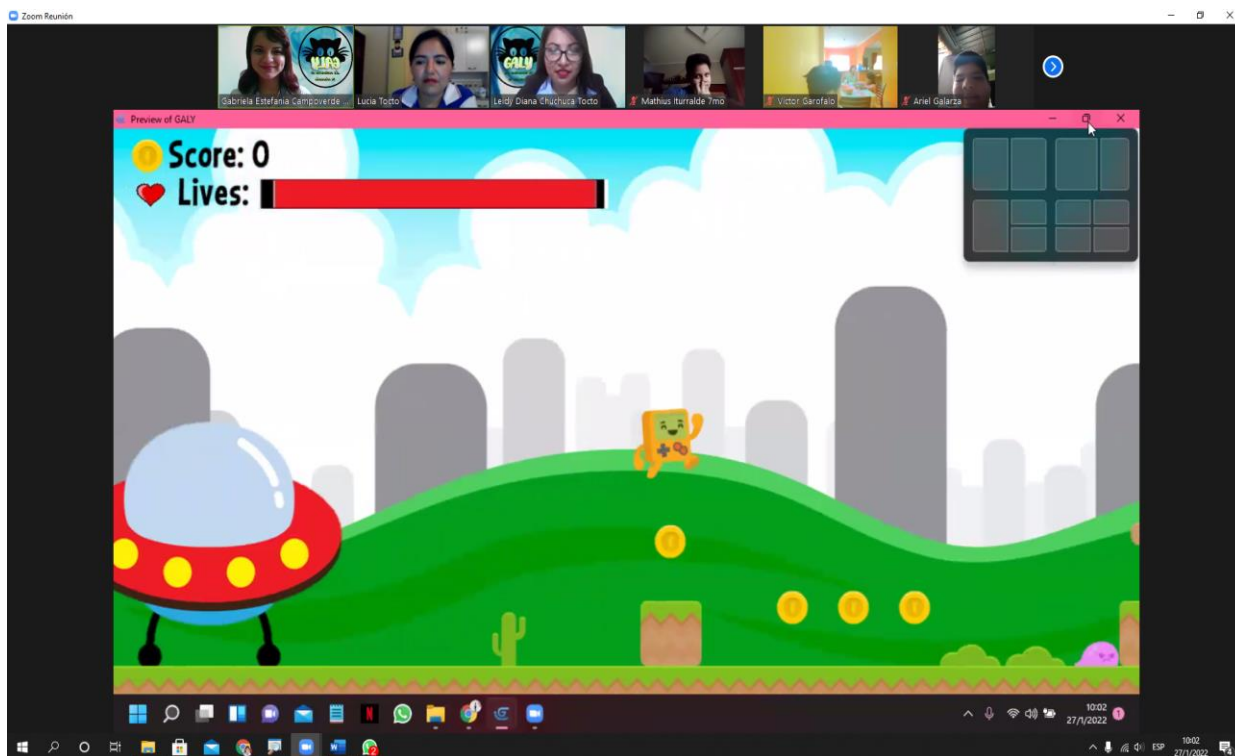


*Nota: Actividad del prototipo y de clase.*

## ANEXO 11: Presentación del prototipo.



*Nota: Inicio del Juego GALY*



*Nota: Presentación del Juego GALY a los estudiantes*

## ANEXO 12: Presentación de la encuesta a los estudiantes.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

Descripción del formulario

1. ¿Ha utilizado juegos o aplicaciones desde el telefono Móvil, Tablet o PC?

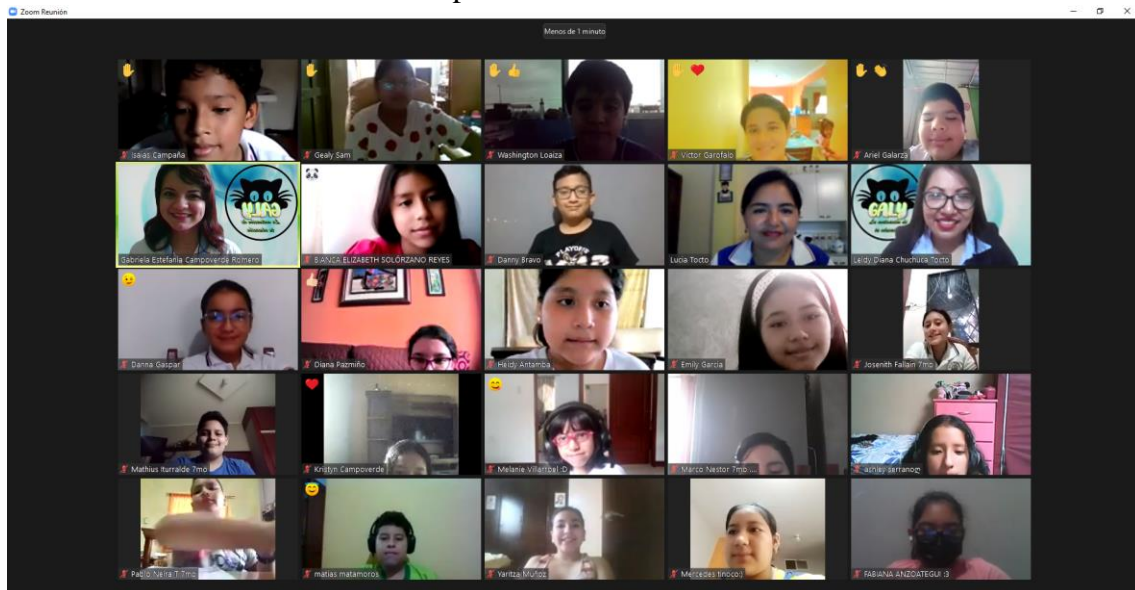
- Totalmente de Acuerdo
- Medianamente de Acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- No aplicable

2. ¿Con que frecuencia a utilizado herramientas gamificadas en dispositivos digitales como parte de actividades escolares o entretenimiento?

- Muy Frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

*Nota: Preguntas de la encuesta a los estudiantes. Fuente: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdiO2iDj3egDovaHjKdYej\\_QKtewpItXrO3xZJkj4uBej3nRA/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdiO2iDj3egDovaHjKdYej_QKtewpItXrO3xZJkj4uBej3nRA/viewform?usp=sf_link)*

## ANEXO 13: Finalización de la Experiencia II.



*Nota: Finalización de la Experiencia.*

## ANEXO 14: Plan de Clase

	<b>UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR</b> <b>“SIETE DE MAYO”</b> <b>PARROQUIA:</b> Machala <b>DIR.:</b> Vía Pto. Bolívar/Av. Ariosto Ortega y Luis Valdiviezo Posso Machala - El Oro – Ecuador <b>Z7- Dirección Distrital 07D02</b>	
	<b>PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR</b>	
<b>CÓDIGO AMIE</b> <b>07H00308</b>		

1. DATOS INFORMATIVOS					
<b>DOCENTE:</b>	Gabriela Campoverde – Leidy Chuchuca	<b>ÁREA:</b>	Ciencias Sociales	<b>ASIGNATURA:</b>	Estudios Sociales
<b>UNIDAD DIDÁCTICA N°</b>	1	<b>TÍTULO DE LA UNIDAD:</b>	Identidad		
<b>GRADO /CURSO</b>	Séptimo	<b>PARALELO:</b>	A	<b>VALOR /EJE TRANSVERSAL</b>	Responsabilidad en el uso del juego “GALY” .
<b>FECHA:</b>	Del 03 Agosto al 10 de Agosto de 2021				
<b>2. OBJETIVO DE APRENDIZAJE:</b>	Los estudiantes comprenderán el manejo del juego “GALY” y la comprensión de los contenidos impartidos a través de acuerdos cooperativos y participativos.				
3. RELACIÓN ENTRE COMPONENTES CURRICULARES					
CONCEPTOS ESENCIALES	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
				INDICADOR DE EVALUACIÓN	TÉCNICA- INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
El auge bananero	<b>CS.3.1.50.</b> Analizar la etapa del “auge bananero”, marcado por el ascenso de los sectores medios y la organización estatal	Identificar mediante líneas de tiempo la etapa del “auge bananero”.  Analizar mediante organizadores gráficos los sectores medios y la organización estatal.  Realizar los pases de nivel de cada contenido en el juego “GALY”  Desarrollar un nivel para la retroalimentación de la clase.	<b>Recurso</b> <a href="https://www.lifeder.com/auge-bananero-ecuador/">https://www.lifeder.com/auge-bananero-ecuador/</a> Diapositivas Juegos Interactivos <b>Materiales</b> Mapas Organizadores Gráficos Línea de Tiempo	<b>I.CS.3.6.2.</b> Relaciona la guerra con el Perú, el “auge bananero” y las condiciones de vida de los sectores populares con el predominio de la oligarquía. (I.2.)	<b>Técnica</b> Autoevaluación Evaluación en Quizizz, Form. <b>Instrumento</b> Talleres



**UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR  
“SIETE DE MAYO”**

**PARROQUIA:** Machala **DIR.:** Vía Pto. Bolívar/Av. Ariosto Ortega y Luis Valdiviezo Posso  
Machala - El Oro – Ecuador



DIRECCIÓN  
DISTRITAL 07D02  
MACHALA – EDUCACIÓN

*27- Dirección Distrital 07D02*

**CÓDIGO AMIE  
07H00308**

**PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR**

**PERIODO LECTIVO  
2021 - 2022**

		Realizar entrevistas y encuestas.  Analizar las entrevistas y encuestas			
La producción cacaotera y sus exportaciones.	<b>CS.3.1.36.</b> Analizar la etapa 1875-1895 con el inicio del auge cacaotero y sus conflictos sociales y políticos.	Identificar mediante líneas de tiempo la etapa 1875-1895 con el inicio del auge cacaotero.  Identificar mediante cuadros comparativos y juegos interactivos los conflictos sociales y políticos del auge cacaotero.  Realizar los pases de nivel de cada contenido en el juego “GALY”  Desarrollar un nivel para la retroalimentación de la clase.  Realizar entrevistas y encuestas.  Analizar las entrevistas y encuestas	<b>Recurso</b> <a href="https://www.goraymi.com/es-ec/ecuador/historias/república-ecuador-aasnc0cns">https://www.goraymi.com/es-ec/ecuador/historias/república-ecuador-aasnc0cns</a> <a href="https://es.educaplay.com/">https://es.educaplay.com/</a> Diapositivas Juegos Interactivos <b>Materiales</b> Mapas Línea de Tiempo	<b>I.CS.3.5.1.</b> Explica la vinculación del país al sistema mundial de producción, destacando el papel del floreanismo, el esfuerzo organizador de Rocafuerte, la Revolución marcista, el régimen de García Moreno y el auge cacaotero. (1.2.)	<b>Técnica</b> Autoevaluación Evaluación en Quizizz, Form. <b>Instrumento</b> Talleres

**4. ADAPTACIONES CURRICULARES**





## UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “SIETE DE MAYO”

**PARROQUIA:** Machala **DIR.:** Vía Pto. Bolívar/Av. Ariosto Ortega y Luis Valdiviezo Posso  
Machala - El Oro – Ecuador



DIRECCIÓN  
DISTRITAL 07D02  
MACHALA – EDUCACIÓN

*Z7- Dirección Distrital 07D02*

**CÓDIGO AMIE**  
07H00308

### PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

**PERIODO LECTIVO**  
2021 - 2022

ESPECIFICACIÓN DE NECESIDAD EDUCATIVA	ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACIÓN PARA APLICAR					
	CONCEPTOS ESENCIALES	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
					INDICADOR DE EVALUACIÓN	TÉCNICA-INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
M.E.A.G.	La producción cacaotera y sus exportaciones.	CS.3.1.36. Analizar la etapa 1875-1895 con el inicio del auge cacaotero y sus conflictos sociales y políticos.	<p>Identificar mediante líneas de tiempo la etapa 1875-1895 con el inicio del auge cacaotero.</p> <p>Identificar mediante cuadros comparativos y juegos interactivos los conflictos sociales y políticos del auge cacaotero.</p> <p>Realizar los pases de nivel de cada contenido en el juego “GALY”</p>	<p><b>Recurso</b> <a href="https://www.goraymi.com/es-ec/ecuador/historias/república-ecuador-aasnc0cns">https://www.goraymi.com/es-ec/ecuador/historias/república-ecuador-aasnc0cns</a> <a href="https://es.educaplay.com/">https://es.educaplay.com/</a></p> <p>Diapositivas Juegos Interactivos</p> <p><b>Materiales</b> Mapas Línea de Tiempo</p>	I.CS.3.5.1. Explica la vinculación del país al sistema mundial de producción, destacando el papel del florealismo, el esfuerzo organizador de Rocafuerte, la Revolución marcista, el régimen de García Moreno y el auge cacaotero. (I.2.)	<p><b>Técnica</b> Autoevaluación Evaluación en Quizizz, Form.</p> <p><b>Instrumento</b> Talleres</p>



**UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR  
“SIETE DE MAYO”**

**PARROQUIA:** Machala **DIR.:** Vía Pto. Bolívar/Av. Ariosto Ortega y Luis Valdiviezo Posso  
Machala - El Oro – Ecuador



DIRECCIÓN  
DISTRITAL 07D02  
MACHALA – EDUCACIÓN

*27- Dirección Distrital 07D02*

**CÓDIGO AMIE  
07H00308**

**PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR**

**PERIODO LECTIVO  
2021 - 2022**

			<p>Desarrollar un nivel para la retroalimentación de la clase.</p> <p>Realizar entrevistas y encuestas.</p> <p>Analizar las entrevistas y encuestas</p>			
El auge bananero	<b>CS.3.1.50.</b> Analizar la etapa del “auge bananero”, marcado por el ascenso de los sectores medios y la organización estatal	<p>Identificar mediante líneas de tiempo la etapa del “auge bananero”.</p> <p>Analizar mediante organizadores gráficos los sectores medios y la organización estatal.</p>	<p><b>Recurso</b> <a href="https://www.lifeder.com/auge-bananero-ecuador/">https://www.lifeder.com/auge-bananero-ecuador/</a> Diapositivas Juegos Interactivos</p> <p><b>Materiales</b> Mapas Organizadores Gráficos Línea de Tiempo</p>			<p><b>Técnica</b> Evaluación en Quizizz, Form.</p> <p><b>Instrumento</b> Pruebas Objetivas</p>



**UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR  
“SIETE DE MAYO”**

**PARROQUIA:** Machala **DIR.:** Vía Pto. Bolívar/Av. Ariosto Ortega y Luis Valdiviezo Posso  
Machala - El Oro – Ecuador



**DIRECCIÓN  
DISTRICTAL 07D02  
MACHALA – EDUCACIÓN**

*27- Dirección Distrital 07D02*

**CÓDIGO AMIE  
07H00308**

**PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR**

**PERIODO LECTIVO  
2021 - 2022**

			<p>Realizar los pases de nivel de cada contenido en el juego “GALY”</p> <p>Desarrollar un nivel para la retroalimentación de la clase.</p> <p>Realizar entrevistas y encuestas.</p> <p>Analizar las entrevistas y encuestas</p>			
--	--	--	---	--	--	--

<b>Elaborado:</b>	<b>Tutor:</b>
Gabriela Campoverde Leidy Chuchuca	Lcda. Bacilia Lucia Tocto Tocto
<b>FECHA: Martes 03 de agosto del 2021.</b>	<b>FECHA: Martes 03 de agosto del 2021.</b>

