



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

**GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA ESTRATÉGICA DIDÁCTICA
PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE
ESTUDIOS SOCIALES EN ESTUDIANTES DE TERCERO BÁSICA**

**TINOCO LOAIZA MILENA CAROLINA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**GARZON GRANDA RICHARD NICOLAS
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA ESTRATÉGICA
DIDÁCTICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LA
ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN ESTUDIANTES DE
TERCERO BÁSICA**

**TINOCO LOAIZA MILENA CAROLINA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**GARZON GRANDA RICHARD NICOLAS
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

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

**GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA ESTRATÉGICA
DIDÁCTICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LA
ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN ESTUDIANTES
DE TERCERO BÁSICA**

**TINOCO LOAIZA MILENA CAROLINA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**GARZON GRANDA RICHARD NICOLAS
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

GUAICHA SORIANO KATTY MARLENE

**MACHALA
2022**

Tesis_Garzon_Tinoco

por Nicolas Garzon

Fecha de entrega: 07-mar-2023 12:19p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2031313338

Nombre del archivo: TESIS_GARZON_Y_TINOCO.docx (4.9M)

Total de palabras: 9065

Total de caracteres: 50986

Tesis_Garzon_Tinoco

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

INDICE DE SIMILITUD

5%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Técnica de Machala

Trabajo del estudiante

3%

2

www.infoescuelas.com

Fuente de Internet

1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Apagado

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

Los que suscriben, TINOCO LOAIZA MILENA CAROLINA y GARZON GRANDA RICHARD NICOLAS, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA ESTRATÉGICA DIDÁCTICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN ESTUDIANTES DE TERCERO BÁSICA, 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.

Los autores 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.

Los autores 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.



TINOCO LOAIZA MILENA CAROLINA

0750045072



GARZON GRANDA RICHARD NICOLAS

0705263184

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 nosotros, 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.

- **MILENA:** Dedicatoria especial para mi amada abuela, 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 querida familia, de la cual aprendí aciertos y de momentos difíciles, la 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.

- **NICOLAS:** Dedicatoria especial para mi amada madre, por ser el ejemplo de una mujer luchadora y amorosa, de la cual aprendí a no darme por vencido, 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 un buen profesional. Finalmente, para que nadie se quede afuera de nuestra dedicatoria, se los dedicamos a todos.

Tinoco Loaiza Milena Carolina

Garzón Granda Richard Nicolas

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. Orgullosos de ser sus hijos 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 el uno con el otro formando una amistad sincera y única, llena de complicidad y lejos de la hipocresía.

A la Lcda. Katty Marlene Guaicha Soriano, Mgs. 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.

Tinoco Loaiza Milena Carolina

Garzón Granda Richard Nicolas

RESUMEN

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA EULOGIO SERRANO ARMIJOS

Autores:

Tinoco Loaiza Milena Carolina

Garzón Granda Richard Nicolas

Tutora:

Lcda. Katty Marlene Guaicha Soriano, Mgs.

La presente investigación se la realizo en la Escuela de Educación Básica “Dr. Eulogio Serrano Armijos” ubicada en la ciudad de Machala, contando con la participación del docente de Estudios Sociales. Lcdo. Paul Romero y con el apoyo de los estudiantes del Tercer Año de EGB paralelo “A”.

Actualmente la gamificación ha logrado obtener mucha importancia en el día a día de las personas particularmente en docentes y estudiantes, de tal modo, dejan en el pasado lo tradicional y convierten cada uno de sus deberes en actividades interactivas que necesiten la utilización de nuevas tecnologías. Por tanto, se requiere que los docentes aprendan nuevas técnicas innovadoras y estrategias didácticas que permitan ser usadas de manera útil en sus clases mediante los tipos de diferentes herramientas tecnológicas gamificadas para llegar a obtener una buena interacción y comunicación entre estudiantes y docentes. Se debe empezar a trabajar con esta estrategia, de tal manera ayudara que el alumno socialice y fortalezca su aprendizaje, logrando que el mismo con la ayuda del docente, desarrolle competencias, capacidades y habilidades, dado que, dicha estrategia ayuda a reforzar sus experiencias educativas. La sociedad actualmente necesita de docentes que estén motivados y sobre todo formados para poder afrontar los cambios que se dan dentro de las unidades educativas. Los docentes deben utilizar la tecnología como apoyo para el Proceso Enseñanza Aprendizaje.

El objetivo a conseguir de esta investigación es utilizar herramientas gamificadas y por medio de ellas fortalecer el aprendizaje de los estudiantes de Tercer Año EGB en la asignatura de estudios sociales, se escogió la herramienta scratch ya que la misma conlleva una programación no muy compleja, por ende, a los estudiantes les resultara más interactiva, ya que se programa

con bloques. También nos ayuda a crear juegos interactivos por los cuales se podrá gamificar dentro del aula de clase. Además, en el presente proyecto de titulación se planteó un enfoque cualitativo y cuantitativo. Para el desarrollo del prototipo empleado, se utilizó la metodología ADDIE; Para la construcción del recurso gamificado, se tendrán como base los lineamientos facilitados por el docente tutor.

La integración de recursos tecnológicos dentro del desarrollo del prototipo se considera primordiales, debido a que las diversas herramientas nos facilitan y nos brindan diversos escenarios interactivos que son favorables para cumplir los objetivos del proyecto de titulación planteados. Dentro de la ejecución del prototipo se aplicaron técnicas de recolección de datos como encuestas, entrevistas las cuales fueron empleadas después de la aplicación de la herramienta Scratch con enfoque orientado a la gamificación dentro del aula de clase, con el fin de identificar fortalezas, oportunidades y debilidades del mismo. Además, se realizaron encuentros con los estudiantes y docente tutor, con el fin de identificar y aplicar las mejoras pertinentes.

Finalmente, de acuerdo con el análisis realizado, se concluye que la utilización y el desarrollo de gamificación, tecnología educativa y herramientas educativas innovadoras, mejoran y fortalecen el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes, a su vez la participación activa y permite el desarrollo de habilidades y competencias.

PALABRAS CLAVES: Scratch, Estudios Sociales, Gamificación, Educación.

ABSTRACT

GAMIFICATION AS A DIDACTIC STRATEGY TO STRENGTHEN THE TEACHING-LEARNING PROCESS OF SOCIAL STUDIES IN THE THIRD YEAR OF BASIC EDUCATION AT EULOGIO SERRANO ARMIJOS SCHOOL

Authors:

Tinoco Loaiza Milena Carolina
Garzón Granda Richard Nicolas

Tutor:

Lcda. Katty Marlene Guaicha Soriano, Mgs.

The present investigation was carried out at the School of Basic Education "Dr. Eulogio Serrano Armijos" located in the city of Machala, with the participation of the Social Studies teacher. Atty. Paul Romero and with the support of the students of the Third Year of EGB parallel "A".

Currently, gamification has managed to obtain a lot of importance in the day to day of people, particularly teachers and students, in such a way, they leave the traditional in the past and convert each of their duties into interactive activities that require the use of new technologies. Therefore, teachers are required to learn new innovative techniques and didactic strategies that allow them to be used in a useful way in their classes through the types of different gamified technological tools to achieve good interaction and communication between students and teachers. You should start working with this strategy, in such a way that it will help the student to socialize and strengthen their learning, making it possible for them, with the help of the teacher, to develop competencies, abilities and skills, since this strategy helps to reinforce their educational experiences. Society currently needs teachers who are motivated and above all trained to be able to face the changes that occur within the educational units. Teachers must use technology as support for the Teaching-Learning Process.

The objective to achieve from this research is to use gamified tools and through them strengthen the learning of Third Year EGB students in the subject of social studies, the SCRATCH tool was chosen since it involves not very complex programming, for Therefore, the students will find it more interactive, since it is programmed with blocks. It also helps us to create interactive games through which it will be possible to gamify within the classroom. In addition, in this titling project, a qualitative and quantitative approach was proposed. For the development of

the prototype used, the ADDIE methodology was used; For the construction of the resource with a gamification approach, the guidelines provided by the tutor teacher will be used as a basis.

The integration of technological resources within the development of the prototype is considered essential, because the various tools facilitate us and provide us with various interactive scenarios that are favorable to meet the objectives of the proposed titling project. Within the execution of the prototype, data collection techniques were applied such as surveys, interviews which were used after the application of the Scratch tool with a gamifying approach within the classroom, in order to identify strengths, opportunities and weaknesses of the same. In addition, meetings were held with the students and the tutor teacher, in order to identify and apply the pertinent improvements.

Finally, according to the analysis carried out, it is concluded that the use and development of gamification, educational technology and innovative educational tools improve and strengthen the teaching and learning process in students, in turn active participation and allows the development of skills and competencies.

KEY WORDS: Scratch, Social Studies, Gamification, Education.

INDICE DE CONTENIDOS

CAPÍTULO I	12
DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS	12
1.1. Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.	12
1.1.1 Planteamiento del Problema	12
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio.....	12
1.1.3 Problema central.....	13
1.1.4 Problemas complementarios.....	13
1.1.5 Objetivos de investigación	13
1.1.6 Población y muestra	14
1.1.7. Identificación y descripción de las unidades de investigación.	14
1.1.8 Descripción de los participantes:	15
1.1.9 Características de la Investigación	16
1.1.9.1 Enfoque de la investigación.....	16
1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación.....	17
1.1.9.3 Método de investigación.....	17
1.2 Establecimiento de requerimientos.....	18
1.2.1 Descripción de los requerimientos/necesidades que el prototipo debe resolver.....	19
• Canva (para generar contenidos, mediante la incorporación de actividades personalizadas para la clase con diferentes plantillas.).....	20
• Wix (para presentación de contenidos para una clase más interactiva.).....	20
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.	20
1.3.1 Marco referencial	21
1.3.2. Referencias conceptuales.....	21
1.3.2.1. Estrategias didácticas para la enseñanza	21
1.3.2.2 Importancia de las estrategias didácticas	22
1.3.2.3 Aplicación de las estrategias didácticas	22
1.3.2.4 Proceso de enseñanza-aprendizaje.....	23
1.3.2.5 Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje.....	24
1.3.2.6 Gamificación	25
1.3.2.7 Gamificación en los Estudios Sociales	25
1.3.2.8 Motivación mediante la gamificación.....	26
1.3.2.9 Gamificación en la Educación	26
1.3.2.10 Características y elementos de la gamificación	26
1.3.3 Estado del arte	27
1.3.3.1 Las TIC como estrategia pedagógica.....	27

1.3.3.2 Herramientas TIC para la gamificación en Educación.....	27
1.3.3.3 Uso de la gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje	28
1.3.3.4 La gamificación como estrategia para fortalecer la enseñanza	28
1.3.3.5 Gamificación como estrategia didáctica	29
CAPÍTULO II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO	30
2.1 Definición del prototipo	30
2.2 Fundamentación teórica del prototipo	30
2.3 Objetivo	31
2.4 Metodología	32
2.5 Desarrollo de la herramienta	33
Aquí se evidencia el desarrollo de actividades gamificadas en la herramienta Scratch	33
2.6 Experiencia I	38
2.6.1 Planeación	38
2.6.2 Experimentación:	38
2.6.3 Evaluación y reflexión:	39
2.6.3.1 Evaluación.....	39
2.6.3.2 Reflexión.....	42
2.7 Experiencia II.....	42
2.7.2 Planeación.....	42
2.7.3 Experimentación.....	42
2.7.4. Evaluación y Reflexión	43
CAPÍTULO III: EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.....	43
3.1. Resultados obtenidos a partir de la validación de la segunda experiencia	43
3.1.1. Resultados de la evaluación de la experiencia II	43
Conclusiones.....	49
Recomendaciones.....	50
BIBLIOGRAFÍA	51
Anexo 2: Experiencia 2	57
Anexo 3: Formato de instrumentos para recolectar información	58

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Croquis	12
Figura 2 Establecimiento educativo	14
Figura 3 Fases del Modelo ADDIE.....	32
Figura 4 Corresponden a la creación y programación de un juego en la herramienta Scratch.....	34
Figura 5 Corresponden a elegir los códigos en el respectivo escenario.....	34
Figura 6 Corresponden a plasmar todos los códigos respectivos para el funcionamiento de la actividad	35
Figura 7 Corresponden a publicar la actividad.....	36
Figura 8 Corresponden a ingresar al sitio web para ubicar las actividades.....	36
Figura 9 Corresponden a insertar el código de la actividad.....	37
Figura 10 Corresponde a comprobar la actividad ya plasmada dentro del sitio web	37
Figura 11 Resultados obtenidos en la primera pregunta de la experiencia 1	39
Figura 12 Resultados obtenidos en la segunda pregunta de la experiencia 1	40
Figura 13 Resultados obtenidos en la tercera pregunta de la experiencia 1	40
Figura 14 Resultados obtenidos en la cuarta pregunta de la experiencia 1	41
Figura 15 Resultados obtenidos en la quinta pregunta de la experiencia 1	41
Figura 16 Resultados obtenidos en la primera pregunta de la experiencia II.....	43
Figura 17 Resultados obtenidos en la segunda pregunta de la experiencia II	44
Figura 18 Resultados obtenidos en la tercera pregunta de la experiencia II	46
Figura 19 Resultados obtenidos en la cuarta pregunta de la experiencia II	47
Figura 20 Resultados obtenidos en la quinta pregunta de la experiencia II	48
Figura 21 Aplicación del prototipo en la experiencia I	56
Figura 22 Aplicación del prototipo en la experiencia I	56
Figura 23 Aplicación del prototipo en la experiencia II	57
Figura 24 Aplicación del prototipo en la experiencia II	57
Figura 25 Entrevista sobre la presentación del prototipo en la experiencia I.....	58
Figura 26 Encuesta sobre la herramienta empleada en la experiencia II	58

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Datos del establecimiento	15
Tabla 2 Comunidad Educativa del Tercero “A” Básica	15
Tabla 3 Elementos y requerimientos	19
Tabla 4 Herramienta Scratch.....	31
Tabla 5 Tabla estadística de los resultados en la primera pregunta de la experiencia II	44
Tabla 6 Tabla estadística de los resultados en la segunda pregunta de la experiencia II	45
Tabla 7 Tabla estadística de los resultados en la tercera pregunta de la experiencia II.....	46
Tabla 8 Tabla estadística de los resultados en la cuarta pregunta de la experiencia II.....	47
Tabla 9 Tabla estadística de los resultados en la quinta pregunta de la experiencia II	48

INTRODUCCIÓN

La utilización de gamificación, es bastante limitada debido al desconocimiento de la mayor parte de los docentes y estudiantes por tal motivo con el propósito de contribuir a optimizar la forma de enseñanza que se da en diversas entidades de educación ecuatorianas. Es necesario realizar una investigación que contribuya al proceso de uso de la gamificación dentro del aula de clase, de tal modo, se va utilizar la herramienta Scratch para ayudarnos a fortalecer el Proceso Enseñanza Aprendizaje en los estudiantes del Tercer Año EGB específicamente en la asignatura de Estudios Sociales.

La gamificación es una estrategia didáctica que utiliza elementos y mecánicas de juego para fomentar el aprendizaje y la participación de los estudiantes en el proceso educativo. En el caso específico de la asignatura de estudios sociales, puede ser una herramienta muy útil para hacer que el contenido sea más interactivo. Para implementarla se puede utilizar la creación de juegos mediante Scratch que involucren conceptos y temas relevantes para la materia. También se pueden utilizar herramientas complementarias que permitan a los estudiantes explorar y aprender de una manera interactiva.

Para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales la gamificación tiene varios beneficios. En primer lugar, puede ayudar a aumentar el interés y la motivación de los estudiantes, lo que a su vez puede mejorar su rendimiento académico. Además, puede fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración entre los mismos. Es importante tener en cuenta que la gamificación es necesaria utilizarla de manera aplicada y equilibrada, asegurándose de que los juegos y contenidos estén diseñados con el fin de promover el aprendizaje efectivo.

Este trabajo investigativo se divide en tres capítulos importantes, a continuación, detallamos cada uno de ellos:

CAPÍTULO I: Se consigue el análisis de necesidades y requerimientos, la representación del contexto del foco de estudio los participantes y muestra, se plantean los objetivos de la investigación, la estructuración del problema, la metodología realizada y terminando con el marco de referencia.

CAPÍTULO II: Se encuentra el perfeccionamiento del prototipo, la conceptualización y fundamentación teórica, los objetivos relacionando con el prototipo, las dos experimentaciones completando cada fase que componen: Planeación, Experimentación, Evaluación y Reflexión.

CAPÍTULO III: Se ubica la evaluación y resultados alcanzados en torno a la implementación del prototipo durante las experiencias educativas, para finalmente describir las mejoras a futuro del prototipo, las recomendaciones y conclusiones.

CAPÍTULO I

DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS

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

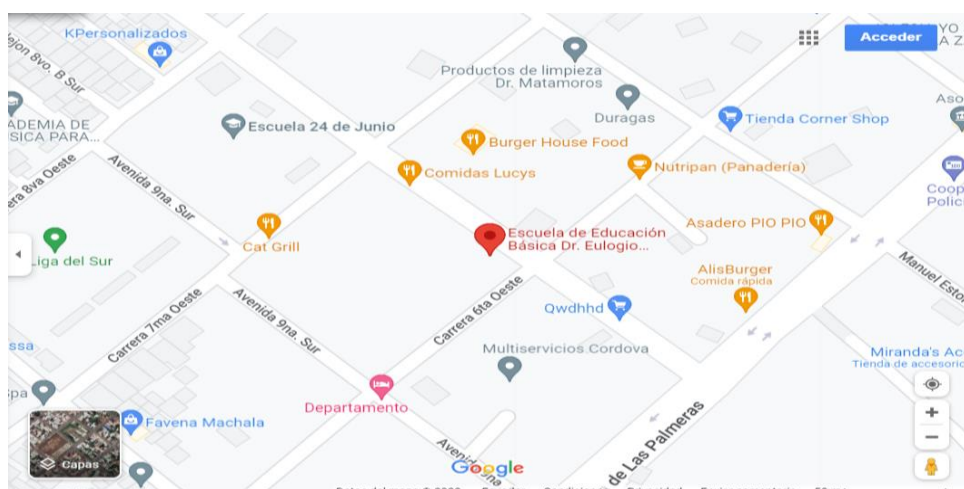
1.1.1 **Planteamiento del Problema**

La gamificación se convierte en una herramienta que debe ser aprovechada en las actividades académicas. Sin embargo, existen instituciones educativas que no la han implementado en perjuicio de sus estudiantes. Situación que ha sido detectada en la Escuela de Educación Básica “Eulogio Serrano Armijos” de Machala. Entre las causas está el desconocimiento de la gamificación dentro del ámbito educativo, debido al reducido apoyo de las autoridades de la organización, razón por la cual no se avanza en el ámbito tecnológico, dado que, sigue siendo de una manera clásica o tradicional y la información importante no llega de mejor manera a los estudiantes, puesto que, hoy en día la enseñanza se debería sostener por medio del uso de tecnología educativa.

La gamificación como propuesta ayudará a la motivación y al mejoramiento pedagógico de las clases de estudios sociales de los estudiantes que se verá reflejada en el mejoramiento del rendimiento académico, al tener acceso a un contenido interactivo.

1.1.2 **Localización del problema objeto de estudio**

Figura 1 *Croquis*



Nota. Ubicación de la institución educativa. Fuente: Google Maps

La Escuela de Educación Básica “Eulogio Serrano Armijos” se localiza en la ciudad de Machala, perteneciente a la provincia de El Oro. Su dirección es las calles 8va Sur entre 6ta. y 7ma. Oeste, en la ciudadela San Jacinto.

El objeto de estudio está formado cuantitativamente por docentes y estudiantes de la Escuela “Eulogio Serrano Armijos”, del Tercero Básica “A” en ciudad de Machala.

1.1.3 Problema central

Para el presente trabajo de investigación educativa en el ámbito escolar se ha planteado la siguiente interrogante:

¿Qué impacto tiene la incorporación de la gamificación mediante el uso de una herramienta educativa para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes de Tercero de Básica en la asignatura de Estudios Sociales de la Escuela de Educación Básica “Dr. EULOGIO SERRANO ARMIJOS”?

1.1.4 Problemas complementarios

Otros aspectos a considerar en la investigación son los siguientes:

- ¿Cuáles son las mejoras a obtener por parte de los estudiantes del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela “Eulogio Serrano Armijos” al momento de utilizar la gamificación?
- ¿Cuáles son las principales ventajas de aplicar gamificación para el fortalecimiento del aprendizaje en los estudiantes del Tercer Año de Educación Básica de la Escuela “Eulogio Serrano Armijos”?
- ¿Cuáles son las estrategias metodológicas que permitan la incorporación de una herramienta gamificada para la interacción educativa en el proceso enseñanza aprendizaje y su proceso de evaluación de contenidos?

1.1.5 Objetivos de investigación

Objetivo General

Incorporar la gamificación mediante la implementación de herramientas tecnológicas en la presencialidad como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes de

Tercero de Básica enfocado en el área de Estudios Sociales de la Escuela “Dr. Eulogio Serrano Armijos”.

Objetivos Específicos

Para obtener un mejor resultado de nuestro objetivo general se desarrollaron los siguientes:

- Identificar la importancia de la incorporación de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje mediante herramientas tecnológicas educativas.
- Elaborar los recursos y actividades didácticas para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje en el área de Estudios Sociales.
- Aplicar las herramientas tecnológicas para fortalecer el aprendizaje en el aula de clase mediante la evaluación de contenidos gamificados.

1.1.6 Población y muestra

La población está compuesta por los estudiantes del Tercero de Básica “A” de la Escuela “Eulogio Serrano Armijos”, compuesto por 30 alumnos y 1 docente, es decir, se analizará a toda la población sin ser necesario la aplicación de una muestra.

La investigación actual utilizó por completo el ámbito de aprendizaje en el cual se basa el Tercero de Básica “A” de la Escuela “Eulogio Serrano Armijos”, formándose una pequeña muestra que va desde los estudiantes hasta el respectivo docente, habiendo un fenómeno educativo el mismo que se va a estudiar.

1.1.7. Identificación y descripción de las unidades de investigación.

Ubicación del centro de estudio:

Figura 2 Establecimiento educativo



Nota. Establecimiento educativo Fuente: Google Imágenes

Nombre de la institución: Escuela De Educación Básica Dr. Eulogio Serrano Armijos	Código AMIE: 07H00324
Dirección de ubicación: Pedro Maridueña entre Rodolfo Veintimilla y Mons Nestor Herrera	Tipo de educación: Educación Regular
Provincia: EL ORO	Código de la provincia de EL ORO según el INEC: 07
Cantón: MACHALA	Código del Cantón MACHALA según el INEC: 0701
Parroquia: MACHALA	Código de la parroquia MACHALA según el INEC: 070102
Nivel educativo que ofrece: Inicial y EGB	Sostenimiento y recursos: Fiscal

Zona: Urbana INEC	Régimen escolar: Costa
Educación: Hispana	Modalidad: Presencial
Jornada: Matutina y Vespertina	Tenencia del inmueble: Propio
La forma de acceso: Terrestre	

Nota: Esta tabla representa los datos descriptivos de la institución educativa Tomado de:

1.1.8 Descripción de los participantes:

El ámbito de investigación se compone de 30 estudiantes de 3er Año de Educación General Básica, Paralelo “A” que estudian en la Escuela “Eulogio Serrano Armijos”, de Machala.

Tabla 1 Comunidad Educativa del Tercero “A” Básica

3er Año EGB A, “ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA DR. EULOGIO SERRANO ARMIJOS” de ciudad Machala		
PARALELO	A	TOTAL
Varones	12	31
Mujeres	18	
Docente	1	

Nota. Descripción de la población de estudio Fuente: Elaboración Propia

En la siguiente investigación los elementos a utilizar y quien será nuestra población se divide en:

1. El docente que da clase a 3er Año de EGB “A”, en específico el que imparte la asignatura Estudios Sociales que brinda sus servicios en la institución, periodo lectivo 2022-2023.
2. Estudiantes de 3er Año de EGB “A” de la institución, Año Lectivo 2022-2023.

De los componentes a investigar se cuenta con:

- 34 estudiantes de 3er Año EGB “A” de la mencionada institución, Año lectivo 2022-

2023 de tal manera se tomó en cuenta la opinión sobre el uso respectivo de recursos digitales dentro del ámbito educativo.

- Se encontró 1 docente en la asignatura de Estudios Sociales, el mismo que debe entender los diferentes puntos de vista y el tiempo en el que se puede hacer uso de las tecnologías.

1.1.9 Características de la Investigación

1.1.9.1 Enfoque de la investigación

Esta investigación se basa en un enfoque mixto, el mismo que se encargan de juntar, enlazar y examinar información precisa con respecto a elementos, hechos que admiten su estudio o conocerlos en varias indagaciones o en una misma para dar respuesta a un planteamiento

Para su respectiva aplicación se utilizará encuestas a los estudiantes, con lo que se pueda determinar su interés por utilizar una herramienta de gamificación en sus actividades académicas, adquiriendo mayores destrezas y habilidades que contribuyan a su rendimiento.

El enfoque cualitativo (Piza Burgos, 2019) lo particulariza en tres técnicas: la observación, la entrevista y los grupos focales, con una síntesis de sus ventajas y limitaciones según los criterios de diferentes autores. Adicionalmente se presentan algunas consideraciones acerca de la validación de datos cualitativos.

Según Sánchez y Murillo (2021), el enfoque cuantitativo “es secuencial y probatorio. Parte de una idea, que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica” (p. 177). Este enfoque se ajusta a investigaciones que analizan un fenómeno o variable específica por medio de la información recopilada.

Ahmed y Shah (2019) considera que existe una relación de la investigación cuantitativa y sumativa con la finalidad de mejorar la capacidad de los estudiantes. Las evaluaciones requieren de un análisis cuantitativo y cualitativo con el que se pueda determinar el desarrollo de las competencias, sus habilidades, actitudes, necesitándose de los dos enfoques para un análisis detallado del objeto de estudio.

1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación

El actual proyecto de titulación se establece en un nivel o alcance descriptivo debido a que busca el fortalecimiento del Proceso Enseñanza en la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes del Tercer Año EGB de la Escuela “Eulogio Serrano Armijos”, en base al desarrollo de un juego en la herramienta Scratch, que permita al estudiante relacionarse con la mencionada tecnología gamificada para la incorporación de la misma en el aula de clase.

La investigación descriptiva, también es parte importante para la elaboración del estudio. De acuerdo a Ramos (2020) este se lo utiliza para dar a conocer las características de la variable estudiada y su comportamiento dentro de una determinada agrupación de individuos, dando lugar a la comprobación de la hipótesis.

1.1.9.3 Método de investigación

En el presente trabajo de investigación se ha empleado una metodología cuantitativa, cualitativa, en el cual se pueden utilizar encuestas y entrevistas para medir la percepción y el rendimiento de los estudiantes en relación con la gamificación con el objetivo de obtener mejores resultados y estos a su vez sean más precisos. Una de las ventajas que se obtiene, es la implementación de diversos métodos y habilidades que se manejan en el contexto educativo para la instrucción pedagógica.

Manassero y Vázquez (2020) consideran que el enfoque de enseñanza aprendizaje fundamenta en el desarrollo de competencia por cuanto es necesario pensar en integrar lo cualitativo con lo cuantitativo, para que el docente pueda utilizar estos métodos al mismo tiempo, también argumentan que las innovaciones en estos enfoques se basa en el desarrollo de competencias, y en el nivel de evaluación, puede darse porque se involucran tanto en conocimientos, habilidades, actitudes, etc.

Según Ramos (2020) en el método cuantitativo, sirve para el análisis de la información que ha sido recopilada por medio de procesos secuenciales para dar a conocer el comportamiento y características de los fenómenos analizados. Esto quiere decir, que en los métodos cuantitativos se emplea un proceso básico de recolección y análisis de datos, en el que se puede reconocer el progreso del caso en cuestión y de tal modo sus características principales.

1.2 Establecimiento de requerimientos

En el transcurso de la investigación se requiere utilizar la herramienta de gamificación Scratch

para fortalecer el aprendizaje enfocado en la asignatura de Estudios Sociales, dado que la misma se presenta con un diseño divertido y una interfaz fácil de usar, y además, ofrece una enorme cantidad de recursos para que docentes y estudiantes puedan utilizarla de una manera interactiva, por un lado, también se puede crear una serie de juegos que no solo entretienen, sino que te muestran una forma nueva de aprender.

De tal modo, se va elaborar material didáctico mediante herramientas complementarias como: Canva, Word Wall, Liveworshets, Educaplay, y en efecto, se presentarán los contenidos y actividades realizados en las mismas, en el sistema de gestión de contenidos como el sitio web Wix, que nos ayuda a presentar, el material didáctico de una forma más interactiva y lúdica.

Por ende, emplear gamificación corresponde a una estrategia innovadora en el espacio áulico, facilita que el docente manifiesta su creatividad en la construcción de las actividades propuestas dentro de herramientas gamificadas, dado que, aplicara estrategias innovadoras dentro del procesos educativos, de tal modo, va ir fortaleciendo el interés de sus estudiantes por aprender nuevos contenidos de la materia de estudios sociales a través de juegos interactivos realizados en Scratch.

Como menciona (Vélez, 2021) a través de una estrategia didáctica ejecutada en el aula de clase por medio de la herramienta tecnológica Scratch permitió evidenciar el nivel académico de los estudiantes, las actividades colaborativas con una comunicación aplicando procesos de innovación por la herramienta Scratch es una plataforma dinámica que potencia el dinamismo de los conocimientos con los elementos de interacción. La herramienta permitió además identificar a los estudiantes más interactivos, fines, críticos frente a la toma de decisiones en algún problema por resolver.

Por otra parte, Scratch busca impulsar la gamificación y sobre todo la innovación dentro de las instituciones educativas, con el propósito de optimizar y fortalecer la formación de estudio y comprimir las clases tradicionales, impulsando a los estudiantes en la participación activa con la guía que ofrece el docente en la construcción de su propio conocimiento.

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

Se describen los requerimientos o necesidades que debe cubrir la aplicación en

desarrollo. Como primer punto se tomó como dato fundamental los temas que el docente está impartiendo actualmente. Se analizaron los temas del docente, quien señaló que se estaba enseñando temas de la unidad 3 hasta la unidad 6 a los estudiantes de su clase.

Como punto lógico, se dice que el prototipo debe satisfacer la necesidad del estudiante de aprender temas de Ciencias Sociales con la ayuda de la gamificación utilizando estas respectivas estrategias didácticas

Quedando de la siguiente manera:

Tabla 2 *Elementos y requerimientos*

	Requerimientos para la construcción
Hardware	<ul style="list-style-type: none"> • Dispositivos Móviles • Computadoras, Laptops • Participación de estudiantes
Software	<ul style="list-style-type: none"> • Conexión a redes de internet: • Exploradores: Chrome, Mozilla, Internet Explorer
Herramienta para la gamificación	<ul style="list-style-type: none"> • Scraht (Herramienta informática que impulsa el aprendizaje por medio de juegos.)

Herramientas complementarias	<ul style="list-style-type: none"> ● Canva (para generar contenidos, mediante la incorporación de actividades personalizadas para la clase con diferentes plantillas.) ● Wix (para presentación de contenidos para una clase más interactiva.) ● Liveworshets (para creación de contenidos mediante formularios, preguntas, etc.) ● Educaplay (para creación de contenido mediante juegos interactivos)
-------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Nota. Requerimientos del prototipo Fuente: Elaboración Propia

1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.

Hoy en día la manera en que se enseña es muy esencial y crucial dentro del desarrollo de los estudiantes, puesto que influye en el Proceso Enseñanza Aprendizaje, el éxito individual y la motivación de sus destrezas, dado del respectivo entendimiento que poseen.

Actualmente los docentes utilizan herramientas educativas que permitan avanzar en diferentes aspectos de la educación apoyándose en las tecnologías más recientes.

Mediante la página web Wix se realizó la adecuación necesaria de los diferentes contenidos, actividades de acorde con los temas ofrecidos por el ministerio de educación, tomando en cuenta las respectivas actividades gamificables como; cuestionarios, juego de palabras, unir con líneas, y semejanzas de imágenes y más; de tal modo, que juegan un papel muy importante dentro y fuera de la educación.

1.3.1 Marco referencial

1.3.2. Referencias conceptuales

1.3.2.1. Estrategias didácticas para la enseñanza

De tal modo, en el presente proyecto investigativo se procede a utilizar e incorporar varias

herramientas y/o recursos que permita a los estudiantes aprender de una manera nueva e interactiva los diferentes temas de las unidades en la asignatura de Estudios Sociales y a su vez las mismas se componen de un respectivo contenido, puesto que, se prevé usar una variedad de estrategias mediante juegos, cuestionarios ,etc., de tal manera, generar la interacción y atención entre los estudiantes, siguiendo nuestro único objetivo el cual es incidir en la eficiencia de la enseñanza en la ya mencionada asignatura.

Las estrategias didácticas son acciones, estructuras o pasos que los docentes planifican para desarrollar acciones destinadas a facilitar la formación y alcanzar los objetivos de aprendizaje. En la actualidad se aboga por un modelo centrado en el estudiante, es decir, los docentes diseñan actividades, enseñan a aprender y evalúan, y los estudiantes realizan actividades para establecer su propio aprendizaje y autoevaluación. En este sentido, Sánchez et al. (2019) indican que el objetivo actual de las TIC es lograr un mejor aprendizaje, estimular el interés de los estudiantes a través de diferentes estrategias, utilizando estas herramientas, para mejorar el rol del docente, que es el de orientar, guiar, desarrollar conocimiento siempre liderando el proceso áulico de sus estudiantes.

Para Núñez et al. (2020) el éxito de los métodos de estudio pedagógicos se concentra en la didáctica, que debe realizarse utilizando múltiples estrategias, evitando solo la pedagogía instruccional y estimulando el aprendizaje en una variedad de formas. En el proceso de formación permanente, los docentes buscan otros escenarios activos e interactivos, los implementan y permiten que los estudiantes inmersos en un mundo dinámico aprendan de acuerdo a sus personalidades, expectativas e intereses. Por ello, si el objetivo es desarrollar estudiantes reflexivos, se debe comenzar con los educadores que deben reflexionar sobre cómo mejorar su didáctica.

En correspondencia con la posición teórica asumida, Pérez et al. (2021) señalan que conviene que las estrategias didácticas se guíen por las siguientes exigencias didácticas:

- Mayor interés en la profesión docente, particularmente en solventar los problemas y la enseñanza.
- Promover la aplicación integrada de conocimientos, destrezas, competencias y actitudes profesionales en todos los componentes del proceso de formación.
- Facilita el desarrollo de la independencia cognitiva alejándose de un sistema diverso de tareas instruccionales y complicándolas progresivamente.

- Estimular a los estudiantes para que estudien por sí mismos y utilicen una variedad de estrategias de aprendizaje.
- Facilitar el intercambio de experiencias basado en las relaciones profesionales e interpersonales, la colaboración y el aprendizaje en grupo.

Delgado (2022) hace referencia a las estrategias didácticas como un conjunto de procedimientos y recursos que son usados por los agentes docentes de manera reflexiva, flexible y consciente para lograr y poner en práctica los objetivos propuestos en un determinado ambiente de enseñanza. Se dividen en dos categorías amplias: estrategias de enseñanza, que los maestros usan para promover un aprendizaje significativo, y estrategias de aprendizaje, que los estudiantes usan para identificar y aplicar la información adquirida.

1.3.2.2 Importancia de las estrategias didácticas

Se enfatiza la importancia de usar estrategias didácticas en el desarrollo del salón de clases para fomentar la cooperación activa de los participantes, promoviendo así el estudio permanente. Porque por su propia naturaleza, estas estrategias mantienen activos a los estudiantes a pesar de sus diferentes partes del mundo, fomentando así la adquisición de nuevos conocimientos y la participación activa en el aula, Jiménez et al. (2022) sostienen que los docentes deben elegir la combinación más conveniente para ayudar a los estudiantes de la manera más fácil con métodos, medios y tecnologías de la manera más eficiente para lograr los objetivos deseados

Según Solarte et al. (2019), las estrategias educativas “juegan un rol de suma importancia, entendiéndose como estrategias de aprendizaje a todos los procesos y metodología que utilizan los docentes hacia sus estudiantes, para que puedan tener mejores posibilidades de enseñanza y aprendizaje” (p. 131).

1.3.2.3 Aplicación de las estrategias didácticas

La estrategia expresa un proceso de pensamiento centrado en las acciones esperadas para lograr una meta o un conjunto de metas. Se entiende como un sistema de planificación, procedimiento organizado, formalizado y dirigido para lograr un fin definido a través de un conjunto definido de acciones. Es cierto que la selección e implementación de estrategias didácticas no está exenta de dificultades, pero permite a los docentes contar con una guía para evaluar los

aprendizajes; por lo que el proceso del plan de estudios o plan de enseñanza requiere de una investigación real (Casasola, 2020).

Según Silva et al. (2021) los docentes deben manejar una amplia gama de estrategias didácticas, entender su función y cómo usarlas apropiadamente, complementadas con estrategias de motivación y trabajo colaborativo; asimismo, para determinar el mejor momento para usar en las tareas de clase, se debe considerar: características generales de los estudiantes; las áreas curriculares a desarrollar; los aprendizajes que se espera lograr; las actividades mentales y pedagógicas que realizan los estudiantes para alcanzar esos objetivos; la evaluación permanente de su práctica y progreso en el aprendizaje; y el espacio para interactuar con los estudiantes logrado hasta ese momento.

En este sentido, las estrategias didácticas virtuales se aplican porque refuerzan los métodos de enseñanza en los niveles de estudio se deben ser aplicadas en forma secuencial porque estas estrategias permiten que los estudiantes adquieran conocimientos de manera organizada. Las interacciones TIC son parte fundamental en la aplicación de estrategias didácticas virtuales, ya que son un importante apoyo para el proceso de aprendizaje. Por otro lado, como indican Jiménez et al. (2022), las estrategias didácticas deben describirse a partir de guías de programas de instrucción y vincularse a secuencias didácticas para producir y permitir entornos de aprendizaje significativos en los estudiantes.

1.3.2.4 Proceso de enseñanza-aprendizaje

Los momentos que incluyen la enseñanza y el aprendizaje deben entenderse como fundamentales para la formación integral de las personas, enfatizando su desarrollo continuo en el aprendizaje y apoyando competencias de nivel superior como el pensamiento crítico. Por lo tanto, según Núñez et al. (2020), en el aula se debe procurar que todos aprendan a observar, analizar, interpretar, opinar o argumentar sus propias posiciones en el marco de los fundamentos teóricos; los propósitos educativos anteriores se deben realizar en todos los niveles educativos y mejor aún durante la educación básica.

Para Hernández et al. (2021) la relación docente-estudiante se caracteriza por que los docentes guían, orientan y acompañan a los alumnos en su trabajo, mientras que los alumnos se comprometen entre sí para formular lo presentado, hacer las correcciones indicadas por los docentes y participar de las tutorías para dar mejor forma a su trabajo, eliminar dudas y

complementar lo que están haciendo; permitiendo un mejor desarrollo de habilidades y una relación más cercana y productiva entre ambas partes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La formación y actualización del profesorado no es más que el perfeccionamiento de su labor para que pueda realizar mejor su labor docente, por lo que la formación y cualificación a largo plazo del profesorado incide directamente en la eficacia de la educación distribuida. Asimismo, Pamplona et al. (2019), mencionan que las tecnologías de la información y la comunicación son claramente claves en el ámbito educativo, y estas tecnologías abren posibilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por ende, Sánchez et al. (2019) explica que la difusión de las estrategias pedagógicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje mediado por las TIC, se pueden destacar en todos los centros de formación y se puede potenciar la formación de los docentes para este fin, porque sólo así se pueden estimular las estrategias de aprendizaje y posibilitar diferencias de progreso en los distintos niveles de educación.

Más relevante aún, una vez identificadas las habilidades y aprendizajes complejos a lograr, es necesario diseñar procesos de enseñanza-aprendizaje para su desarrollo y logro. Oseda et al, (2020) consideran que la investigación educativa muestra que se pueden lograr aprendizajes y competencias complejas cuando los estudiantes se enfrentan a situaciones que requieren la aplicación de estas habilidades.

1.3.2.5 Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje

Según Fernández (2020) los docentes, como “formadores” en el proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizan todas las estrategias posibles para que su propia práctica sea efectiva y se desarrolle de acuerdo a las fortalezas y debilidades de los estudiantes, es por ello, que a esta etapa de evaluación se le denomina “formadora”, tanto para los estudiantes como para los docentes y su esencia son la regulación a los estudiantes.

Para Bonilla et al. (2020) las estrategias del método de enseñanza-aprendizaje son herramientas que ayudan a lograr resultados, ya que buscan transformar la enseñanza en diferentes acciones interactivas para apoyar la experiencia docente de la enseñanza socio-didáctica; entendida como el aporte de la enseñanza práctica y el proceso interactivo entre docentes y estudiantes, para crear un importante entorno de enseñanza y aprendizaje en el campo de la educación.

1.3.2.6 Gamificación

Mendes et al. (2022) indica que la gamificación en la educación significa desarrollar estrategias didácticas que promuevan el cambio de campo para docentes y alumnos. Para los docentes, la gamificación que interfiere en la forma en que se organizan y planifican los contenidos y las dinámicas de enseñanza de manera que fomente la interacción y estimule los recursos de aprendizaje puede significar el valor de la tecnología y el lenguaje en la cultura digital. Debido que, al diseñar espacios de aprendizaje más inspiradores para los estudiantes, se espera que se involucren en la resolución de problemas y entiendan lo que hacen y aprenden.

Para Bonilla et al. (2020) la educación moderna debe centrarse en las actividades independientes de los estudiantes, la organización de entornos de autoaprendizaje y la formación experiencial y práctica en la que los alumnos puedan elegir acciones y utilizar la iniciativa. Donde la aplicación de métodos de enseñanza innovadores e interactivos en las instituciones educativas tiene el potencial no solo de mejorar la calidad de la educación, sino también de empoderar a la próxima generación de estudiantes o países al fortalecer la gobernanza y motivar los esfuerzos para lograr los objetivos de desarrollo para el país

1.3.2.7 Gamificación en los Estudios Sociales

Para Londoño y Rojas (2020) la gamificación se puede utilizar en muchos procesos en la educación en estudios sociales porque:

- Ayuda a mejorar la motivación de los alumnos para adquirir nuevos conocimientos, como el pensamiento crítico y la capacidad de toma de decisiones.
- Permite revelar el potencial creativo de los participantes.
- Es un medio para mejorar la formación profesional en las universidades.
- Suministra a los profesores mejores herramientas para guiar y recompensar a los estudiantes.
- Motiva a los estudiantes en la búsqueda del conocimiento y los inspira a aprender para la vida; ya que muestra cómo la educación puede ser una experiencia agradable y divertida.

1.3.2.8 Motivación mediante la gamificación

Según Castillo et al. (2022) la gamificación “puede ser una herramienta eficaz que puede permitir a los docentes motivar a sus estudiantes en clases y se recomienda que debe estar

alineada con los objetivos del plan de estudios” (p. 687). La gamificación se puede utilizar en muchos procesos porque ayuda mejorar la motivación de estudiantes de tal modo adquieren nuevos conocimientos, y capacidad de tomar decisiones ellos mismo.

En base al autor, indica que la gamificación nos ayuda a motivar al estudiante, mediante la incorporación de juegos interactivos, los cuales a su vez lograrán captar la atención de los contenidos de las asignaturas en este caso Estudios Sociales en el Tercer Año de Básica A.

1.3.2.9 Gamificación en la Educación

La gamificación se la puede usar en el ámbito educativo, puesto que, permite revelar el potencial creativo de los participantes, de tal modo, ayuda a mejorar la formación profesional en las universidades y a su vez suministra a los docentes mejores herramientas para guiar y recompensar a los estudiantes.

Londoño y Rojas (2020) indican que la gamificación motiva a los estudiantes en la búsqueda del conocimiento y los inspira a aprender para la vida; ya que muestra cómo la educación puede ser una experiencia agradable y divertida.

Basándonos en los autores la gamificación aparte de motivar, enseña a que nuestros estudiantes investiguen por sí mismos los contenidos a estudiar, de tal modo nos sirve dentro de proceso de educación, puesto que, la misma ayuda a los docentes a manejar de una manera interactiva su clase, de tal modo, podrán premiar mediante los juegos los conocimientos de sus estudiantes.

1.3.2.10 Características y elementos de la gamificación

Según Vargas et al. (2019) estos aprendizajes ayudan a bajar el nivel de miedo o de nervios al equivocarse a participar en las diferentes prácticas que se dan dentro del aula de clase, dado que, con las nuevas tecnologías, se favorecen a los procesos de error y prueba los cuales permiten rectificar las faltas mientras aprenden haciendo diversas actividades.

Entre las principales características de la gamificación:

- Diversión.
- Motivación.
- Implicación.
- Colaboración.

- Simplificación.
- Personalización.

A su vez los elementos de la gamificación son:

- Un desafío o meta que indica lo que una persona debe hacer para ganar
- Un obstáculo que debe ser superado para lograr un objetivo.
- Incentivos o recompensas que reciben los usuarios por superar obstáculos y objetivos
- Definir reglas para la interacción del usuario con el juego.

1.3.3 Estado del arte

1.3.3.1 Las TIC como estrategia pedagógica

Una de las problemáticas que se presentan en la actualidad frente a los procesos de cambios encaminados a la innovación, es la falta de compromiso o programas que propicien el uso de las tecnologías para transformar los procesos pedagógicos en los sistemas educativos, estos programas y estrategias aportan significativamente a solucionar problemas que se evidencian en el diario vivir de los educadores, estudiantes y los actores que forman parte del sistema educativo (Sarmiento y Ojeda, 2019).

La incorporación gradual de las TIC como herramienta para la construcción de conocimientos, promueven nuevas formas de enseñanza más eficaces, proporcionando al docente la oportunidad de ofrecer una educación innovadora y de calidad, con el uso de tecnología pertinente que se adapte a los requerimientos del contexto donde se desarrolla el aprendizaje, o solventar aquellas necesidades que presenten en los estudiantes, estas tecnologías tienen la particularidad de ser flexibles, además de facilitar la comunicación y seguimientos de actividades académicas (Perdomo Vargas y Rojas Silva, 2019).

1.3.3.2 Herramientas TIC para la gamificación en Educación

Las TIC ofrece múltiples herramientas interactivas que pueden ser orientadas con fines pedagógicos para proporcionar una mejor experiencia en el proceso de aprendizaje de los, esto conlleva a implementar metodologías activas que tiene como base la participación constante del estudiante; una técnica que se acopla a este tipo de metodologías es la gamificación, esta integra dinámicas y juegos como parte del aprendizaje que permite llegar hacia el estudiante

de forma eficaz y lograr trabajar los contenidos o temáticas de manera interactiva e innovadora (Magaña Salamanca et al., 2020).

Las herramientas que aportan las TIC a la gamificación son innumerables, y muchas de ellas fueron creadas para su implementación en el aprendizaje en los diferentes niveles del sistema educativo, estas herramientas o recursos gamificados tienen un sentido de mejorar el aprendizaje, estos proporcionan múltiples ventajas, uno de ellos es la motivación, factor primordial para crear un ambiente donde el estudiante interactúe de forma constante, y la otra ventaja es la participación en el aprendizaje, de gran importancia, es allí donde se evidencia los conocimientos adquiridos y se determina si están alcanzando los objetivos establecidos para la clase (González, 2020).

1.3.3.3 Uso de la gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje

La gamificación es un claro ejemplo de innovación educativa que puede ser aplicado en los distintos niveles y modalidades de estudio, en esta existe la interacción directa del estudiante con el dispositivo tecnológico para acceder al recurso o herramienta para interactuar en el aprendizaje, obteniendo resultados que propician el compromiso y la motivación, para ello, se debe contar con buenas estrategias metodológicas que permitan implementar la gamificación de forma eficaz y pertinente, el modelo educativo debe favorecer la innovación curricular a través de la tecnología (Reyes Cabrera y Quiñonez Pech, 2020).

Durante el proceso de gamificación el docente debe proporcionar un ambiente interactivo para que el estudiante pueda participar de forma constante, es fundamental que esta herramienta tenga un sentido pedagógico, es decir que funcione de manera correcta para lo que fue diseñado u orientado a los contenidos de aprendizaje que se abordarán durante clase, por ende, resultarán llamativos, enriquecedores y accesibles para el educado, logrando así mejores experiencias educativas, que fortalezca los conocimientos adquiridos (García Casaus et al., 2020).

1.3.3.4 La gamificación como estrategia para fortalecer la enseñanza

El uso de la gamificación en los procesos de aprendizaje le brinda al estudiante la oportunidad de mejorar su aprendizaje, por medio de la participación y motivación de la misma, lo que conlleva a formar seres críticos y reflexivos, capaces de afrontar problemáticas que se les presente, esto hace necesario que el docente cuente con habilidades tecnológicas para insertarlas en sus procesos de planificación, detallando o mejorando la misma, todo ello con la

finalidad de evidenciar una mejora significativa en la población estudiantil (Cuadros González y López, 2020).

Como estrategia de enseñanza, se presenta resultados favorables, y para ello, el docente juega un papel elemental en la cimentación de un entorno que motive al estudiante dar sentido y placer por los contenidos desarrollados, la gamificación por lo común es accesible a través de los recursos tecnológicos como los dispositivos móviles que debido a su naturaleza, se convierte en un recurso de fácil alcance, fundamental para la implementación de la gamificación como estrategia para la enseñanza (Elle y Gutiérrez, 2021).

1.3.3.5 Gamificación como estrategia didáctica

El docente contemporáneo debe tener en consideración que las estrategias de aprendizaje deben estar encaminadas a potenciar la motivación que requiere el estudiante, en tal virtud, la gamificación es una opción de respuesta clara a estos requerimientos donde el estudiante pueda interactuar de forma directa con el recurso interactivos y desarrollar habilidades como el manejo de tecnología educativa, participación activa, concentración en el aprendizaje y ser reflexivos, todo ello engloba en una mejora para la calidad educativa que se desea alcanzar (Molina y García et al., 2021).

Por lo tanto, las capacidades del docente para implementar estrategias pedagógicas que utilicen recursos innovadores, tenido como punto de partida la ludificación o gamificación, son de gran importancia, es ahí donde empieza el verdadero cambio para lograr una educación flexible e igualitaria, donde todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades y posibilidades de participación para desarrollar o fortalecer los conocimientos que se imparten durante el proceso de enseñanza-aprendizaje (Vera y Vera, 2021).

El uso de la gamificación es muy importante dentro del ámbito educativo, puesto que, es una de las principales estrategias utilizadas por los docente en todo el mundo, de modo que, este nuevo modelo de aprendizaje genera que los estudiantes obtengan otro tipo de habilidades que a su vez lo ayudarán tanto en un ámbito social, profesional, etc., pues la gamificación admite que los estudiantes tengan un mejor desarrollo dentro del aula de clase al momento de trabajar de manera tanto grupal como individual.

Por ejemplo, la Universidad de Antofagasta, quiere proponer modelo de aprendizaje que se centre en el estudiante, lo cual significa utilizar estrategias didácticas con los estudiantes como

protagonistas activos, desplegando todo tipo de interacción con sus compañeros dentro del aula de clase y a su vez el docente al mando de ocupaciones curriculares, que cumple el papel de facilitador (Torres, 2019).

CAPÍTULO II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO

2.1 Definición del prototipo

El prototipo se realizó en la herramienta Scratch mediante la creación de juegos, dentro del sistema de gestión de contenidos Wix el cual nos permite presentar los contenidos generados en las herramientas complementarias como, Canva, Word Wall, Scracth, Educaplay, Liveworksheets. De tal modo, ayuda a los docentes a incorporar fácil y rápidamente una gran cantidad de presentaciones. El programa cuenta con plantillas para ingresar contenido para presentar actividades o juegos en forma de cuestionarios, anagramas, crucigramas, ejercicios para completar palabras faltantes, rueda de la suerte, juegos de combinación y más, el sistema de gestión de contenidos Wix permite usar, editar las páginas, etc.

La presentación de actividades dinámicas adaptadas a las características de los estudiantes es fundamental para personalizar el aprendizaje de los estudiantes. Muchas veces se utilizan hojas de trabajo y actividades muy genéricas que no se adaptan a las características de los estudiantes ni a su nivel de habilidad en el curso. Con el uso de las herramientas complementarias como Word Wall, Canva, Liveworksheets, Educaplay, se puede diseñar individualmente sus propios contenidos o actividades de clase.

2.2 Fundamentación teórica del prototipo

El prototipo se lo realizó dentro de la herramienta Scratch creando juegos ilustrativos con el objetivo de potenciar el aprendizaje y las competencias en la materia de estudios sociales de tercer grado, de acuerdo a las indicaciones de los estudiantes y docentes, esta estrategia es una forma nueva y diferente de enseñar, de tal modo, ellos tenían muchas ganas de aprender nuevos contenidos sobre temas planteados o sugeridos en la materia, ya que la mayoría del tiempo suelen estar guiados por libros y el docente aplica una manera tradicional de dar sus clases y no logra captar su atención, por tal motivo el objetivo es que los estudiantes aprendan de una manera nueva e interactiva utilizando la herramienta Scratch.

Tabla 3 *Herramienta Scratch*

VENTAJAS	DESVENTAJAS	CARACTERÍSTICAS
Crear juegos educativos e interactivos	Algunas de sus funciones no responden con la rapidez necesaria.	Ayuda al desarrollo de habilidades mediante el aprendizaje de la programación sin tener muchos conocimientos.
Es un programa gratuito y de software libre.	Se genera un archivo final muy grande, usando mucha programación.	Permite introducir al estudiante a un mundo digital de una manera adecuada.

Nota. Ventajas y desventajas de la herramienta Scratch. Fuente: Elaboración Propia

2.3 Objetivo

Objetivo General

Fortalecer el aprendizaje en los estudiantes de 3er Año de Educación General Básica de la asignatura de Estudios Sociales, mediante la incorporación de herramientas complementarias dentro del sistema de gestión de contenidos Wix para generar gamificación en la presencialidad.

Objetivos Específicos

- Diseñar el sistema de gestión de contenidos Wix en una interfaz amigable para que los estudiantes lo puedan manejar.
- Elaborar los contenidos y escenarios lúdicos educativos con herramientas complementarias.
- Organizar los respectivos contenidos de la asignatura de Estudios Sociales y añadir las actividades de los recursos lúdicos que serán utilizadas en cada una de los temas correspondientes.
- Aplicar la herramienta Scratch y las respectivas herramientas complementarias para fortalecer el aprendizaje en el aula de clase.
- Evaluar por medio de la herramienta Scratch en base a los aprendizajes obtenidos de la asignatura de Estudios Sociales.

2.4 Metodología

En el presente trabajo de investigación se tomó en cuenta el modelo instruccional ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.), se conforma en cinco fases. Según Guaján (2019) el Modelo ADDIE cumple con el siguiente cometido:

Ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a la planificación y análisis para la construcción de cada una de las fases. El modelo da gran apertura para que el docente desarrolle el curso según las necesidades y la realidad institucional, además de la implementación de recursos digitales disponibles en línea o elaborados por el mismo docente; su aplicación guía tanto al estudiante para adquirir el aprendizaje como al docente para transmitir la información. (p. 45)

Figura 3 Fases del Modelo ADDIE



Nota. Fases del Modelo ADDIE. Fuente: Elaboración propia

A continuación, se describe las respectivas fases:

Análisis: Se estableció el problema a través de los procesos experimentales, obteniendo el desinterés y poca motivación en la materia de Estudios Sociales, por ello se procura incorporar la herramienta Scratch como gamificación de la materia en los estudiantes de Tercero Básica, para de este modo innovador con el apoyo de las herramientas digitales fortificar el aprendizaje.

Diseño: Mediante la herramienta Scratch contendrán un bosquejo natural, interactivo y matiz además de gráficos bien realizados. El objetivo es crear contenidos basados en juegos educativos.

Desarrollo: Para el desarrollo de la herramienta se utilizó escenarios y contenidos llamativos con la finalidad de estimular la creatividad, interés y la curiosidad en los estudiantes de Tercero Básica.

Implementación: Luego de haber efectuado el progreso en torno a los contenidos en la herramienta, se procede a incorporar dentro del aula de clase obteniendo un resultado satisfactorio.

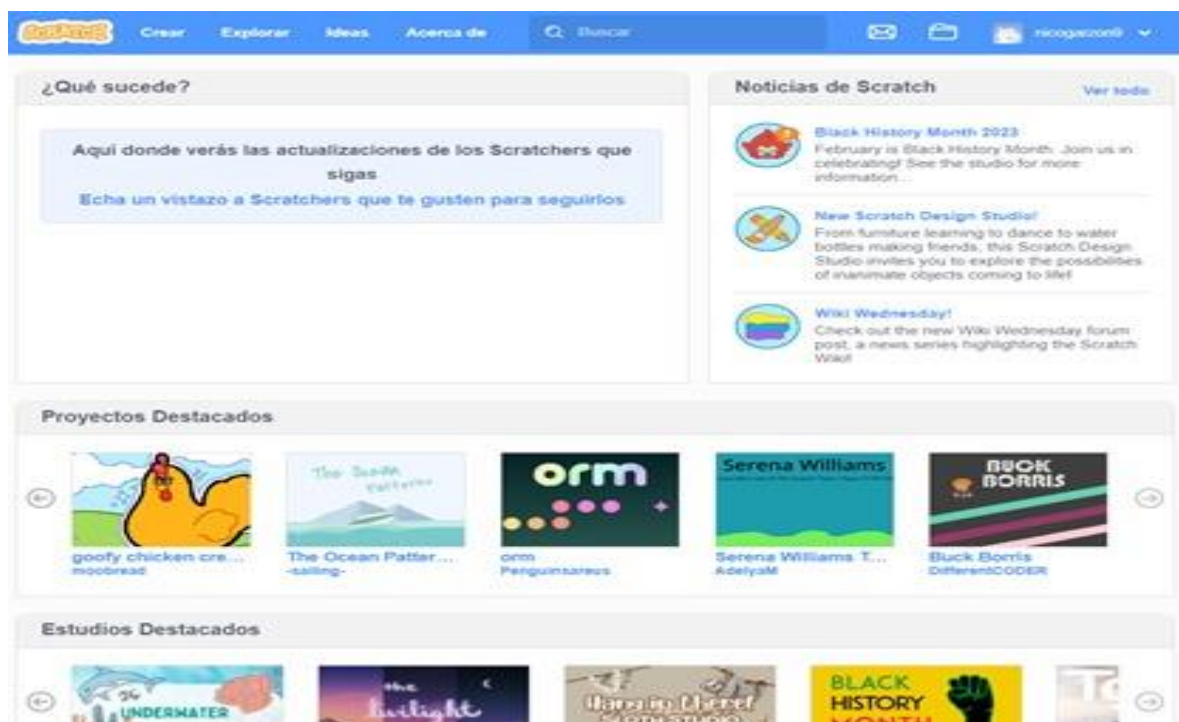
Evaluación: A través de la incorporación de una encuesta realizada a los estudiantes se recopila información para fijar el efecto de la herramienta.

2.5 Desarrollo de la herramienta

Aquí se evidencia el desarrollo de actividades gamificadas en la herramienta Scratch

- Se empieza con el desarrollo de actividades gamificadas en la herramienta, donde se diseña en función de los contenidos de la signatura

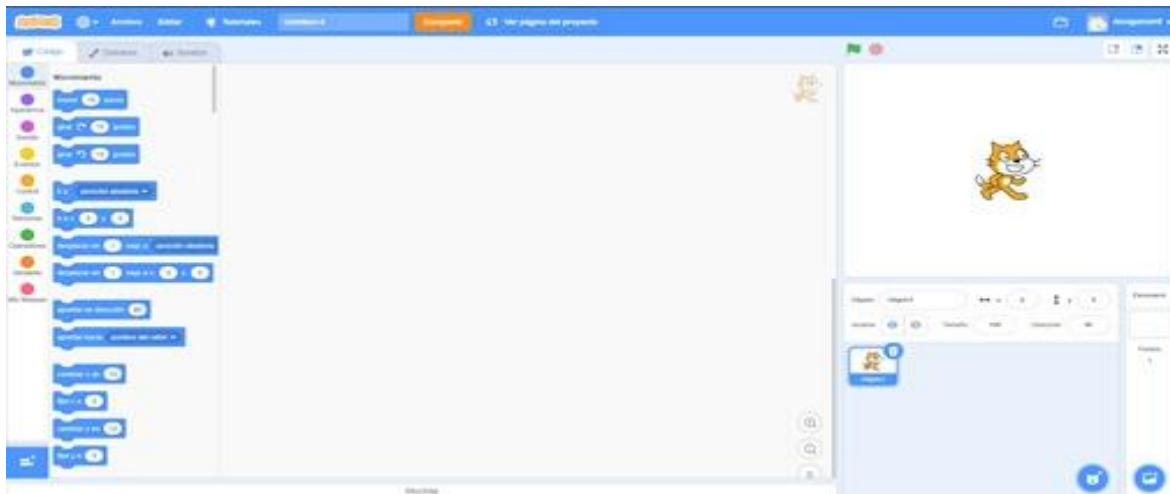
Figura 4 Corresponden a la creación y programación de un juego en la herramienta Scratch



Nota: Creación y programación de un juego en la herramienta Scratch. Fuente: Proyectos en Scratch

- Se elige el escenario en el que va a realizar la respectiva programación

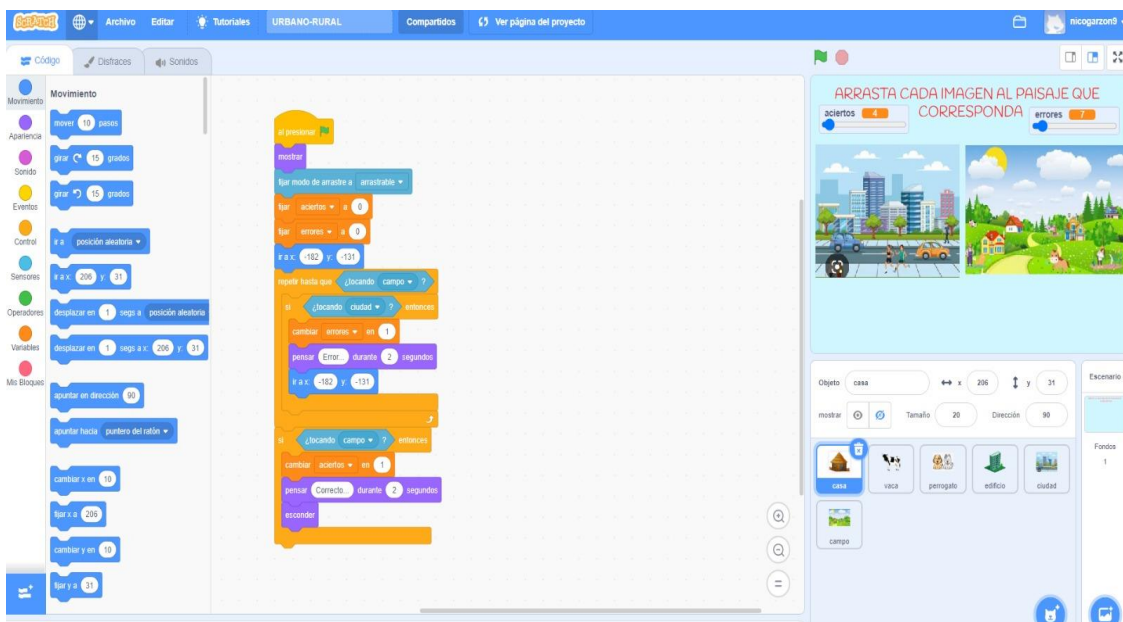
Figura 5 Corresponden a elegir los códigos en el respectivo escenario



Nota. Elige el escenario a trabajar. Fuente: Escenario Scratch

- Creación de la programación del juego en función de las temáticas

Figura 6 Corresponden a plasmar todos los códigos respectivos para el funcionamiento de la actividad



Nota. Códigos respectivos para el funcionamiento de la actividad. Fuente: Programación en Scratch

- Publicar la actividad una vez realizada para ser interactuada por los estudiantes con sus instrucciones correspondientes

Figura 7 Corresponden a publicar la actividad



Nota. Publicar actividad. Fuente: Publicación Scratch

- Se ingresa al sitio web “Gamifica Sociales” para insertar las actividades gamificadas realizadas en Scratch.

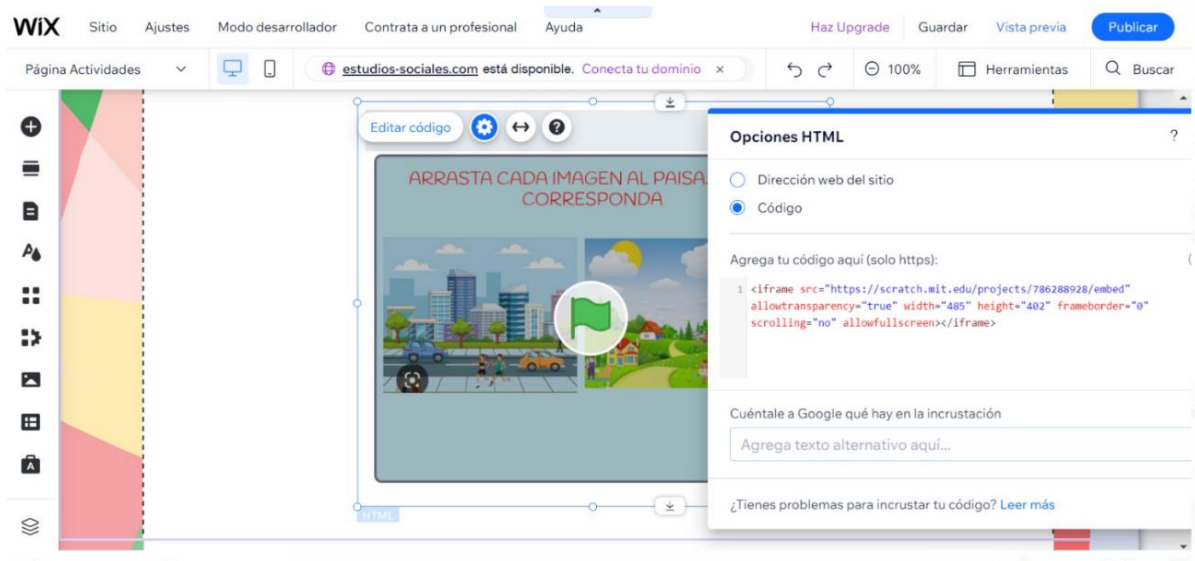
Figura 8 Corresponden a ingresar al sitio web para ubicar las actividades



Nota. Ubicar las actividades. Fuente: Sitio Web

- Se insertar las actividades gamificadas realizadas en Scratch agregando su respectivo código fuente

Figura 9 Corresponden a insertar el código de la actividad



Nota. Insertar el código de la actividad. Fuente: Insertar el Scratch

- Se prueba la actividad gamificada en el sitio web para ser presentadas por los estudiantes

Figura 10 *Corresponde a comprobar la actividad ya plasmada dentro del sitio web*



Nota. Se comprueba la actividad ya plasmada dentro del sitio web. Fuente: Presentación Scratch

2.6 Experiencia I

2.6.1 Planeación

En la escuela “Eulogio Serrano Armijos” se sistematizó junto a los representantes de la unidad educativa y el docente tutor de la institución educativa la primera intervención presencial para amasar datos e información, como parte de la primera experiencia educativa, para estimar el nivel de pertinencia de las temáticas educativas adjuntadas en el prototipo.

Descripción los usuarios participantes:

Durante la exposición del prototipo se tuvo la presencia de la rectora del establecimiento de acogida y del docente a cargo de la asignatura de estudios sociales, la misma que fue de manera presencial para identificar los requerimientos de la aplicación.

1. El docente que da clase a 3er Año de EGB “A”, en específico el que imparte la asignatura Estudios Sociales que brinda sus servicios en la institución, periodo lectivo 2022-2023.
2. Rectora de la institución, del presente año lectivo

Instrumentos y procedimientos de recolección de datos:

Para la ejecución de la experimentación presencial en el establecimiento educativa, junto al docente tutor se lo proyectó para la segunda semana de enero del 2023 a las 7:30 am, se empezó con la presentación del prototipo educativo, conjuntamente, se enseñó cada elemento visual en las pantallas de la plataforma, funcionalidades, etc. Se culminó a través de la entrevista para analizar el efecto, aspectos a mejorar del recurso educativo, para así adquirir los datos precisos para el progreso de la investigación y perfeccionamientos del mismo.

2.6.2 Experimentación:

Mediante un conversatorio de forma presencial, se efectuó la ilustración del cómo fue elaborado el prototipo y los objetivos detallados que se acarrearón para cumplir con lo estipulado en el proceso de la investigación

Se ejecutó una indagación del prototipo de manera expositiva para presentar los beneficios que brinda y sus contenidos y se desempeñó los objetivos trazados en torno a las actividades de gamificación que engloba el prototipo

Se brindó el tiempo preciso al docente para que efectúe el reconocimiento de las funciones primordiales y requeridas para alcanzar el cumplimiento de los objetivos de las actividades de gamificación que integra el prototipo.

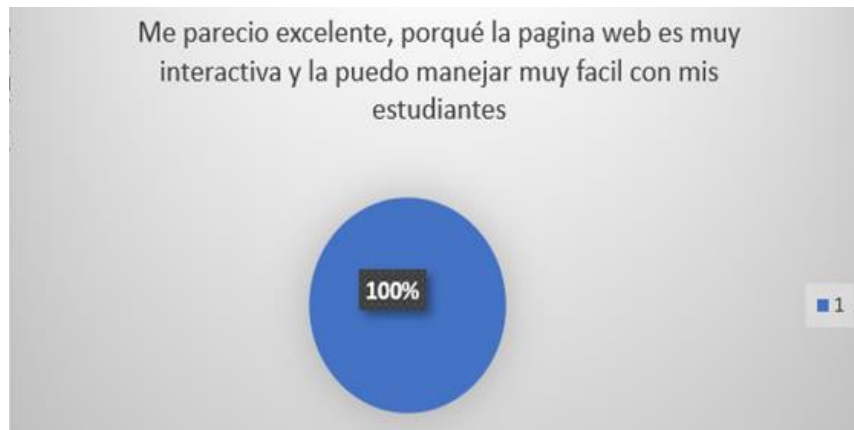
2.6.3 Evaluación y reflexión:

2.6.3.1 Evaluación

Posteriormente, se exterioriza los resultados alcanzados de la entrevista enfocada a la implementación el prototipo para la gamificación Scratch.

Pregunta 1: ¿Qué tal le pareció el uso de la herramienta Scratch?

Figura 11 Resultados obtenidos en la primera pregunta de la experiencia I



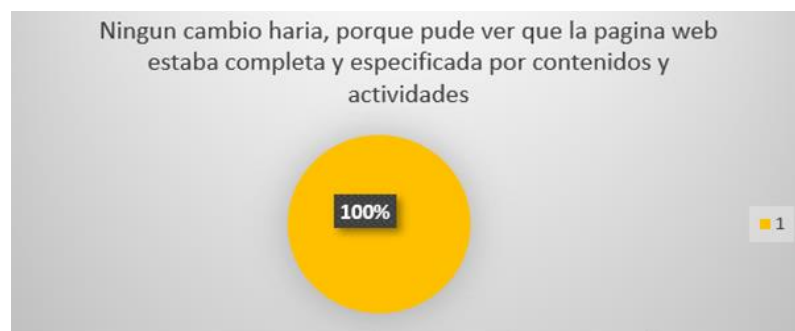
Nota. Se evidencian los resultados de la primera pregunta obtenidos en la experiencia I.

Fuente: Entrevista

Análisis: En la siguiente gráfica se demuestra que el docente encuestado considera que le pareció excelente usar la herramienta de gamificación Scratch, que se caracteriza por su facilidad y manejo interactivo para dar clases a los estudiantes de Tercero A Básica de la escuela “Eulogio Serrano Armijos”.

Pregunta 2: ¿Qué cambios o recomendaciones daría para mejorar la herramienta Scratch?

Figura 12 Resultados obtenidos en la segunda pregunta de la experiencia I



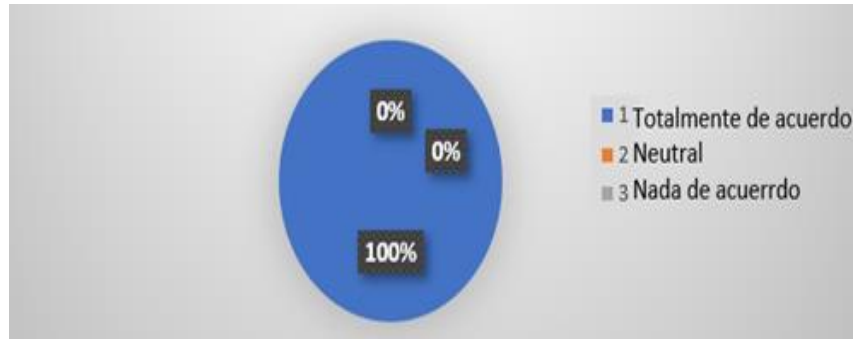
Nota. Se evidencian los resultados de la segunda pregunta obtenidos en la interacción 1.

Fuente: Entrevista

Análisis: En la siguiente gráfica se demuestra que el docente encuestado considera que la herramienta gamificada no necesita ningún cambio. Por lo tanto, el prototipo funcionó de manera adecuada, principalmente le agradó, porque es apropiada para enseñar a los estudiantes de una manera interactiva.

Pregunta 3: ¿Está de acuerdo en implementar la herramienta Scratch en el proceso de formación de estudiantes?

Figura 13 Resultados obtenidos en la tercera pregunta de la experiencia 1

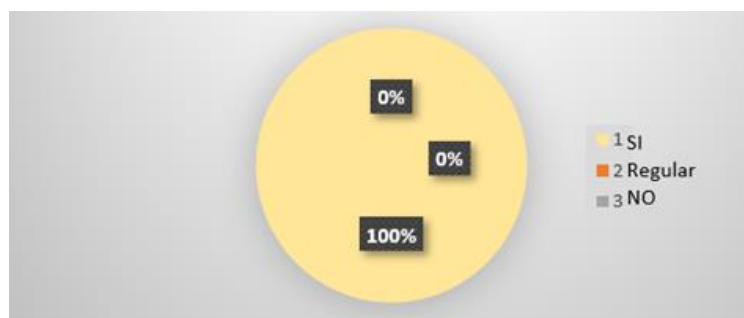


Nota. Se evidencian los resultados de la tercera pregunta obtenidos en la interacción. Fuente: Entrevista

Análisis: En la siguiente gráfica se puede observar que el docente encuestado considera que está totalmente de acuerdo en implementar la herramienta gamificada en un proceso de formación con los estudiantes, puesto que, están bien realizadas las actividades para enseñar en su clase.

Pregunta 4: ¿Se puede medir las competencias de los estudiantes mediante la herramienta Scratch?

Figura 14 Resultados obtenidos en la cuarta pregunta de la experiencia 1



Nota. Se evidencian los resultados de la cuarta pregunta obtenidos en la interacción 1. Fuente: Entrevista

Análisis: En la siguiente pregunta se puede observar que el docente encuestado si considera medir las competencias de los estudiantes utilizando la herramienta gamificada, porque, la

misma contiene juegos interactivos sobre los correspondientes contenidos de estudios sociales.

Pregunta 5: ¿Considera importante que los estudiantes conozcan acerca de la herramienta Scratch?

Figura 15 Resultados obtenidos en la quinta pregunta de la experiencia I



Nota. Se evidencian los resultados de la quinta pregunta obtenidos en la interacción 1.

Fuente: Entrevista

Análisis: En la siguiente pregunta se puede observar al docente encuestado considerando importante que los estudiantes conozcan acerca de la herramienta gamificada porque la misma enseña de una manera interactiva las actividades a los estudiantes de la escuela “Eulogio Serrano Armijos”.

2.6.3.2 Reflexión

En la primera interacción con el docente de la escuela “Eulogio Serrano Aguilar” de la materia de Estudios Sociales donde se presentó la herramienta Scratch y cada una de sus actividades obtuvieron un porcentaje elevado de aceptación por parte del docente, el mismo que no sugirió cambios, ya que le pareció excelente la manera interactiva en que se encontraban los contenidos y actividades para los estudiantes. Por ello, Scratch podrá utilizarse dentro del aula de clase con los estudiantes de Tercero “A” Básica de la escuela “Eulogio Serrano Armijos”

2.7 Experiencia II

2.7.2 Planeación.

La experiencia II se llevó a cabo el día jueves, 2 de febrero del 2023, a las 8:00 a.m. de manera presencial en la institución antes mencionada; la intervención se definió en 4 fases, teniendo como primera la bienvenida, donde se hizo la presentación con los estudiantes y se planteó el

objetivo del prototipo. Posteriormente, se ingresó en la fase de inducción, donde se explicó el funcionamiento y finalidad del mismo por medio de un proyector. Como tercer punto se tiene la utilización del prototipo por parte de los estudiantes, donde se seleccionó un grupo de estudiantes para poder evaluar su interacción con la página web. Finalmente, se realizó una encuesta dirigida a los alumnos, para poder valorar el prototipo en la clase, para de esta manera poder completar la experiencia II y tabular los resultados obtenidos en la misma.

2.7.3 Experimentación

Esta segunda interacción, que se realizó con los estudiantes de tercer grado, dio como resultado una gran aceptación por parte de todos los miembros, en donde expresaron que esta aplicación móvil permite el fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje de los contenidos que se ven en la asignatura de Estudios Sociales. Este encuentro contó con actividades que se describirán a continuación:

- Se inició con la presentación y el saludo de los promotores, seguida de una interrogante dirigida a los estudiantes si en algún momento han hecho uso de páginas web, en donde respondieron que no.
- Se procedió a explicar el prototipo a través del proyector, analizando cada parte del mismo y su funcionamiento correspondiente.
- Finalmente, se realizó la encuesta a los estudiantes para conocer qué porcentaje de aceptación tuvo la página web.

2.7.4. Evaluación y Reflexión

La experiencia II se realizó de manera presencial, con los estudiantes de tercer grado de educación general básica. La finalidad de esta segunda interacción es para conocer el nivel de aceptación de Scratch, para la obtención de estos datos se aplicó una encuesta física, en donde se obtuvo como respuesta un nivel de aceptación alto en cuanto a la página web.

CAPÍTULO III: EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO

3.1. Resultados obtenidos a partir de la validación de la segunda experiencia

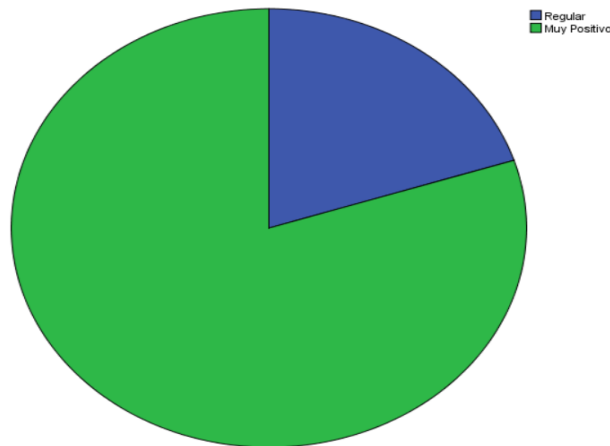
3.1.1. Resultados de la evaluación de la experiencia II

Seguidamente, se presentan los resultados logrados tras la experiencia II realizada en los estudiantes de 3° grado EGB con respecto a las actividades gamificadas realizadas en Scratch.

Pregunta 1

¿Qué tal te pareció las actividades realizadas en la herramienta Scratch?

Figura 16 Resultados obtenidos en la primera pregunta de la experiencia II



Nota. Se evidencian los resultados de la primera pregunta obtenidos en la interacción II.

Fuente: Encuesta

Tabla 4 Tabla estadística de los resultados en la primera pregunta de la experiencia II

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Regular	6	20.0	20.0	20.0
Muy Positivo	24	80.0	80.0	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Nota. Se evidencian los resultados de la primera pregunta obtenidos en la interacción 2.

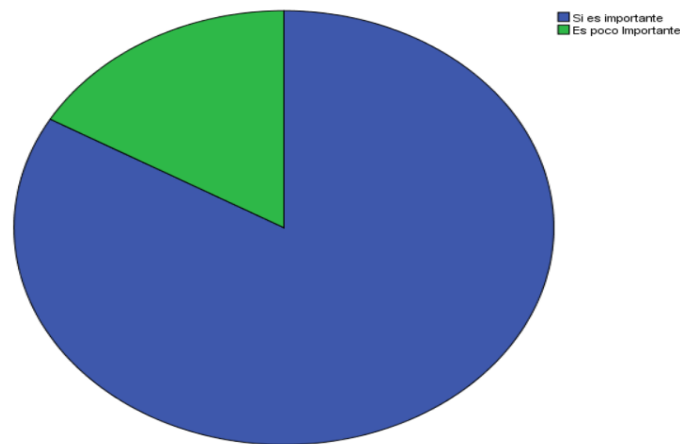
Fuente: Elaboración Propia

Análisis: En la siguiente pregunta se puede observar que el 80% de los estudiantes encuestados considera muy positivo utilizar la herramienta Scratch porque la misma les parece muy fácil e interactiva por sus actividades.

Pregunta 2

¿Crees que es importante utilizar la herramienta Scratch?

Figura 17 Resultados obtenidos en la segunda pregunta de la experiencia II



Nota. Se evidencian los resultados de la segunda pregunta obtenidos en la interacción 2.

Fuente: Encuesta

Tabla 5 Tabla estadística de los resultados en la segunda pregunta de la experiencia II

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Si es importante	25	83.3	83.3	83.3
Es poco importante	5	16.7	16.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Nota. Se evidencian los resultados de la segunda pregunta obtenidos en la interacción 2.

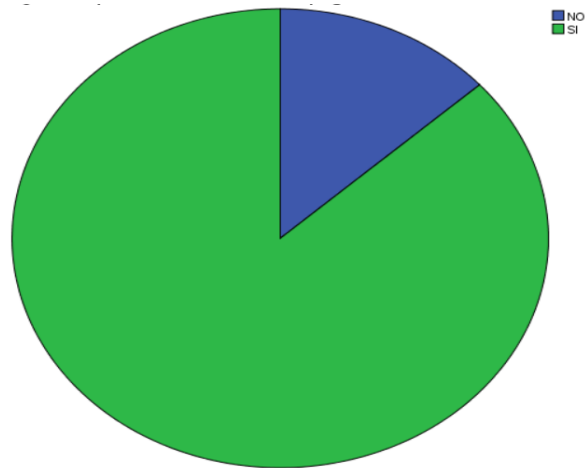
Fuente: Elaboración Propia

Análisis: En la siguiente pregunta se puede observar que el 83% de los estudiantes encuestados considera muy importante utilizar la herramienta gamificada, porque les parece muy interactiva.

Pregunta 3

¿Crees que se debería utilizar la herramienta Scratch en la clase?

Figura 18 Resultados obtenidos en la tercera pregunta de la experiencia II



Nota. Se evidencian los resultados de la tercera pregunta obtenidos en la interacción 2.

Fuente: Encuesta

Tabla 6 *Tabla estadística de los resultados en la tercera pregunta de la experiencia II*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NO	4	13.3	13.3	13.3
	SI	26	86.7	86.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Nota. Se evidencian los resultados de la tercera pregunta obtenidos en la interacción 2.

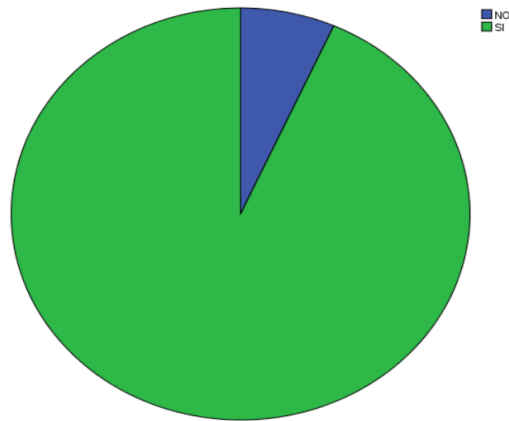
Fuente: Elaboración Propia

Análisis: En la siguiente pregunta se puede observar que el 86% de los estudiantes encuestados considera que se debe utilizar la herramienta Scratch en clases, porque aprenden de una manera mejor.

Pregunta 4

¿Crees que tus compañeros de clases aprenden mejor utilizando la herramienta Scratch?

Figura 19 *Resultados obtenidos en la cuarta pregunta de la experiencia II*



Nota. Se evidencian los resultados de la cuarta pregunta obtenidos en la interacción 2.

Fuente: Encuesta

Tabla 7 *Tabla estadística de los resultados en la cuarta pregunta de la experiencia II*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido NO	2	6.7	6.7	6.7
SI	28	93.3	93.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Nota. Se evidencian los resultados de la cuarta pregunta obtenidos en la interacción 2.

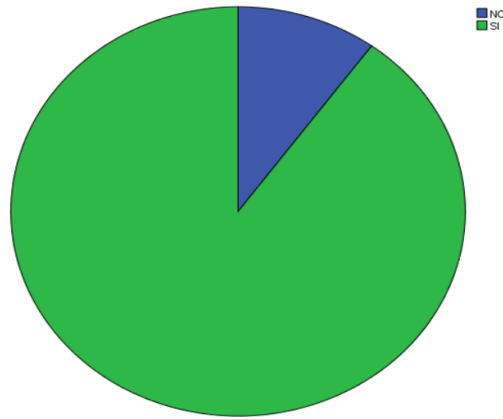
Fuente: Elaboración Propia

Análisis: En la siguiente pregunta se puede observar que el 93% de los estudiantes encuestados considera que los compañeros de clase aprenden mejor utilizando la herramienta Scratch.

Pregunta 5

¿La implementación de la herramienta de gamificación Scratch mejoro el aprendizaje?

Figura 20 *Resultados obtenidos en la quinta pregunta de la experiencia II*



Nota. Se evidencian los resultados de la quinta pregunta obtenidos en la interacción 2.

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 8 *Tabla estadística de los resultados en la quinta pregunta de la experiencia II*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NO	3	10.0	10.0	10.0
	SI	27	90.0	90.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Nota. Se evidencian los resultados de la quinta pregunta obtenidos en la interacción 2.

Fuente: Elaboración Propia

Análisis: En la siguiente pregunta se puede observar que el 90% de los estudiantes encuestados considera que la implementación de la herramienta Scratch mejoró el proceso de enseñanza debido a que aportó dinamismo a la clase.

Conclusiones

- Como se evidencia en los resultados obtenidos se concluye que por el desconocimiento de recursos tecno educativos el docente no ha implementado los medios tecnológicos en las actividades académicas herramientas que ayuden a fomentar la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.
- Se diseñó un juego en la herramienta Scratch como estrategia de gamificación que ayudó a consolidar el aprendizaje de la materia de Estudios Sociales en los estudiantes de Tercero de Básica.
- Mediante la encuesta dirigida y aplicada a los estudiantes de tercero de Básica, se definió la existencia de un impacto positivo de la aplicación de la herramienta Scratch para fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes a través de la gamificación

Recomendaciones

- Scratch es una plataforma para desarrollar los conocimientos académicos en los estudiantes, se recomienda al docente instruirse en el manejo de plataformas educativas para obtener habilidades de las tendencias tecnológicas y educativas.
- Para incrementar la estimulación en abarcar los contenidos en la materia de Estudios Sociales, se recomienda implementar la estrategia de gamificación en los estudiantes,
- Se recomienda que herramienta Scratch sea utilizada como recurso de soporte para las temáticas que se abarcan en la materia de Estudios Sociales para establecer procesos motivadores y de formación en el contexto áulico.

BIBLIOGRAFÍA

- Bonilla, M., Cárdenas, J., Arellano, F., & Pérez, D. (2020). Estrategias metodológicas interactivas para la enseñanza y aprendizaje en la educación superior. *Revista Científica UISRAEL*, 7(3), 25–36. <https://doi.org/10.35290/rcui.v7n3.2020.282>
- Casasola, W. (enero-junio de 2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. *Comunicación*, 29(1), 38-51. <https://doi.org/10.18845/rc.v29i1-2020.5258>
- Castillo, M. (julio-diciembre de 2018). Propuesta de estrategias didácticas promotoras para un óptimo aprovechamiento en el aula del estudiantado talentoso en la expresión escrita en el idioma inglés. *Revista Educación*, 42(2), 1-33. <https://doi.org/10.15517/REVEDU.V42I2.27131>
- Cuadros González, L. Y., & López, A. del P. (2020). Gamificación como estrategia para fortalecer la producción textual en Ciencias Naturales. *Revista Docencia Universitaria*, 21(1), 2–10. <https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Delgado, C. (2022). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio meta-analítico. *Revista Innova Educación*, 4(1), 51-64. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.004>
- Elle, L., & Gutiérrez, D. A. (2021). Fortalecimiento de las matemáticas usando la gamificación como estrategias de enseñanza – aprendizaje a través de Tecnologías de la Información y la Comunicación en educación básica secundaria. *Revista de La Asociación Interacción Persona Ordenador (AIPO)*, 2(1), 7–16. <http://revista.aipo.es/index.php/INTERACCION/article/view/30>
- Fernández, Á. (enero-junio de 2020). Regulación y autorregulación de los aprendizajes: Una propuesta didáctica en básica secundaria. *Sophia*, 16(2), 219-232. <https://doi.org/10.18634/sophiaj.16v.2i.972>
- García Casaus, F., Cara Muñoz, J. F., Martínez Sánchez, J. A., & Cara Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Revista Digital de Investigación En Ciencias de La Actividad Física y Del Deporte*,

1(1), 16–24. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>

González, C. V. (2020). Herramientas TIC para la gamificación en Educación Física. *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 71, 67–83. <https://doi.org/10.21556/EDUTECH.2020.71.1453>

Hernández, I., Lay, N., Herrera, H., & Rodríguez, M. (abril-junio de 2021). Estrategias pedagógicas para el aprendizaje y desarrollo de competencias investigativas en estudiantes universitarios. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVII(2), 242-255. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28066593015>

Jiménez, S., Espinel, J., Elage, B., & Posligua, M. (enero-junio de 2022). Estrategias didácticas virtuales: componentes importantes en el desempeño docente. *Podium*, 1(41), 41-56. <https://doi.org/10.31095/podium.2022.41.3>

Londoño, L., & Rojas, M. (agosto-octubre de 2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, 23(3), 493-512. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>

López, R. (julio-diciembre de 2018). Propuesta de internacionalización desde las estrategias didácticas universitarias. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, 13(2), 239-250. <https://doi.org/10.17163/alt.v13n2.2018.07>

Magaña Salamanca, E., Manrique Arribas, J. C., Manso Lorenzo, V., Ramos Benito, M. A., & Fraile García, J. (2020). La gamificación como herramienta motivacional para fomentar una actividad física saludable: ejemplificación de una propuesta en educación física. *Revista Digital de Educación Física*, 64, 30–45. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7352781>

Mendes, D., de Lima, M., & Reis, T. (agosto-noviembre de 2022). Gamificación, “No tengo ni idea de lo que es”: un estudio en la Formación Inicial del Profesorado de Educación Física. *Alteridad. Revista de Educación*, 17(1), 12-23. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.01>

Molina-García, P., Molina-García, A., & Gentry-Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Domino de Las Ciencias*, 7(1),

722–730. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>

Núñez, L., Gallardo, D., Aliaga, A., & Diaz, J. (julio-diciembre de 2020). Estrategias didácticas en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica*. *Revista eleuthera*, 22(2), 31-50. <https://doi.org/10.17151/elev.2020.22.2.3>

Orellana, C. (septiembre-diciembre de 2017). La estrategia didáctica y su uso dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto de las bibliotecas escolares. *E-Ciencias de la Información*, 7(1), 134-154. <https://doi.org/10.15517/eci.v7i1.27241>

Oседа, D., Mendivel, R., & Angoma, M. (julio-diciembre de 2020). Estrategias didácticas para el desarrollo de competencias y pensamiento complejo en estudiantes universitarios. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 1(29), 235-259. <https://doi.org/10.17163/soph.n29.2020.08>

Pamplona, J., Cuesta, J., & Cano, V. (julio-diciembre de 2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Revista Eleuthera*, 21(1), 13-33. <https://doi.org/10.17151/elev.2019.21.2>

Perdomo Vargas, I. R., & Rojas Silva, J. A. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *Revista de Estudios y Experiencias En Educación*, 18(36), 161–175. <https://doi.org/10.21703/REXE.20191836PERDOMO9>

Pérez, A., Quero, O., & Bravo, J. (enero-junio de 2021). Estrategia didáctica para enseñar a dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje de la resolución de problemas matemáticos. *Revista Educación*, 45(1), 1-32. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42112>

Reyes Cabrera, W. R., & Quiñonez Pech, S. H. (2020). Gamificación en la educación a distancia: experiencias en un modelo educativo universitario. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 12(2), 6–19. <https://doi.org/10.32870/AP.V12N2.1849>

Sánchez, M., García, J., Steffens, E., & Hernández, H. (junio de 2019). Estrategias Pedagógicas en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación

Superior incluyendo Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Información tecnológica*, 30(3), 277-286. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642019000300277>

Sarmiento, C., & Ojeda, L. (2019). Fortalecimiento de los procesos de lectoescritura
a

través de la implementación de estrategias pedagógicas apoyadas en las TIC. *CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD*, 9(3), 945–950. <https://doi.org/10.17981/CULTEDUSOC.9.3.2018.112>

Silva, M., Herrera, J., & Carvajal, R. (septiembre-octubre de 2021). Modelo de Estrategias Didácticas para promover el pensamiento superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(5), 9091-9110. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i5.976

Torres, A. (agosto de 2019). Evaluación de la estrategia didáctica de dramatización en los estudiantes de la asignatura de sociología de la carrera de medicina de la Universidad de Antofagasta. *FEM: Revista de la Fundación Educación Médica*, 22(4), 181-185. <https://doi.org/10.33588/fem.224.1005>

Vélez. (2021). Estrategia Didáctica mediada por Scratch para el fortalecimiento del trabajo colaborativo en los estudiantes de 10 y 11 de una institución con pedagogía Waldorf. <http://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/19918>

Vera, R. P., & Vera, P. M. (2021). Gamificación: estrategia didáctica para el desarrollo

de competencias en matemática. *Alpha Centauri*, 2(3), 91–105. <https://doi.org/10.47422/ac.v2i3.51>

Zelada Pérez, Malena. (2020). Sitio Web institucional de la Universidad de Ciencias Médicas de La Habana. *Revista Cubana de Informática Médica*, 12(1), 151-163. Epub 01 de junio de 2020. Recuperado en 11 de septiembre de 2022, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-18592020000100151&lng=es&tlng=es

ANEXOS

Anexos 1: Experiencia I

Figura 1 *Aplicación del prototipo en la experiencia I*



Nota. Evidencia la implementación del prototipo frente a la rectora y el docente de la institución. Fuente: Experiencia I

Figura 2 *Aplicación del prototipo en la experiencia I*



Nota. Evidencia la implementación del prototipo frente a la rectora y el docente de la institución. Fuente: Experiencia I

Anexo 2: Experiencia 2

Figura 3 *Aplicación del prototipo en la experiencia II*



Nota. Demostración del prototipo en la experiencia II. Fuente: Experiencia II


Figura 4 *Aplicación del prototipo en la experiencia II*



Nota. Demostración del prototipo en la experiencia II. Fuente: Experiencia II

Anexo 3: Formato de instrumentos para recolectar información

Figura 5 Entrevista sobre la presentación del prototipo en la experiencia I



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



Entrevista

Nombre: _____

1. ¿Qué tal le pareció el uso de la herramienta Scratch?

2. ¿Qué cambios o recomendaciones daría para mejorar la herramienta Scratch?

3. Está de acuerdo en implementar la herramienta Scratch en el proceso de formación de los estudiantes?

Totalmente de acuerdo

Neutral

Nada de acuerdo

4. ¿Se puede medir las competencias de los estudiantes mediante la herramienta Scratch?

Si

Regular

No

5. ¿Considera importante que los estudiantes conozcan acerca de la herramienta Scratch?

Si es importante

Es poco importante



No es importante

Nota. Entrevista sobre el prototipo en la experiencia I. Fuente: Entrevista

Figura 6 Encuesta sobre la herramienta empleada en la experiencia II

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




ENCUESTA

Género: Masculino  Femenino 

Encierra las respuestas según su opinión.




1. ¿Qué te pareció el uso de la herramienta Scratch?

Negativo Regular Muy Positivo



  

2. ¿Crees que es importante utilizar la herramienta Scratch?



Si es importante Es poco importante No es importante



3. ¿Crees que se debería utilizar la herramienta Scratch en la clase?

NO  SI 

4. ¿Cree que tus compañeros de clases aprendan mejor utilizando la herramienta Scratch?

NO  SI 

5. ¿Estarías de acuerdo que se implemente clases utilizando la herramienta Scratch?

NO  SI 

Nota. Encuesta de la herramienta gamificada en la experiencia II. Fuente: Encuesta