



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DE GEOGRAFÍA, OCTAVO AÑO DEL COLEGIO DE
BACHILLERATO EL ORO, MACHALA,**

**FERNANDEZ VALAREZO DIANA CAROLINA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**SANCHEZ BEDOYA KATHERINE BEATRIZ
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA
2024**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DE GEOGRAFÍA, OCTAVO AÑO DEL COLEGIO
DE BACHILLERATO EL ORO, MACHALA,**

**FERNANDEZ VALAREZO DIANA CAROLINA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**SANCHEZ BEDOYA KATHERINE BEATRIZ
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA
2024**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTOS INTEGRADORES

**GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DE GEOGRAFÍA, OCTAVO AÑO DEL
COLEGIO DE BACHILLERATO EL ORO, MACHALA,**

**FERNANDEZ VALAREZO DIANA CAROLINA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**SANCHEZ BEDOYA KATHERINE BEATRIZ
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

JIMENEZ BARRETO TANIA DEL ROCIO

**MACHALA
2024**



GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE GEOGRAFÍA[1]



Nombre del documento: GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE GEOGRAFÍA[1].pdf
ID del documento: 6a9f12ada77111c8e016cadad15f18ad3ba68785
Tamaño del documento original: 691,16 kB
Autores: []

Depositante: TANIA DEL ROCIO JIMENEZ BARRETO
Fecha de depósito: 27/11/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 27/11/2025

Número de palabras: 15.243
Número de caracteres: 105.158

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	repositorio.ug.edu.ec http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/55130/3/BFILO-PD-INF26-17-354.pdf.txt 13 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (96 palabras)
2	repositorio.utmachala.edu.ec http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/21326/1/Trabajo_Titulacion_1480.pdf 2 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (71 palabras)
3	repositorio.utmachala.edu.ec https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/22280/1/Trabajo_Titulacion_1729.pdf 2 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (70 palabras)
4	www.unemi.edu.ec https://www.unemi.edu.ec/wp-content/uploads/2019/04/RESOLUCIÓN-OCAS-SO-4-2019-No19.pdf 6 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (57 palabras)
5	repositorio.utmachala.edu.ec http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/20322/1/Trabajo_Titulacion_1015.pdf 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (60 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	Documento de otro usuario #284a3a El documento proviene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (32 palabras)
2	www.unemi.edu.ec https://www.unemi.edu.ec/wp-content/uploads/2018/09/resolucion-ocas-so-6-2018-no18.pdf#:~:...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (33 palabras)
3	www.studocu.com Marco legal - La elaboración del presente proyecto de investiga... https://www.studocu.com/ec/document/universidad-central-del-ecuador/ecologia-y-educacion-a...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (24 palabras)
4	Documento de otro usuario #6bf45b El documento proviene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (21 palabras)
5	maria-pascual.es El impacto del diseño de juegos en la educación Actualizado en... https://maria-pascual.es/impacto-del-diseno-de-juegos-en-la-educacion/#:~:text=Al%20integrar%20dinám...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)

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

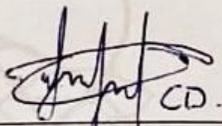
Las que suscriben, FERNANDEZ VALAREZO DIANA CAROLINA y SANCHEZ BEDOYA KATHERINE BEATRIZ, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE GEOGRAFÍA, OCTAVO AÑO DEL COLEGIO DE BACHILLERATO EL ORO, MACHALA,, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

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

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

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

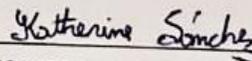
Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio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



CD.

FERNANDEZ VALAREZO DIANA CAROLINA

0705528172



SANCHEZ BEDOYA KATHERINE BEATRIZ

0706650322

DEDICATORIA

Con profundo amor y gratitud, dedico este trabajo a quienes han sido mi mayor fuente de inspiración y fortaleza a lo largo de este proceso académico.

En primer lugar, dedico este logro a mi hija Summer, quien desde el quinto semestre ha sido mi compañera incondicional en este camino. Su presencia ha iluminado cada paso que he dado, recordándome constantemente el propósito de mis esfuerzos y brindándome la fortaleza para superar cada obstáculo. El amor y la alegría que ella irradia han sido, sin duda, mi mayor fuente de inspiración y motivación. Gracias a ella, he aprendido que cada meta alcanzada no solo representa un triunfo personal, sino también un legado de esfuerzo y dedicación para quienes más amamos.

A mi pareja Fabrizio Cabrera, por su inquebrantable apoyo económico y moral, sosteniéndome en los momentos más difíciles y creyendo siempre en mis capacidades, su compañía a sido un pilar fundamental en esta travesía.

De manera especial, dedico este logro a mi madre, Laura, cuyo ejemplo de superación y perseverancia ha marcado profundamente mi vida. A pesar de no saber leer ni escribir, me enseñó con amor y dedicación los valores, modales y principios que han guiado cada paso de mi camino. En un hogar humilde, pero lleno de amor y fortaleza, mi madre me brindó las herramientas más importantes para enfrentar la vida con dignidad y determinación.

Hoy reconozco que, sin su apoyo incondicional, nada de lo que hoy celebro habría sido posible. Recuerdo con claridad aquellos días en los que, al hacer algún encargo, me decían que me presentara como "la hija de la señora de la tienda", para que me identificaran. Ahora, madre, este logro es también suyo, y es por eso que le pido que, a partir de hoy, se presente con orgullo como "la madre de la licenciada en Educación Básica", Gracias, madre, por ser mi mayor ejemplo de

fortaleza y amor. Este triunfo es el reflejo de su sacrificio, y es a usted a quien dedico este gran paso en mi vida.

Extiendo mi gratitud a toda mi familia, especialmente a mi tía Rosa Fernández y a mis primas Gisela, Mayra, Vicky y Verito y primo Carlos. Su constante apoyo, sus palabras de aliento y su fe en mi me impulsaron a no rendirme y a seguir adelante, incluso en los momentos desafiantes.

A todos ustedes, con todo mi corazón, dedico este logro, que es tan suyo como mío, pues sin su amor y respaldo, este camino habría sido imposible de recorrer.

Fernández Diana

DEDICATORIA

Con el corazón lleno de gratitud, quiero dedicar este trabajo a las personas que han sido mi motor y fortaleza y mi inspiración a lo largo de este camino.

A Dios por sobre todas las cosas por permitirme seguir con vida y salud, a mis queridos padres Byron y Katty, quienes, con su amor, esfuerzo, sacrificio y su apoyo constante me dieron impulso a alcanzar este logro. Gracias por ser mi guía y mi refugio, por su paciencia infinita y por creer en mí, gracias por enseñarme con su ejemplo el valor del trabajo arduo, la perseverancia y la importancia de nunca rendirse, esta tesis es un reflejo de su amor lo que han hecho por mí, este logro es tan suyo como mío, porque sin ustedes nada de esto habría sido posible.

A mi pequeña hermana, Yesly, mi mayor fuente de alegría y motivación, que con su forma de ser me recordaste la importancia de seguir adelante sin importar los desafíos, espero que este esfuerzo te inspire a creer en ti misma y perseguir tus sueños con valentía, tu amor y cariño fueron esenciales para que yo nunca me rindiera, y cada línea de esta tesis lleva también tu nombre.

A mis queridos compañeros amigos Anthony, Diana, Byron y Jael que caminaron conmigo este proceso lleno de retos, aprendizajes y emociones, gracias por ser mi equipo, compartimos desvelos, risas y momentos que jamás olvidare y a pesar de nuestras diferencias siempre estuvimos unidos.

A todos los que estuvieron a mi lado en este trayecto, les agradezco profundamente por ser mi soporte y mi motivo para seguir adelante, su amor amistad y compañía fueron el combustible que me permitió llegar hasta aquí.

Dedico este esfuerzo no solo a mis sueños, si no a los nuestros porque este logro no es individual, es el reflejo de todo lo que hemos construido juntos.

Katherine Sánchez B.

AGRADECIMIENTO

El presente proyecto de titulación es el fruto de un trabajo riguroso, marcado por el esfuerzo constante de los autores, así como por el valioso acompañamiento y orientación brindada por destacados profesionales en el ámbito académico. Su conocimiento y guía no solo enriquecieron el proceso de esta investigación, sino que también contribuyeron de manera significativa su desarrollo, permitiendo culminar con éxito nuestra formación como educadores, este logro representa el compromiso colectivo y dedicación puesta a lo largo de este camino, con cada aporte, tanto técnico como humano, fue esencial para cristalizar los objetivos planteados.

Deseamos expresar nuestro más profundo agradecimiento con Dios todopoderoso, quien, con su gracia y sabiduría, nos ha permitido llegar a esta etapa tan significativa de nuestras vidas. Reconocemos en el la fuente de fortaleza y orientación que nos a guiado a lo largo de este arduo camino, bríndanos la claridad necesaria para enfrentar cada desafío y perseverar en la consolidación de nuestras metas y logros.

Es imprescindible expresar nuestro más sincero agradecimiento a nuestras familias, quienes han sido, sin duda, el motor que nos impulsa a avanzar y perseverar en este camino. Su apoyo incondicional, su amor inagotable y su confianza en nuestras capacidades nos brindaron la fuerza necesaria para enfrentar los desafíos que este proceso a implicado a través de su ejemplo, nos han enseñado el valor de la dedicación y la resiliencia, recordándonos siempre que los sueños se alcanzan con esfuerzo y compromiso. Este logro no solo es nuestro, sino también de ellos, pues su presencia y aliento constante han sido fundamentales para llegar a esta etapa de nuestra formación académica y profesional.

Así mismo extendemos nuestra gratitud a nuestros docentes, quienes con su dedicación paciencia y entrega han sido enriquecido significativamente en nuestra formación. Su compromiso

con el aprendizaje y su vocación que nos han inspirado a seguir creciendo tanto personal como profesionalmente, En especial queremos destacar y agradecer a nuestra tutora Lic. Tania Jiménez Barreto Phd, cuyo acompañamiento cercano y orientación fueron fundamentales para el desarrollo de esta investigación, Su compromiso, sus valiosas observaciones y su contante apoyo nos guiaron con claridad y confianza en cada etapa de este proceso. Su labor fue clave para que este trabajo pudiera plasmarse exitosamente.

Y finalmente agradecer a nuestra querida UTMACH, pues en sus aulas hemos llegado a consolidar una gran meta como es la obtención de nuestro título profesional.

RESUMEN

Para abordar este objetivo, se implementó un enfoque metodológico mixto, que incluyó la observación directa en el aula, entrevistas con docentes y encuestas a estudiantes, con el fin de recoger información. La presente investigación, titulada *"Gamificación y su incidencia en la enseñanza-aprendizaje de geografía en el octavo año del Colegio de Bachillerato 'El Oro', Machala, 2024-2025"*, tiene como objetivo principal determinar cómo la gamificación influye en los procesos educativos relacionados con el aprendizaje de la geografía en los estudiantes del octavo año de educación básica. La gamificación, entendida como la incorporación de elementos y dinámicas propias de los juegos en el contexto educativo, se presenta como una estrategia innovadora que busca mejorar la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes, favoreciendo una mayor comprensión y retención de los contenidos.

En un contexto educativo donde las metodologías tradicionales a menudo no logran captar por completo la atención de los jóvenes, la gamificación emerge como una alternativa capaz de transformar la enseñanza de la geografía en una experiencia más atractiva, dinámica y significativa. A través de esta investigación, se busca identificar de qué manera los recursos y estrategias gamificadas pueden contribuir a fortalecer el aprendizaje de los estudiantes en esta disciplina, mejorando tanto su rendimiento académico como su involucramiento en las actividades de aula sobre las percepciones y experiencias de los participantes en relación con el uso de recursos gamificados en la enseñanza de la geografía. Los resultados obtenidos permitieron identificar tanto los beneficios como las limitaciones de la gamificación, así como las características y elementos clave que deben ser considerados al aplicar esta estrategia en el aula.

Con base en los hallazgos de la investigación, se propone la creación de un taller práctico de capacitación docente, cuyo propósito es dotar a los educadores de herramientas y recursos

específicos para integrar la gamificación en sus prácticas pedagógicas. Este taller se centrará en el diseño de actividades y materiales gamificados adecuados para la enseñanza de geografía, con el objetivo de fomentar una enseñanza más interactiva, motivadora y centrada en las necesidades del estudiante. Además, se propone que los docentes adquieran las competencias necesarias para gestionar y evaluar el uso de la gamificación en sus aulas, promoviendo una enseñanza activa y colaborativa que favorezca el aprendizaje significativo.

Este estudio no solo pretende aportar una propuesta innovadora para la enseñanza de la geografía, sino también contribuir al desarrollo profesional de los docentes, brindándoles las herramientas necesarias para adaptarse a un entorno educativo en constante cambio. A través de la implementación de la gamificación, se espera promover un aprendizaje más profundo, participativo y motivador, que sea capaz de captar el interés de los estudiantes y ayudarlos a lograr una mejor comprensión de los conceptos geográficos.

Finalmente, la investigación busca demostrar que, al integrar la gamificación en la enseñanza de la geografía, se pueden generar resultados positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo una educación más dinámica, inclusiva y acorde a los retos educativos actuales.

ABSTRAC

To address this objective, a mixed methodological approach was implemented, which included direct observation in the classroom, interviews with teachers and surveys with students, in order to collect information. The present research, titled "Gamification and its impact on teaching- learning of geography in the eighth year of the 'El Oro' High School, Machala, 2024-2025", its main objective is to determine how gamification influences the educational processes related to the learning of geography in students of the eighth year of basic education. Gamification, understood as the incorporation of elements and dynamics typical of games in the educational context, is presented as an innovative strategy that seeks to improve the motivation, commitment and active participation of students, favoring greater understanding and retention of the contents.

In an educational context where traditional methodologies often fail to fully capture the attention of young people, gamification emerges as an alternative capable of transforming the teaching of geography into a more attractive, dynamic and meaningful experience. Through this research, we seek to identify how gamified resources and strategies can contribute to strengthening student learning in this discipline, improving both their academic performance and their involvement in classroom activities. participants in relation to the use of gamified resources in teaching geography. The results obtained allowed us to identify both the benefits and limitations of gamification, as well as the key characteristics and elements that must be considered when applying this strategy in the classroom.

Based on the research findings, the creation of a practical teacher training workshop is proposed, the purpose of which is to provide educators with specific tools and resources to integrate gamification into their pedagogical practices. This workshop will focus on the design of gamified activities and materials suitable for teaching geography, with the aim of promoting more

interactive, motivating and student-focused teaching. Furthermore, it is proposed that teachers acquire the necessary skills to manage and evaluate the use of gamification in their classrooms, promoting active and collaborative teaching that promotes meaningful learning.

This study not only aims to provide an innovative proposal for the teaching of geography, but also to contribute to the professional development of teachers, providing them with the necessary tools to adapt to a constantly changing educational environment. Through the implementation of gamification, it is expected to promote deeper, more participatory and motivating learning, which is capable of capturing the interest of students and helping them achieve a better understanding of geographical concepts.

Finally, the research seeks to demonstrate that, by integrating gamification into the teaching of geography, positive results can be generated in the teaching-learning process, favoring a more dynamic, inclusive education in accordance with current educational challenges.

TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	i
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN.....	vii
ABSTRAC	ix
INTRODUCCIÓN	17
CAPÍTULO I.....	19
1. Diagnóstico Objeto De Estudio	19
1.1 Concepciones -Normas O Enfoque Diagnóstico	19
1.1.1. Objeto De Estudio -Selección Y Delimitación Del Tema	20
1.1.2 Justificación	21
1.1.3 Problema de investigación	22
1.1.4 Objetivos de Investigación.....	23
1.1.5 Marco Teórico.....	23
1.1.6 Hipótesis	43
1.2 <i>Descripción</i> Del Proceso Diagnóstico	43
1.2.1 Descripción Del Procedimiento Operativo	43
1.2.2 Enfoque, Nivel Y Modalidad De Investigación.....	44
1.2.3 Unidades De Investigación -Universo Y Muestra	45

1.2.4 Operalización de Variable.....	46
<i>1.3. Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos.....</i>	<i>49</i>
1.3.1 Análisis y discusión de resultados y verificación de hipótesis	49
1.3.1. Discusión de resultados.....	54
1.3.2 Matriz de requerimiento.....	56
1.4 Selección De Requerimiento A Intervenir-Justificación	59
1.4.1 Selección De Requerimiento A Intervenir.....	59
1.4.2 Justificación	60
CAPITULO II	61
2. Propuesta Integradora.....	61
2.1 Descripción de la propuesta	61
2.2 Objetivos.....	62
2.2.1 Objetivo General.....	62
2.2.2 Objetivos específicos	63
2.2 Componentes estructurales	63
2.2.1 Componentes estructurales teóricos.....	63
2.3.2 Componentes estructurales prácticos	65
2.4 Fases de implementación de la propuesta.....	69
2.4.1 Fase De Construcción	70
2.4.2 Fase De Socialización	70

2.4.3 Desarrollo De La Propuesta	70
2.5 Cronograma de actividades	72
2.6 Recursos logísticos.....	73
CAPITULO III.....	74
3. Valoración De Factibilidad	74
3.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta	74
3.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta	74
3.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta	74
3.4 Análisis de la dimensión legal de implementación de la propuesta.....	75
4. Conclusiones	76
5. Recomendaciones	77
6. Referencias Bibliográficas.....	78
7. Anexos	823

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Unidades de investigación	45
Tabla 2. Distribución de la muestra	46
Tabla 3. Variables e indicadores	47
Tabla 4. Matriz de requerimiento.....	57
Tabla 5. Estimación del tiempo.....	71
Tabla 6. Recursos logísticos.....	73

INDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Dificultades en la enseñanza de la geografía	90
Cuadro 2. Dificultades en la enseñanza de la geografía	91
Cuadro 3. Materiales empleados por el docente para enseñar geografía.....	92
Cuadro 4. Resultados obtenidos con la aplicación del material empleado por parte del docente	93
Cuadro 5. Resultados obtenidos con la aplicación del material empleado por parte del docente	94
Cuadro 6. Preferencia por el recurso didáctico innovador para aprender Geografía	95

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Dificultades en la enseñanza de la Geografía	90
Gráfico 2. Dificultades en la enseñanza de la geografía	91
Gráfico 3. Materiales empleados por el docente para enseñar geografía	92
Gráfico 4. Resultados obtenidos con la aplicación del material empleado por parte del docente	93
Gráfico 5. Resultados obtenidos con la aplicación del material empleado por parte del docente	94
Gráfico 6. Preferencia por el recurso didáctico innovador para aprender Geografía.....	95

INTRODUCCIÓN

La educación es un pilar fundamental para el desarrollo de las sociedades, y en este proceso, la implementación de estrategias innovadoras juega un papel esencial para garantizar que el aprendizaje sea significativo y motivador, sin embargo, en muchas instituciones educativas, los métodos tradicionales aun predominan lo que dificulta la captación de la atención y el interés de los estudiantes, especialmente en asignaturas como la geografía, esta situación genera desmotivación, dificultad para procesar la información y, en consecuencia, un bajo rendimiento académico.

Mediante un diagnóstico institucional, se identificaron puntos críticos como la falta de motivación, la monotonía en las clases y la ausencia de estrategias tecnológicas, esto ha afectado negativamente el proceso de aprendizaje, dificultando la atención y el desarrollo de habilidades espaciales en los estudiantes de octavo grado, a partir de esta problemática, surge la necesidad de implementar capacitaciones docentes orientadas a incorporar recursos gamificados en el aula, con el fin de transformar las clases en espacios de aprendizaje más dinámicos e inclusivos

En este contexto, el Colegio de Bachillerato “El Oro” ubicado en la ciudad de Machala enfrenta retos similares, aunque la institución cuenta con una infraestructura funcional y una amplia población estudiantil, los métodos de enseñanza en áreas como la geografía siguen siendo tradicionales, lo que impacta negativamente en la calidad del proceso educativo, los estudiantes, en su mayoría perciben esta asignatura como monótona y poco relevante, lo que afecta su capacidad para comprender conceptos fundamentales y desarrollar habilidades espaciales.

La presente investigación tiene como objetivo principal analizar la incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la geografía en el Colegio de Bachillerato “El Oro”, para ello, se propone diseñar un taller práctico de capacitación docente que permita a los

educadores implementar estrategias gamificadas en sus clases, con el fin de optimizar el aprendizaje de los estudiantes y fomentar una educación más dinámica y significativa.

La justificación de esta investigación radica en que no solo aborda un problema específica de la institución , sino que también propone soluciones viables y sostenibles que pueden replicarse en otros contextos educativos , la gamificación no solo es una metodología innovadora , sino que también es una estrategia inclusiva que permite atender las necesidades de aprendizaje de todos los estudiantes, fomentando la participación activa y el desarrollo de habilidades de recursos gamificados en la enseñanza de la geografía puede tener un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes, a transformar las aulas en espacios dinámicos , motivadores y orientados al desarrollo de competencias fundamentales para la vida y el entorno global, a través de esta propuesta , se espera contribuir a la mejora de la calidad educativa y al fortalecimiento del sistema de enseñanza en el Colegio de Bachillerato “El Oro”

Para finalizar esta tesis busca demostrar que la implementación de recursos gamificados en la enseñanza de la geografía puede tener un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes , al transformar las aulas en espacios dinámicos, y el entorno global, a través de esta propuesta se espera contribuir a la mejora de la calidad educativa y el fortalecimiento del sistema de enseñanza en el Colegio de Bachillerato “El Oro”

CAPÍTULO I

1. Diagnóstico Objeto De Estudio

1.1 Concepciones -Normas O Enfoque Diagnóstico

A nivel macro en España, Quintana et al (2019) manifiesta que por medio de la gamificación se crea una nueva visión y una nueva extensión de posibilidades que logra ser un instrumento que ayude a obtener la atención y motivación del estudiante al momento de ingresar a una clase distinto a lo que percibe fuera del aula ya que están interactuando continuamente en sus dispositivos, asimismo el educador tiene la responsabilidad de contribuir estrategias que mejor se adapte a las competencias y habilidades.

Dentro del nivel meso en un estudio realizado concretamente en Venezuela determinó que la gamificación impacta sustancialmente en la mejora del rendimiento académico de los docentes, siempre y cuando estas estrategias estén acorde a su nivel académico y además utilicen el juego como base fundamental y el maestro guíe antes durante y después el proceso (a Holguín García et al., 2020).

Asimismo, en el nivel micro, dentro de Ecuador de la experiencia basada en la diversidad ecuatoriana nos da a conocer en ciertas escuelas se utilizan aun métodos educativos basado en el siglo XVIII con modelos inflexibles planificados rigurosamente por materias y contenidos específicos, es decir que la tecnología en el ámbito escolarizado sigue enfocada en la distribución de información si priorizar su relevancia. esta causa aleja a los estudiantes de los cambios tanto tecnológicos como socialmente por lo cual es decisivo cambiar el enfoque impulsando a la integración para construir el aprendizaje de manera conjunta.(Sánchez Pacheco, 2021)

El Colegio de Bachillerato “El Oro” formadores de juventud en el área técnica, para insertarlos en el campo laboral de Electricidad, Electrónica, Mecánica Industrial y Automotriz,

cuenta con su modalidad presencial jornada matutina y vespertina, en cuenta a la infraestructura cuenta con una sola planta en la parte de adelante donde se encuentra rectorado, secretaria y laboratorios en cuanto la parte de aulas es planta de 2 pisos y plata baja para bares 5 canchas ,2 están en cementadas y 3 son de tierra el número de docentes es 85 de los cuales 34 son mujeres y 51 son varones, el número de estudiantes 1542 .

Mediante la ficha diagnostica que realizamos en la institución colegio de Bachillerato “El Oro” hemos evidenciado algunos puntos desfavorables para los estudiantes dentro de la institución, dentro de algunos puntos negativos es la falta de motivación es decir el no abordar estrategias tecnológicas como la gamificación provoca la disminución del interés, la monotonía y aburrimiento por parte de los estudiantes en el área de geografía es decir al ser las clases monótonas y aburridas afecta negativamente la atención y el rendimiento , dificultad para mantener la atención.

Dentro de las respuestas obtenidas mediante la aplicación de una ficha diagnostico en el colegio de Bachillerato “El Oro” dirigiéndonos a los estudiantes de 8vo años de Básica Superior, se observó dificultades enfocándonos en el área de estudios sociales dentro de la materia de geografía con falencias en la falta de atención siendo este un punto crítico en donde causa una serie de deficiencia como la dificultad para procesar la información y el bajo rendimiento académico.

1.1.1. Objeto De Estudio -Selección Y Delimitación Del Tema

El objeto de estudio se enfoca en la implementación de estrategias innovadoras de gamificación para transformar a los estudiantes en personas críticas y mejorar el aprendizaje dentro del entorno educativo,

Que facilite dicho objetivo, en este caso se busca proporcionar la implementación de estrategias de gamificación efectivas que promuevan un aprendizaje significativo en el Colegio de

Bachillerato “El Oro, el tema a desarrollar es: gamificación y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de geografía en octavo año del colegio bachillerato "El Oro" Machala 2024-2025.

1.1.2 Justificación

A lo largo del tiempo, los métodos de enseñanza-aprendizaje han experimentado una evolución constante, lo que ha impulsado la innovación en enfoques y técnicas en todas las disciplinas, incluyendo las Ciencias Sociales y, de manera especial, el estudio de la geografía. Uno de los principales desafíos en la enseñanza actual es lograr que los contenidos sean más relevantes y significativos para los estudiantes.

Dado que el docente desempeña un papel crucial en la construcción del conocimiento, al ofrecer una experiencia de aprendizaje más divertida y dinámica, puede incentivar el interés de los estudiantes en la materia y fomentar su participación activa en clase. Por esta razón, se ha considerado oportuno abordar esta problemática con el siguiente título de investigación: Gamificación y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de geografía, los principales beneficiados serán los docentes y estudiantes de octavo grado de Educación General Básica del Colegio de Bachillerato “El Oro”, y de manera indirecta, la comunidad educativa en su conjunto.

Es fundamental abordar esta problemática porque reconoce el impacto positivo de las nuevas metodologías activas en educación, como la gamificación, en aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes en el aula. Al convertir el aprendizaje en una experiencia divertida y atractiva, se motiva a los estudiantes a involucrarse de manera activa en las actividades y retos presentados. Esto no solo facilita el desarrollo de habilidades sociales, sino también la construcción de relaciones interpersonales positivas. Asimismo, los docentes se benefician de la gamificación al poder diversificar sus estrategias de enseñanza y mejorar su capacidad para captar el interés de los estudiantes de manera efectiva.

La investigación titulada "Gamificación y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de geografía" ofrece una valiosa perspectiva sobre cómo la gamificación puede ser una herramienta eficaz para mejorar el proceso educativo en geografía. Este enfoque, basado en las ideas de Nick Pelling y María Montessori, fusiona elementos de juego con principios pedagógicos esenciales para incentivar la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

La gamificación puede ser empleada de forma efectiva para aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes. Al utilizar el atractivo de los juegos junto con principios pedagógicos esenciales, este enfoque educativo abre nuevas posibilidades para mejorar la calidad y efectividad de la enseñanza en geografía y otras disciplinas.

Además, la investigación planteada está respaldada por la disponibilidad de recursos económicos, fuentes bibliográficas y de campo adecuadas, así como por el tiempo y apoyo necesarios para llevarla a cabo con éxito.

1.1.3 Problema de investigación

1.1.3.1 Problema Central.

¿De qué manera, influye la gamificación en la enseñanza aprendizaje de Geografía en octavo año del colegio de bachillerato "El Oro" Machala 2024- 2025?

1.1.3.2 Problemas Complementarios.

¿Qué recursos tecnológicos utilizan actualmente los docentes para la enseñanza aprendizaje de Geografía en octavo año del colegio de bachillerato "El Oro" Machala2024- 2025?

¿Qué ventajas y dificultades existen al implementar la gamificación para la enseñanza aprendizaje de Geografía en octavo año del colegio de bachillerato "El Oro" Machala2024- 2025?

¿Qué estrategias didácticas son las que debe utilizar el docente al implementar la gamificación para la enseñanza aprendizaje de Geografía en octavo año del colegio de bachillerato “El Oro Machala 2024- 2025?

1.1.4 Objetivos de Investigación

1.1.4.1 Objetivos Generales.

Determinar de qué manera, influye gamificación y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de geografía, octavo año del colegio de bachillerato "El Oro “Machala 2024-2025.

1.1.4.2 Objetivos Específicos.

Identificar cómo implementan los docentes gamificación y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de geografía, octavo año del colegio de bachillerato " El Oro " Machala 2024-2025.

Describir qué ventajas y dificultades existen en la gamificación y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de geografía, octavo año del colegio de bachillerato "El Oro" Machala 2024-2025.

Establecer qué estrategias didácticas debe implementar el docente al usar la gamificación en la enseñanza aprendizaje de geografía, octavo año del colegio de bachillerato " El Oro " Machala 2024-2025.

1.1.5 Marco Teórico

1.1.5.1 Marco Conceptual.

1.1.5.1.1 Enseñanza De La Geografía En Educación Básica.

La Enseñanza De La Geografía En El Curriculum Ecuatoriano. La enseñanza aprendizaje de la geografía en la actualidad enfrenta numerosos desafíos, se reconoce su importancia, pero esta disciplina ha sido desvalorizada y marginada en muchos programas educativos. Es decir, la enseñanza de la misma destaca la necesidad de reevaluar y fortalecer su

presencia en los currículos escolares para garantizar una educación completa (Marcaet al., 2021). Sin embargo, se demuestra una utilidad social que permite fomentar en los estudiantes nociones axiológicas necesarios para formar responsabilidad y conciencia del entorno de interrelación del ser humano (González, 2023). La geografía se integra con otras disciplinas que contextualiza una visión sobre los fenómenos geográficos, además de reconocer una interdependencia de las regiones y pueblos, el cual permite a los estudiantes entender mejor las complejidades de una nación.

La enseñanza-aprendizaje de la geografía trasciende la simple memorización de nombres de lugares y accidentes geográficos. Se trata de un proceso dinámico que busca construir en los estudiantes una comprensión profunda del espacio geográfico como un sistema complejo e interconectado, donde las relaciones entre la naturaleza y la sociedad se tejen en un constante devenir.

Para lograr este objetivo, es fundamental romper con la enseñanza tradicional centrada en la memorización de datos y mapas estáticos. La geografía debe ser experimentada como una disciplina viva, capaz de despertar la curiosidad y el espíritu crítico de los estudiantes. A través de la investigación, el trabajo de campo, la utilización de herramientas digitales y la exploración de diferentes perspectivas, la geografía se convierte en un puente que conecta la realidad con el aula, permitiendo a los estudiantes comprender la complejidad del mundo en que vivimos.

Es así como la geografía se transforma en un instrumento para la construcción de ciudadanos responsables, capaces de analizar los problemas socioambientales y participar activamente en la búsqueda de soluciones. La enseñanza-aprendizaje de la geografía no es un fin en sí mismo, sino un camino hacia la formación de personas reflexivas, capaces de interpretar su entorno, tomar decisiones informadas y contribuir a la construcción de un futuro más sostenible.

La utilización de recursos didácticos innovadores como mapas interactivos, plataformas de realidad virtual, videos documentales y simulaciones, facilita la comprensión de conceptos complejos como los patrones climáticos, los procesos de urbanización o los conflictos por el uso del territorio. De esta manera, se crea un entorno de aprendizaje experiencial que fomenta la participación activa de los estudiantes y promueve el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la comunicación.

En este mismo sentido, Espinoza (2022), asevera que las tecnologías desempeñan un papel crucial el proceso de enseñanza aprendizaje por tanto es fundamental la implementación de metodologías digitales es decir la integración de las TIC ayuda a superar las limitaciones de lo tradicional permitiendo la mejora de la actividad pedagógica y dentro de la geografía los recursos digitales permiten a los alumnos un mejor desempeño contribuyendo al su desarrollo meta cognitivo como la investigación y la comunicación.

La relevancia de investigar dentro de la geografía radica en la búsqueda de estrategias innovadoras y eficaces para mejorar el aprendizaje de los estudiantes dentro de esta disciplina y dentro de la enseñanza de la geografía estimular la participación activa de los alumnos en su propio proceso de aprendizaje, incrementar su motivación, desarrollar habilidades sociales y cognitivas, así como mejorar su comprensión y análisis de los fenómenos geográficos aportando al desarrollo de nuevas metodologías y herramientas para la enseñanza buscando identificar la efectividad y los beneficios de esta enseñanza con el fin de mejorar la calidad de la educación geográfica en el nivel de educación Media Superior (Gómez y Yáñez de Aldecoa, 2022).

Coello (2022), destaca la importancia de las condiciones del proceso de enseñanza dentro del aula, especialmente en lo que concierne a las estrategias motivacionales para el aprendizaje

considerando los conocimientos previos de los estudiantes resaltando el papel fundamental que tiene la motivación en el proceso de aprendizaje.

Características de la enseñanza aprendizaje de la geografía en educación básica.

La geografía en Educación Básica facilita la interacción entre cultura, historia y factores naturales contribuyendo a la formación integral del estudiante y promover el desarrollo de habilidades espaciales y el uso de las TIC para mejorar competencias cognitivas en geografía (Maca, 2021).

En la situación actual de la enseñanza en Ecuador requiere una revisión profunda de la estructura curricular y las metodologías para garantizar que esta disciplina ocupe el lugar adecuado y satisfaga las necesidades de comprensión del mundo de los estudiantes.

El proceso de enseñanza aprendizaje de la geografía se distingue por: abordar temas contemporáneos de relevancia social; conectar las nociones teóricas con la experiencia práctica; el impacto ambiental, la utilización de una metodología activa (Calvas, 2022). Además, enseña sobre la diversidad de apreciación por las diferentes culturas y ecosistemas.

La enseñanza en estudios sociales dentro de Educación Básica a diario afecta negativamente por la falta de interés y valoración y sobre todo el uso adecuado de estos recursos. En su investigación Arévalo (2023), da a conocer que los recursos no están totalmente ajustados a las necesidades del proceso de enseñanza aprendizaje ni las características de los estudiantes por ende es negativo y limita el aprendizaje ya que no se aprovecha las ventajas que contienen como las imágenes, sonidos, la manipulación y la experimentación con materiales concreto obteniendo como resultado la disminución de la motivación, la baja estimulación de la memoria y el poco desarrollo de la motricidad, aspectos fundamentales para el desarrollo la geografía, dentro de las

clases de Estudios Sociales, la pizarra y el libro sigue siendo unos de los recursos más utilizados lo cual es un problema recurrente, lo que limita las posibilidades de aprendizaje.

Si bien la mayoría de los estudiantes no perciben la utilidad de los recursos educativos para un aprendizaje de calidad, la mayoría reconoce que participan más activamente cuando los recursos se utilizan de forma adecuada.

La enseñanza-aprendizaje de la geografía en educación básica se caracteriza por su enfoque en la construcción de una comprensión integral del espacio geográfico, desde una perspectiva holística que integra aspectos físicos, sociales, culturales y económicos. Se busca desarrollar en los estudiantes la capacidad de analizar, interpretar y comprender las relaciones entre la naturaleza y la sociedad, así como las dinámicas que configuran el territorio.

El aprendizaje se centra en la exploración de fenómenos geográficos locales y globales, utilizando recursos didácticos como mapas, imágenes satelitales, videos, herramientas digitales y trabajo de campo. Se fomenta la participación activa de los estudiantes a través de la investigación, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la comunicación. La geografía en educación básica se convierte en un espacio para la formación de ciudadanos responsables, capaces de comprender los desafíos ambientales, sociales y económicos que enfrenta el mundo, y de participar en la búsqueda de soluciones sostenibles.

Rol Del Docente. El rol docente es brindar las pautas al estudiante para desarrollar el conocimiento relacionado con temas establecidos en el proceso de estudio, en otras palabras es aquel que guía al estudiante mediante conocimientos previos y durante el la formación de saberes, en las aulas de clases el estudiante va generando conceptos validos sobre la geografía de espacios a tratar mediante la aplicación de metodologías activas donde el estudiante percibe información, lo asimila y finalmente lo desarrolla en base al interés del mismo (De Souza y Alves, 2020).

La educación se enfrenta a un desafío crucial en donde preparar a los ciudadanos para vivir en una sociedad globalizada, interconectada y dominada por tecnologías que son nuevas para las generaciones anteriores es decir los docentes deben adaptarse a este nuevo entorno y enseñar a estudiantes que han crecido con la tecnología.

Sin embargo, el tratar de superar estos desafíos se necesita una transformación profunda es decir que dentro de la educación implique una formación continua para los docentes en donde debe existir una nueva visión de la educación que se ajuste a un nuevo mundo en constante cambio y una planificación estratégica a nivel nacional que aproveche las fortalezas, potencie las oportunidades, enfrente las amenazas y corrija las debilidades del sistema educativo (Caballero, 2020).

El cambio es inevitable con transformaciones profundas en la educación, la cultura, la economía y la sociedad en general, la pregunta es cómo enfrentar estos cambios como sociedad, la educación y las familias tienen la responsabilidad de preparar a las generaciones futuras para un mundo en constante evolución.

La formación de docentes de geografía desempeña un papel esencial en la creación de una sociedad bien informada, crítica y comprometida con los desafíos del mundo contemporáneo. No obstante, la formación convencional, que se concentra en impartir conocimientos puramente teóricos, no es adecuada para preparar a los docentes futuros a abordar los desafíos del aula y la tarea de educar ciudadanos responsables e interesados. El presente trabajo de investigación busca ofrecer un modelo de formación de docentes de geografía basado en la colaboración entre los actores involucrados en este proceso, lo que resultará en un aprendizaje significativo y relevante para la situación actual (Lana de Souza, 2020).

Rol Del Estudiante. La educación está evolucionando en torno a las características de aprendizaje de los estudiantes, priorizando la participación y construcción colectiva del conocimiento, sobre la transmisión de información por parte del docente (Ley Leyva et al., 2021). El rol del estudiante es procesar su propio aprendizaje a través de la exploración, discusión y aplicación de conceptos geográficos, desarrollando habilidades cognitivas, además de la interpretación de la información de contenidos, ya que el juego permite una dinámica participación de los alumnos donde comparten sus saberes, experiencias y pensamientos propios enriqueciendo su desarrollo psicosocial y asegurando a lo largo de su vida.

El alumno en la geografía es: un explorador activo, primordialmente quien constante y curiosamente mira a su alrededor desde múltiples ángulos y niveles, averiguando posibles respuestas a las preguntas que continuamente surgen; un pensante espacial, o sea, alguien que visualiza y entiende la composición del mundo y las redes de relación que lo componen de la ciudad a la vegetación; un constructor de conocimiento, en otras palabras, alguien que se instruye a través de la investigación y el análisis de datos geográficamente, frecuentemente extrayendo de una multiplicidad de fuentes y condensación de estadísticas hasta formular conclusiones; un comunicador, alguien que comparte su conocimiento y experiencia (Alarcón De La Cruz, 2022).

En un entorno educativo dinámico, el rol del estudiante se ha transformado, pasando de ser un receptor pasivo de información a un agente activo en la construcción del conocimiento. El estudiante actual es un explorador curioso que busca comprender el mundo que le rodea y participa activamente en su propio aprendizaje. Se convierte en un investigador que formula preguntas, busca respuestas, analiza datos, interpreta información y comparte sus ideas con otros.

El estudiante es un colaborador que trabaja en equipo, aprende de sus compañeros y contribuye al aprendizaje colectivo. Es un creador que utiliza las herramientas digitales para expresar su creatividad, producir contenido y resolver problemas. El estudiante es un ciudadano responsable que se involucra en su comunidad, reflexiona sobre los desafíos globales y busca soluciones a los problemas que enfrenta la sociedad. En resumen, el estudiante del siglo XXI es un ser proactivo, crítico, reflexivo y colaborativo, que se empodera para construir su propio camino educativo y contribuir a un mundo mejor.

Metodología Aplicada Enseñanza Aprendizaje De La Geografía. Para Zamora Briones R.J.(2022) el utilizar una variedad de recursos, como documentales, artículos, mapas y visitas de campo, enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje y atiende diferentes estilos de aprendizaje donde se debe adaptar a las necesidades implementado metodologías que mantengan el interés del estudiante donde conecte los conceptos geográficos donde se garantice una educación significativa y relevante.

Implantar una metodología de evaluación formativa en la enseñanza se apoya en la conexión entre lo cognitivo y lo afectivo y en el crecimiento de la personalidad del estudiante, la estrategia para la evaluación se concibe como un plan en el cual se establecen fases, metas, actividades de formación específica para preparar a los educadores y todos los involucrados en la educación (López, 2021).

Mujica, (2022) manifiesta que el diseñar un programa basado en estrategias didácticas para la enseñanza de la geografía permite mejorar el desempeño de los alumnos garantizando una educación de calidad por ejemplo las capacitaciones del docente en diversas áreas académicas este es un punto a favor dentro de la educación sin embargo los docentes carecen de recursos didácticos para desarrollar dicha clase interactiva.

Para Espinoza (2022), el trabajo colaborativo es un método de enseñanza que implica compartir ideas, debatir y aprender unos a otros, es decir, en lugar de ser pasivos receptores de información, los estudiantes se convierten en agentes activos de su aprendizaje. En la actualidad se considera indispensable generar cambios relevantes en el escenario donde se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje por lo que los docentes tienen una responsabilidad y compromiso en buscar la innovación educativa aplicando un conjunto de estrategias que logren desarrollar habilidades cognitivas y sociales en sus estudiantes.

Factores Que Inciden En Los Logros De Aprendizaje De La Enseñanza Aprendizaje De La Geografía En Educación Básica. Quena (2020), a través de la teoría motivacional sostiene que para alcanzar los logros en el proceso de aprendizaje es necesario conocer la realidad y el comportamiento de las personas al realizar tareas para alcanzar un rendimiento académico idóneo de tal manera que genere convicciones tanto en el contexto educativo como en la vida misma.

1.1.5.1.2 Gamificación.

Definición Clara De La Gamificación. Según Quintana, (2021) describe la modernidad como un estado constante de cambio en esta sociedad y el impacto que sobresalta en la educación, dentro de una escuela se ve inmerso el cambio social y generando incertidumbre en la ciudadanía del futuro antes los desafíos todos los agentes educativos deben dirigirse hacia mejores propuestas educativas que requieran una fusión previa entre lo lógico y lo digital que se adapte al cambio comunicativo y educativo como si se tratase de un escenario de juego.

La gamificación la comunicación y la educación reconoce la relevancia de los juegos digitales como una forma de entretenimiento para garantizar la enseñanza en gran parte de la población educativa, los videojuegos han sido una expresión significativa de la creatividad humana

en la cultura contemporánea y forman parte de los estímulos que rodean a los jóvenes influyendo en su acceso a diversas tecnologías convergentes.

La gamificación se presenta como una solución para transformar la enseñanza, alejándose de las lecciones tradicionales y los exámenes estandarizados buscando incentivar un proceso de aprendizaje divertido, atractivo y motivador mediante la incorporación de elementos del diseño de video juegos en entornos educativos.

Bajo esta misma línea, la gamificación es una metodología que incorpora elementos de juego en el diseño de experiencias de aprendizaje atractivas y motivadoras para el estudiante, ya que busca captar y mantener el interés de los alumnos facilitando la adquisición de saberes, esto se debe a que los estudiantes tienden a estar más comprometidos cuando el aprendizaje se percibe como una actividad divertida y desafiante.

Gamificación Y Su Importancia En Diversos Contextos. Es importante que la gamificación sea planificada cuidadosamente siguiendo pautas que aseguren su efectividad, es decir, no se trata de añadir juegos al currículo, sino, de integrar ejes estratégicos para fortalecer los objetivos educativos (Cornellá, 2020). En este sentido, López et al. (2024), indica que la gamificación es una estrategia potencial para aumentar la colaboración y el compromiso en el aula, de la cual hace énfasis en que esta metodología debe ser aplicada por docentes que tengan las habilidades y competencias para implementar la gamificación, de tal manera que asegure los objetivos educativos y un ambiente de aprendizaje positivo.

Se ha convertido en una poderosa herramienta para mejorar la experiencia de aprendizaje en diversos contextos. En la educación, la gamificación crea entornos interactivos y motivadores que captan la atención de los estudiantes, fomentan la participación activa y promueven el desarrollo de habilidades esenciales como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la

colaboración. En el ámbito laboral, la gamificación se utiliza para incentivar la productividad, mejorar la capacitación y promover la innovación. Las empresas la implementan en programas de onboarding, entrenamiento de habilidades y desarrollo de competencias, logrando que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo.

La gamificación también tiene un papel importante en la salud y el bienestar. En programas de salud pública, la gamificación se utiliza para motivar a las personas a adoptar hábitos saludables, como la actividad física, la alimentación equilibrada y el control del estrés. Se implementan aplicaciones móviles, juegos y desafíos que incentivan la participación y el seguimiento de objetivos. En el ámbito de la rehabilitación, la gamificación facilita la recuperación de pacientes mediante juegos que estimulan la movilidad, la coordinación y la memoria.

La gamificación, en definitiva, se adapta a diversos contextos para mejorar la motivación, el compromiso y la efectividad del aprendizaje, transformando la forma en que se adquieren conocimientos y habilidades.

Gamificación En La Educación. La importancia del juego como estrategia didáctica es fundamental en la enseñanza del pensamiento en la primera infancia, el cual proporciona perspectivas fundamentales para los docentes y profesionales de interés afín en promover un aprendizaje de manera efectiva y significativa desde las primeras etapas del desarrollo infantil (Cano y Quintero, 2022). Dentro de la enseñanza y aprendizaje en los niños y niñas es una estrategia adecuada para potenciar el desarrollo psicosocial de niños y niñas durante los primeros años de vida siguiendo determinadas normas, reglas y directrices para realizar las actividades dentro del ámbito educativo.

Además, es un tema de interés para un gran número de especialistas en el estudio del comportamiento. Según Caballero Calderón (2021), a través de la gamificación y sus elementos

permite una dinámica participación de los alumnos donde comparten sus saberes, experiencias y pensamientos propios enriqueciendo su desarrollo asegurando a lo largo de su vida un desarrollo integral.

Una de las prioridades ha sido incluir algunas de estas metodologías durante el proceso de enseñanza aprendizaje, en grado de escolaridad de transición, en base a proyectos donde los niños son creadores de un producto final, de igual manera apoyado del aprendizaje basado en la resolución de problemas, queriendo crear una conciencia grupal, interactiva y participativa, recalcando el interés de parte de los niños.

La gamificación en la educación ha revolucionado la forma en que los estudiantes aprenden, ofreciendo una experiencia más atractiva, motivadora y efectiva. La incorporación de elementos de los juegos, como puntos, niveles, recompensas, desafíos y tablas de clasificación, convierte el aprendizaje en una aventura emocionante que mantiene a los estudiantes comprometidos. La gamificación fomenta la participación activa, incentivando a los alumnos a explorar, experimentar y resolver problemas de forma creativa.

Los juegos educativos promueven el desarrollo de habilidades esenciales para el siglo XXI, como el pensamiento crítico, la colaboración, la comunicación y la resolución de problemas. Además, la gamificación puede adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades individuales, ofreciendo una experiencia personalizada que se ajusta a cada estudiante. Las plataformas de aprendizaje basadas en la gamificación también brindan a los docentes herramientas para realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes, identificar áreas de mejora y adaptar el contenido de forma dinámica.

La gamificación en la educación no solo hace que el aprendizaje sea más divertido, sino que también lo hace más efectivo, preparando a los estudiantes para un futuro exitoso.

Teorías Del Aprendizaje Aplicables A La Gamificación. El desarrollo de las habilidades del niño basado en la teoría de Jean Piaget se estructura de varias etapas que se representan en niveles de comprensión cognitiva y representaciones mentales para conocer el mundo (Ramírez, 2021). Pero parten de la intuición, durante el periodo sensorio motor así como indica Guerrero et al. (2023) cuyo fundamento parte de la teoría de Jerome Bruner el cual resalta que los niños empiezan adquirir destrezas básicas como levantar la cabeza, rodar y agarrar objetos, luego va incrementando el pensamiento simbólico pero su razonamiento todavía es pre lógico e intuitivo en muchos aspectos, así como enfatiza Ausubel, el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes pueden relacionar la nueva información con conocimientos previos (Delgado y García, 2022).

La gamificación, como estrategia educativa que utiliza elementos de los juegos para mejorar el aprendizaje, se sustenta en diversas teorías del aprendizaje. El constructivismo, por ejemplo, enfatiza la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante a través de la interacción con el entorno, lo que se refleja en la creación de desafíos y mecánicas de juego que promueven la exploración y la experimentación.

El conductismo, por su parte, destaca la importancia del refuerzo positivo y la retroalimentación inmediata, presente en los sistemas de puntos, niveles y recompensas que incentivan el progreso y la motivación. Las teorías cognitivas, como la teoría de la carga cognitiva, sugieren un diseño de juegos que optimice la atención y la memoria de trabajo, minimizando la carga cognitiva y favoreciendo la comprensión.

La teoría sociocultural de Vygotsky, además, resalta la importancia de la interacción social y la colaboración, que se refleja en la creación de juegos cooperativos y actividades grupales. En suma, la gamificación se nutre de diversas teorías del aprendizaje para crear experiencias

educativas atractivas, significativas y efectivas, que fomenten la participación activa, la motivación y el desarrollo de habilidades y conocimientos.

Diseño Del Juego De Geografía Gamificado. Las actividades lúdicas deben ser como la plataforma de lanzamiento y, por supuesto es necesario lograr una transformación mental de los maestros de forma integral, tarea prioritaria si deseamos cambiar esta realidad, si continuar con este problema los niños van a tener problemas en el transcurso del tiempo (Candela et al., 2020). No tendrán la seguridad y auto confianza para desarrollar todas sus destrezas y habilidades, que son de mucha importancia para el desarrollo del niño.

La gamificación en el aprendizaje es una propuesta de la Universidad de Guayaquil dentro del idioma de inglés se identificó los elementos claves de la gamificación, en donde se analiza los roles y niveles de dificultad además de analizar herramientas digitales como aplicaciones móviles entre otros que incorpore la gamificación para el aprendizaje es decir se propone un modelo educativo gamificado para el aprendizaje a través de juegos, su objetivo es desarrollar e implementar un programa de formación profesional gamificado que mejore la motivación, la inmersión y la percepción de la enseñanza para docentes y estudiantes (Varela Tapia et al., 2022).

El presente trabajo de investigación se encamina en el análisis del juego considerado una estrategia del proceso educativo en la primera etapa de formación escolar, ciertamente con la actividad lúdica es posible aportar significativamente al desarrollo psicosocial del individuo. En este sentido, con el juego los niños pueden relacionarse, resolver conflictos, crear vínculos y acatar normas que le permitan mejorar su comportamiento y regular sus emociones. De igual modo, con el juego es posible potenciar la creatividad (Acevedo et al., 2022).

Sin embargo, alcanzar un desarrollo cognitivo y social en los primeros años de estudio resultan un gran desafío por lo que es importante que los educadores gestionen acciones direccionadas en fomentar un buen desarrollo psicosocial en la niñez.

1.1.5.2 Marco Contextual.

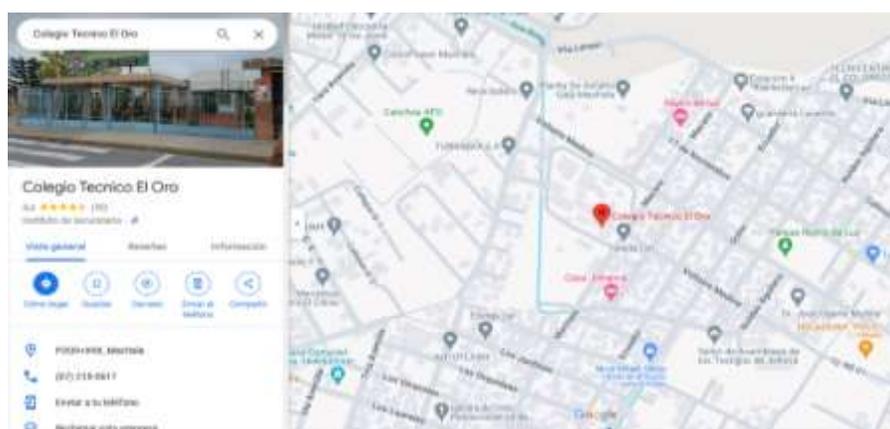
Ubicación. Colegio de bachillerato de “El Oro” se encuentra ubicada en el cantón Machala Provincia de El Oro, cuya dirección es 17 de septiembre entre Voltaire medina Cda. Rayito de Luz.

Ilustración 1. Colegio de Bachillerato "El Oro"



Nota. Imagen capturada de Google Imágenes

Ilustración 2. Croquis del Colegio de bachillerato de “El Oro”



Nota: Obtenida de Google Maps, mostrando la ubicación de la institución.

Reseña histórica. A mediados de la década de los setenta, la provincia de El Oro experimentó un notable desarrollo económico impulsado por el auge petrolero y programas de sustitución de importaciones. Ante la necesidad de formar mano de obra técnica calificada, el Ing. Agrónomo José Hidrovo Vicuña, rector del colegio nocturno mixto Kléber Franco Cruz, promovió la creación de un colegio nacional técnico.

Un grupo de egresados de sociología de la Universidad Técnica de Machala realizó un estudio socioeconómico que justificó la necesidad de una nueva institución educativa técnica. El 10 de enero de 1974, mediante acuerdo ministerial No. 098, se autorizó el funcionamiento del primer curso del ciclo básico, sección diurna masculina, adscrito al colegio Kléber Franco Cruz, con opciones prácticas en comercio, administración y artes industriales. El Sr. Segundo Cojitambo fue designado rector encargado. En mayo de 1975, la institución se independizó como el Ciclo Básico de Machala, autorizando la apertura de primero, segundo y tercer curso.

El 1 de enero de 1976, Telmo Matamoros Molina fue designado como el primer rector titular. Durante su gestión, se estableció el primer consejo directivo y se renombró la institución como Colegio de Artes Industriales El Oro en honor a la provincia. En 1977, se autorizaron los cursos diversificados en electricidad y electrónica, y en 1980 se añadió la modalidad de mecánica general.

En 1982, el rector Ángel Eulogio Correa Paredes logró incorporar al colegio en el Plan Nacional de Educación Técnica, dotándolo de equipamiento moderno. En 1989, Guillermo Fernández Zúñiga asumió el rectorado y se creó la especialización en mecánica automotriz.

El colegio se trasladó a su local propio en el barrio Rayito de Luz el 10 de marzo de 1994. En 1996, se autorizó la sección nocturna y el cambio a modalidad mixta. En 2002, el colegio fue

reconocido como Instituto Técnico Superior El Oro, y en 2003 como Instituto Tecnológico El Oro, con nuevas especialidades.

En 2006, se autorizó la titulación de tecnólogo en mecánica automotriz. En 2009, Flor María Ceferino Cobos fue encargada del rectorado, seguida por Miguel Ángel Orozco Portilla en 2012, y Porfirio Ruperto Valiente Pérez ese mismo año. En 2013, el instituto fue renombrado como Unidad Educativa El Oro y en 2015 como Colegio de Bachillerato El Oro.

Desde 2018, la institución ha sido dirigida por varios rectores, siendo la última en 2019 la Lic. Dolores Maritza Mogrovejo Ochoa. El Colegio de Bachillerato El Oro sigue siendo un pilar en la formación intelectual, cultural y técnica de la provincia y el país.

Nos queda la satisfacción y responsabilidad de ser cada uno de nosotros los artífices de su grandeza o desprestigio, las puertas del colegio de bachillerato el oro, se encuentran abiertas para todos los jóvenes que deseen ser parte de la historia intelectual, cultural, técnica, de la provincia de el oro y de nuestro querido ecuador.

Misión. Brindar una educación técnica integral de calidad e innovadora acorde a las necesidades de la comunidad, que permita fortalecer el desarrollo teórico - práctico a través de competencias para la vida fundamentadas en principios y valores humanísticos en un ambiente de afecto, respeto , confianza e inclusión que aporte al desarrollo de talentos, crecimiento personal y profesional garantizando la igualdad de género, tolerancia, interculturalidad, conciencia ambiental y capacidad para insertarse en el campo laboral para ser entes productivos en el desarrollo de la sociedad y que contribuya a fortalecer la convivencia pacífica y solidaria en nuestro país .

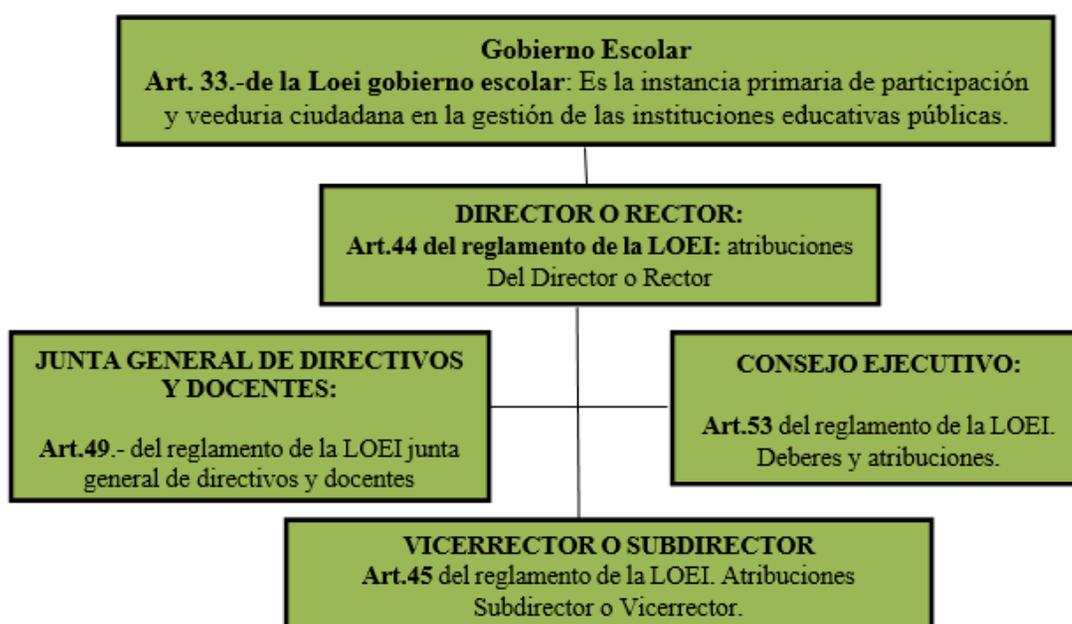
Visión. Implementar acciones integradoras orientadas a fortalecer las actividades institucionales enmarcadas en los ejes de gestión, convivencia, pedagógico, salud y seguridad que permitan desarrollar aprendizajes teórico-prácticos a través del planteamiento de metas y planes

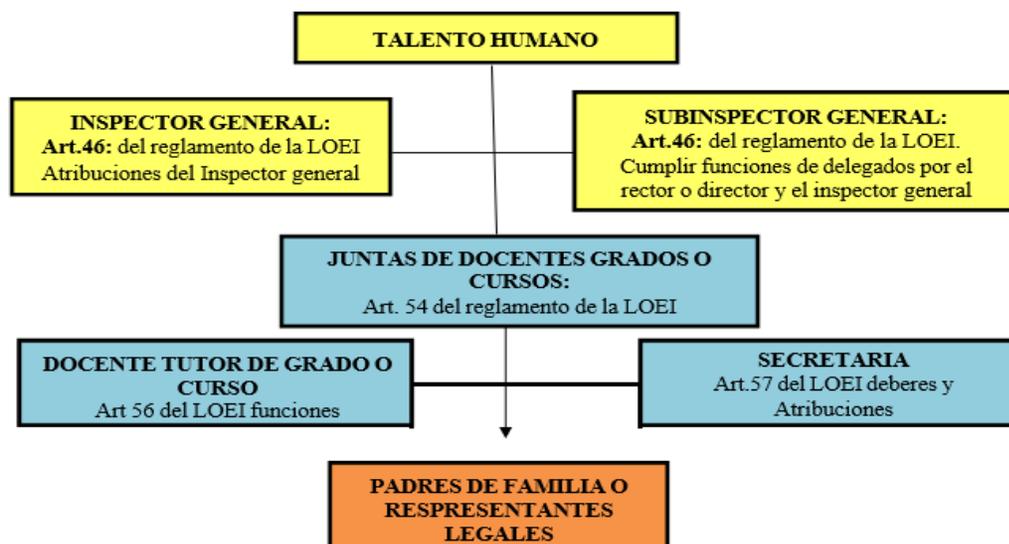
de mejora para fortalecer la educación técnica en las diferentes figuras profesionales aportando de esta manera, con bachilleres capaces de insertarse en el sector técnico productivo de nuestro país, constituyéndonos en un referente de la formación técnica.

Infraestructura. La institución educativa, en su infraestructura interna, dispone de aulas en estado regular y cuenta con un espacio designado para el rectorado. También tiene cinco bares o comedores, igualmente en estado regular, y tres bloques de baños separados para varones y mujeres. Adicionalmente, la institución posee un laboratorio de computación, dos canchas, tres áreas verdes, y un sistema de alcantarillado que incluye agua potable y electricidad.

Organización.

Ilustración 3. Organigrama del colegio “El Oro”





Nota. Archivos de la Institución.

Recursos humanos. El Colegio de Bachillerato “El Oro” está compuesto por un equipo diverso y especializado. En total, cuenta con 82 docentes que imparten clases en todos los niveles educativos, desde la Educación Básica Superior hasta el Bachillerato Técnico. Además, el colegio dispone de tres responsables administrativos: el Rector, la Subdirectora y el Inspector. El Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) brinda apoyo y orientación a los estudiantes, mientras que el personal de mantenimiento incluye tres conserjes que se encargan del cuidado y limpieza de las instalaciones. Para garantizar la seguridad, el colegio cuenta con dos guardias que vigilan y protegen el entorno escolar.

Sostenimiento. La institución es de sostenimiento público fiscal, debido a que recibe el financiamiento de los recursos por parte del estado, la cual pertenece a la Coordinación Zonal 7 y la Dirección distrital de Educación 07D01 Código AMIE: 07H00057. Ofrece niveles educativos de Educación Inicial y Educación General Básica, bajo la modalidad presencial, en la jornada matutina y vespertina.

1.1.5.3 Marco legal.

Constitución de la república del Ecuador, año 2018. “Art 343-. El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura”.

En otro contexto, el artículo 349, expone que dentro de las instituciones educativas:

El Estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico; una remuneración justa, de acuerdo a la profesionalización, desempeño y méritos académicos, La ley regulará la y el escalafón; establecerá un sistema nacional de evaluación del desempeño y la política de promoción, movilidad y alternancia docente.

Ley orgánica de educación intercultural. En el artículo 3, el literal d, establece que uno de los fines de la educación será “El desarrollo de capacidades de análisis y conciencia crítica para que las personas se inserten en el mundo como sujetos activos con vocación transformadora y de construcción de una sociedad justa, equitativa y libre”

De la misma forma en el artículo 7, literal b, se detalla que uno de los derechos que tienen las y los estudiantes es:

Recibir información integral y científica, contribuyen al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valorización de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

1.1.6 Hipótesis

1.1.6.1 Hipótesis Central.

La gamificación incide significativamente en la enseñanza aprendizaje de geografía debido a que propician clases más innovadoras generando aprendizaje significativo en los estudiantes de octavo año del colegio de bachillerato "EL ORO" Machala 2024-2025

1.1.6.2 Hipótesis Particulares.

Las principales dificultades que se presentan al no implementar la gamificación en la enseñanza de geografía son la visualización de dificultad para ubicación en el entorno, lo que ocasiona clases monótonas y estudiantes poco creativo.

Los materiales que emplean actualmente los docentes en la enseñanza de la geografía son: el texto escolar, mapas en pequeña escala, pizarrón e imágenes, dado que cuenta con un limitado conocimiento en la elaboración de recursos didácticos lo que produce desinterés académico y aprendizaje mecánico.

Entre los recursos didácticos innovadores que se deben implementar en la enseñanza de la geografía es la gamificación dado que propician la visualización y manipulación efectiva lo que genera el desarrollo de destrezas para el aprendizaje significativo.

1.2 Descripción Del Proceso Diagnóstico

1.2.1 Descripción Del Procedimiento Operativo

El trabajo de investigación comienza con la definición y delimitación del tema, enfocándose en un problema educativo específico. A partir de esta identificación, se sistematizaron los problemas, objetivos e hipótesis a través del proceso de problematización. El marco teórico se desarrolló mediante una exhaustiva revisión de literatura, utilizando artículos científicos de revistas especializadas e indexadas.

Una vez definidas las variables del estudio, se elaboraron los instrumentos de investigación, los cuales fueron sometidos a un proceso de revisión para garantizar su validez. Antes de esta fase, se determinaron las unidades de investigación, que incluyeron tanto el universo como la muestra del estudio.

Con los instrumentos aplicados, se procedió a la recolección de datos, los cuales fueron organizados y presentados en cuadros y gráficos estadísticos. El análisis y la interpretación de estos datos permitieron formular conclusiones y recomendaciones relacionadas con el problema planteado.

1.2.2 Enfoque, Nivel Y Modalidad De Investigación

La investigación adopta un enfoque mixto que combina métodos cuantitativos y cualitativos. Desde el punto de vista cuantitativo, se recopilarán datos estadísticos que se tabularán y presentarán mediante cuadros y gráficos estadísticos. Este aspecto del estudio se centra en la obtención y análisis de datos numéricos. Por otro lado, el enfoque cualitativo se manifiesta en la revisión exhaustiva de artículos científicos para fundamentar la problemática, así como en el análisis e interpretación de los resultados obtenidos a través de los instrumentos de investigación. Este enfoque permite una comprensión más profunda y matizada del problema investigado.

La investigación se clasifica en varios niveles: explicativa, descriptiva, relacional y propositiva. Explicativa, ya que busca clarificar el fenómeno observado, analizando las relaciones de causa y efecto entre la variable dependiente (Enseñanza de la Geografía) y la variable independiente (Gamificación). Descriptiva, porque ofrece una visión detallada de la realidad estudiada, incluyendo las características, cualidades y situaciones presentes en el contexto, relacional, puesto que explora la conexión entre las dos variables, identificando y detallando cómo

se interrelacionan, Finalmente, es propositiva, dado que, al concluir la investigación, se desarrollará una propuesta con el objetivo de resolver la problemática identificada.

1.2.3 Unidades De Investigación -Universo Y Muestra

Para llevar a cabo esta investigación, las unidades de análisis están formadas por los docentes y estudiantes del colegio de bachillerato "El Oro", específicamente del octavo grado de Educación General Básica Superior. El universo de estudio incluye a un total de 4 docentes y 128 estudiantes que forman parte de esta categoría educativa.

Tabla 1. Unidades de investigación

Unidades De Investigación	Universo	Muestra
Docentes	4	4
Estudiantes	128	97
Total	132	101

Nota. Se muestra el número de estudiantes y docentes que serán la muestra para la investigación.

Para la obtención de la muestra de estudiantes fue necesario aplicar una fórmula matemática con un margen de error del 5%.

$$Tm = \frac{N}{1 + (\%EA)_2 \times N}$$

$$Tm = \frac{128}{1 + (0.05)_2 \times 128}$$

$$Tm = \frac{128}{1,32}$$

$$Tm = 96,96 = \mathbf{97 \text{ estudiantes}}$$

Una vez obtenida la muestra del estudiante se procedió a realizar la distribución de cada uno cada uno de los paralelos considerando la siguiente formula

Tabla 2. *Distribución de la muestra*

Paralelo	Tamaño Del Estrato	Porcentaje	Estudiante a encuestar
Octavo "A"	43	32.58	33
Octavo "C"	42	31.82	32
Octavo "D"	43	32.58	32
TOTAL	128	97	97

Nota. Se describe la distribución de la muestra en porcentaje y el número de estudiantes que representa.

1.2.4 Operalización de Variable

1.2.4.1 Definición De Variable.

Variable Dependiente. Enseñanza de la Geografía

Según las observaciones de Espinoza (2022), la enseñanza de la geografía en el ámbito escolar capacita a los estudiantes para desarrollar un pensamiento geográfico. Este enfoque les permite involucrarse activamente con su entorno, analizar los fenómenos desde una perspectiva relevante y adoptar una postura crítica frente a los acontecimientos y procesos geográficos.

Variable Independiente. Gamificación

Sánchez (2022) define la gamificación como "el uso de elementos y principios de juego en contextos no lúdicos para fomentar la participación, motivación y el compromiso en actividades que no son inherentemente juegos". Según Sánchez, esta técnica se basa en la integración de mecánicas de juego, como la competencia, recompensas y desafíos, en entornos educativos o laborales para mejorar la experiencia y el rendimiento.

Tabla 3. *Variables e indicadores*

Hipótesis	Variable	Indicadores	Dimensiones	Técnicas E Instrumentos
Las principales dificultades que se presentan al no implementar gamificación en la enseñanza de geografía son la dificultad para ubicación en el entorno, lo que ocasiona clases monótonas y estudiantes poco creativo	Enseñanza de aprendizaje de la geografía	Dificultades que presentan los docentes	Limitado uso de materiales de gamificación manipulables y visuales. Poco dominio de contenidos. Desmotivación. Ineficiencia metodológica.	Entrevista (guía de entrevista) Encuesta (guía de encuesta)
Los materiales que emplean actualmente los docentes en la enseñanza de la geografía son: el texto escolar, mapas en pequeña escala, pizarrón e imágenes, dado que cuenta con un limitado conocimiento en la elaboración de recursos didácticos lo	Gamificación	Material de gamificación utilizado en el aula	El texto escolar, mapas en pequeña escala, pizarrón e imágenes	Entrevista (guía de entrevista) Encuesta (guía de encuesta)

que produce desinterés académico y aprendizaje mecánico.

Entre los recursos didácticos innovadores que se deben implementar en la enseñanza de la geografía es la gamificación dado que propician la visualización y manipulación efectiva lo que genera el desarrollo de destrezas para el aprendizaje significativo.	Aprendizaje significativo	Visualización y manipulación efectiva	Visualización y manipulación efectiva lo que genera el desarrollo de destrezas	Entrevista (guía de entrevista) Encuesta (guía de encuesta)
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------	---------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------

1.2.4.3 Técnica e instrumentos de Investigación.

Entrevista. Para abordar las preguntas derivadas del problema, se utilizó un enfoque flexible para registrar la información. En este caso, se dirigió a los docentes de octavo año de Educación General Básica Superior del Colegio “El Oro”. Se aplicó una guía de entrevista compuesta por seis preguntas centradas en el proceso de enseñanza de la Geografía. Esta metodología permitió obtener datos detallados y específicos sobre cómo se lleva a cabo la enseñanza de la materia.

Encuesta. Tuvo como objetivo diagnosticar como se desarrolla el proceso de enseñanza aprendizaje de la Geografía aplicado como instrumento el Cuestionario de encuesta, el mismo que

consta con 6 preguntas de opción múltiple dirigido a los estudiantes octavo año de Educación superior del colegio “El Oro”

Observación. Fue factible seleccionar dicha técnica porque permite recoger características específicas de la situación que se está observando, proporcionando información viable y determinante, por ello, se aplicó como instrumento la guía de observación, la cual está distribuida en 5 dimensiones con sus respectivos criterios y escala de valoración.

1.3. Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos

1.3.1 Análisis y discusión de resultados y verificación de hipótesis

1.3.1.1 Análisis e interpretación de los resultados de la entrevista

Dificultades en la enseñanza de la Geografía. Las entrevistas con los docentes revelan que los principales problemas en la enseñanza de la Geografía es la falta de motivación de los estudiantes, quienes pierden interés en los temas de clase, y la escasez de herramientas para mejorar su aprendizaje. Debido a esto, los profesores se ven forzados a seguir utilizando métodos tradicionales. Esta situación no solo afecta a la enseñanza de la Geografía, sino que es un problema generalizado que impacta negativamente la calidad educativa ofrecida a los alumnos.

Recursos que emplea el docente. En base a las respuestas obtenidas por los docentes entrevistados, se determinó Según las respuestas obtenidas, los docentes manifestaron que utilizan el texto escolar y los mapas con mayor frecuencia para enseñar los contenidos de geografía Cabe recalcar que nos indicaron que mandan a realizar mediante grupos de defunción como es WhatsApp actividades para que puedan realizar desde casa, pero son muy pocos los estudiantes que las realizan Esta situación podrían deberse a varias razones. En primer lugar, la dependencia de recursos tradicionales como el texto escolar y los mapas podría no ser suficiente para captar el interés de los estudiantes, lo que disminuye su motivación para participar activamente en las tareas

asignadas. En segundo lugar, la falta de acceso adecuado a la tecnología o a internet en casa podría ser una barrera significativa para algunos estudiantes, impidiéndoles completar las actividades asignadas por WhatsApp. Además, la falta de supervisión y apoyo en el entorno hogareño podría contribuir a que los estudiantes no realicen las tareas.

Nivel de conocimiento que tiene el personal docente para realizar recursos didácticos.

Los docentes manifestaron que presentan poco dominio para la implementación de recursos didácticos en el aula, específicamente muchos docentes pueden no estar familiarizados con las técnicas y herramientas de gamificación. La falta de capacitación adecuada sobre cómo integrar estas estrategias en el plan de estudios puede ser una barrera significativa, La gamificación puede hacer que la evaluación del progreso y la comprensión de los estudiantes sea más compleja, lo que puede ser una preocupación para los docentes acostumbrados a métodos de evaluación más tradicionales.

Interés académico y la utilización del recurso didáctico. Los docentes manifestaron el interés académico y la utilización de recursos didácticos están estrechamente relacionados, ya que el uso adecuado de estos recursos puede influir significativamente en la motivación y el compromiso de los estudiantes, la gamificación y pueden proporcionar retroalimentación inmediata a los estudiantes, ayudándoles a comprender mejor su progreso y áreas de mejora, lo que puede mantener y aumentar su interés en el aprendizaje.

Recursos didácticos innovadores. Expresaron que les gustaría emplear recursos didácticos interactivos relacionados con la manipulación de elementos accesibles a los estudiantes., donde pongan en práctica lo aprendido en la clase. pero consideraron que las actividades innovadoras para el aprendizaje de la Geografía van de la mano con la observación, la manipulación y la puesta en práctica.

Beneficios de la implementación del recurso didáctico. Partiendo de las respuestas obtenidas de las entrevistas, se menciona que se obtendrían resultados académicos excelentes con la implementación de recursos didácticos innovadores dentro de la enseñanza de la Geografía. En efecto, la atención y motivación de los estudiantes se vería elevada, así como también el desarrollo de las destrezas y habilidades específicas en este campo, teniendo como consecuencia una mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.1.3.2. Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta.

Dificultades en la enseñanza de la geografía. Muchos estudiantes tienen dificultades para aprender geografía, lo que podría señalar problemas en la forma en que se enseña o en el proceso de aprendizaje mismo. La metodología del docente es crucial para el éxito del aprendizaje. Si los métodos empleados no son atractivos, interactivos o no se adaptan a los distintos estilos de aprendizaje, es probable que los estudiantes pierdan interés y no comprendan bien los conceptos.

Dificultades en la enseñanza de la geografía. La principal dificultad que enfrentan los estudiantes es la localización y orientación de lugares, indicando problemas en su comprensión espacial. No falta interés o motivación por la geografía, sino que la dificultad radica en el proceso de aprendizaje.

Materiales empleados por el docente para enseñar geografía. La mayoría de los estudiantes señala que el docente usa materiales tradicionales, como libros de texto y la pizarra, para enseñar geografía. Esto indica una falta de recursos didácticos innovadores, lo cual es preocupante, ya que el uso constante de estos materiales limita la oportunidad de los estudiantes para experimentar con herramientas más efectivas que podrían mejorar su conocimiento.

Resultados obtenidos con la aplicación del material empleado por parte del docente. Se concluyó que más de la mitad de los estudiantes encuestados enfrenta dificultades en el aprendizaje

de geografía a causa de los materiales empleados por el docente. Esto indica que los materiales no son adecuados, lo que resulta en un bajo rendimiento académico.

Preferencia por el recurso didáctico innovador para aprender Geografía. La mayoría de los estudiantes prefieren recursos didácticos innovadores, como juegos de mapas interactivos, búsquedas del tesoro geográficas y juegos de cartas temáticos. Estos recursos no solo captan su interés, sino que también fomentan la imaginación, la manipulación didáctica y el desarrollo de habilidades de orientación espacial.

1.3.1.3 Análisis e interpretación de los resultados de la guía de observación

Dificultades que presentan el docente en la enseñanza de la geografía. Según las observaciones realizadas en la clase, se identificó que una de las principales dificultades es la falta de recursos adecuados para la visualización y manipulación. Esto se debe, en gran medida, al reducido espacio del aula y al tiempo limitado asignado para cada sesión. Los estudiantes expresaron que el tiempo disponible para estudiar Geografía es insuficiente para cubrir adecuadamente el contenido.

Recursos que emplea el docente. El docente empleó diversos recursos como el pizarrón, imágenes, láminas y, en ocasiones, mapas durante la clase. Estos materiales facilitaron la atención y comprensión de los estudiantes, quienes mostraron un buen nivel de participación. Sin embargo, es preocupante que no se haya utilizado la gamificación como apoyo para el aprendizaje. Este tipo de recursos son particularmente importantes para los estudiantes jóvenes, ya que favorecen su desarrollo cognitivo y mantienen su interés en el proceso educativo. La ausencia de estos elementos lúdicos puede limitar la efectividad del aprendizaje en edades tempranas, donde el juego y la interacción son cruciales.

Nivel de conocimiento que tiene el personal docente para realizar recursos didácticos.

Al observar el limitado uso de recursos didácticos en las clases, se ha notado que los docentes tienen un dominio básico en la implementación de estos materiales. Esto se debe en parte a un conocimiento parcial sobre las herramientas disponibles y a la falta de tiempo para desarrollar recursos didácticos adicionales. Los métodos tradicionales, como el uso de textos, pizarras e imágenes impresas, resultan ser más accesibles y fáciles de emplear para ellos. La incorporación de la gamificación es crucial en esta etapa educativa, ya que aborda áreas importantes como la percepción, la visión y la manipulación. Por lo tanto, sería beneficioso proporcionar a los docentes la formación adecuada y los recursos necesarios para la creación de recursos didácticos innovadores, lo cual contribuiría a una enseñanza más efectiva y atractiva para los estudiantes.

Interés académico y la utilización del recurso didáctico. Los resultados académicos de los estudiantes fueron medianamente satisfactorios, evidenciando interés y motivación hacia el tema de la clase. Sin embargo, estos resultados se deben en parte a que los alumnos están acostumbrados a trabajar con los materiales tradicionales utilizados por el docente, como el pizarrón y las imágenes. En otras palabras, los estudiantes muestran una preferencia por estos recursos conocidos, más que un verdadero interés en que el maestro utilice materiales didácticos, lúdicos e innovadores.

1.3.1.4 Verificación de hipótesis.

La primera hipótesis particular, que afirma: "Las principales dificultades en la enseñanza-aprendizaje de la Geografía son el uso limitado de recursos didácticos de manipulación y visualización, la dificultad para la ubicación en el entorno y problemas en la localización de lugares, lo que resulta en clases poco dinámicas y un desarrollo limitado de habilidades", se ha

verificado parcialmente. Esto se basa en los resultados obtenidos de la entrevista (Literales A,B), la encuesta (Literales A Y B), así como en los datos de la observación (Literal A y B).

La segunda hipótesis particular, que establece que "Los materiales utilizados actualmente por los docentes en la enseñanza de la Geografía son el texto escolar, mapas a pequeña escala, pizarras e imágenes, debido a un conocimiento limitado en la elaboración e implementación de materiales lúdicos, lo que resulta en desinterés académico y un aprendizaje mecánico", se ha verificado de manera parcial. Esta conclusión se respalda con los resultados obtenidos en la encuesta (Gráficos 3, 4 y 5), en la entrevista (Literales O, E y F), así como en los datos de la guía de observación (Literales C, D y E).

La tercera hipótesis particular sostiene que "Los materiales lúdicos innovadores que deberían ser incorporados en la enseñanza de la Geografía incluyen puzzles de mapas o ciudades, mapas de rascar y láminas de modelación, ya que estos recursos favorecen la visualización y manipulación didáctica, aumentando la motivación y promoviendo el desarrollo de habilidades orientativas". Esta hipótesis ha sido respaldada por los resultados de la encuesta, reflejados en el Gráfico 6, así como por los datos obtenidos en la entrevista (Literales G y H). En consecuencia, la hipótesis ha sido confirmada positivamente.

1.3.1. Discusión de resultados

En base a los resultados adquiridos a través de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos del Colegio de Bachillerato El Oro, que incluyeron un cuestionario de encuesta, una guía de entrevista y una guía de observación, se procede a discutir los hallazgos fundamentando cada teoría con autores relevantes para contrastar la información obtenida.

Se determinó que las principales dificultades que enfrentan actualmente los docentes en la enseñanza de la Geografía son la escasez de recursos didácticos para la manipulación y

visualización, así como el escaso uso de la gamificación en las aulas. En cuanto al aprendizaje, se pudo detectar que los estudiantes tienen problemas para comprender el espacio territorial, lo cual incluye dificultades para ubicarse en su entorno y localizar lugares utilizando materiales como los mapas. Esta situación indica que los estudiantes no consiguen desarrollar un pensamiento geográfico, algo que se debe empezar a trabajar desde los primeros niveles educativos con actividades básicas de excursión y reconocimiento del entorno.

Un estudio realizado por Espinoza (2022) establece que los estudiantes tienen como objetivos comprender el espacio geográfico y desarrollar capacidades personales de percepción, orientación, sistematización y comprensión del espacio. Sin embargo, los resultados del presente estudio muestran que estos objetivos no se están alcanzando de manera efectiva debido a la falta de recursos didácticos modernos y la poca implementación de estrategias innovadoras como la gamificación.

Se concluye que los docentes de octavo grado de Educación General Básica Superior no emplean recursos didácticos variados para enseñar los contenidos geográficos dentro de la asignatura de Estudios Sociales, manteniéndose únicamente con recursos tradicionales como el texto escolar, pizarrón, imágenes y mapas. Esto se debe principalmente al desconocimiento por parte del maestro sobre nuevas metodologías y herramientas educativas. García (2021) corrobora estos hallazgos, indicando que aunque los docentes usan con frecuencia aplicaciones digitales en el desarrollo de las clases, los juegos no son aplicados en este proceso. Aunque la mayoría de los docentes tienen algún conocimiento sobre la gamificación, los estudiantes desconocen este enfoque.

De manera similar, Tafur (2021) encontró que existe un uso inadecuado o escaso de la gamificación, atribuido principalmente a la falta de capacitaciones para los docentes, lo que resulta

en un desconocimiento y poco uso del aprendizaje gamificado. Este hallazgo resalta la necesidad de invertir en la formación continua de los docentes, proporcionándoles herramientas y conocimientos necesarios para implementar estrategias de gamificación de manera efectiva.

En conclusión, los resultados indican que para mejorar la enseñanza de la Geografía en el Colegio de Bachillerato El Oro, es crucial abordar la escasez de recursos didácticos y fomentar la implementación de la gamificación en el aula. Esto no solo facilitará la comprensión del espacio geográfico por parte de los estudiantes, sino que también hará el proceso de aprendizaje más dinámico y atractivo. La formación continua de los docentes en metodologías innovadoras y el uso adecuado de recursos tecnológicos y gamificados son pasos esenciales para alcanzar estos objetivos y mejorar la calidad de la educación en Geografía.

1.3.2 Matriz de requerimiento.

En el área de Ciencias Sociales, la Geografía se enfoca en analizar e interpretar el espacio terrestre, con el objetivo de proporcionar a los estudiantes una percepción clara del entorno que los rodea (Marca et al., 2021). Su enseñanza requiere un dominio teórico por parte del docente y la implementación de recursos didácticos para facilitar su comprensión. Considerando esto, la gamificación se presenta como una estrategia viable tanto para el docente como para el estudiante, ya que fomenta la motivación, ofrece contenidos atractivos, permite descubrir conocimientos con autonomía y proporciona un ambiente seguro de aprendizaje. Esto es especialmente relevante cuando se trabaja con estudiantes de básica superior.

De acuerdo con los resultados de la investigación de campo, se observa que los docentes no están utilizando la gamificación para la enseñanza de contenidos geográficos en la asignatura de Estudios Sociales. En su lugar, recurren a materiales tradicionales como textos escolares,

pizarras, imágenes y mapas impresos. Este enfoque tradicional repercute negativamente en el aprendizaje de los alumnos, resultando en un bajo rendimiento académico.

La falta de implementación de métodos innovadores como la gamificación puede deberse a varios factores. En primer lugar, muchos docentes no están familiarizados con las nuevas tecnologías y métodos de enseñanza que pueden hacer las clases más interactivas y atractivas. Además, la escasez de recursos didácticos modernos y la falta de capacitación continua para los maestros contribuyen a esta situación.

La gamificación, entendida como el uso de elementos de juegos en contextos educativos, tiene el potencial de transformar la enseñanza de la Geografía. Al incorporar elementos lúdicos y desafíos en el proceso educativo, se puede aumentar significativamente el interés y la participación de los estudiantes. Entonces es de suma importancia que las problemáticas identificadas en el contexto educativo sean el punto de partida para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje; por tal motivo para conseguir resultados favorables se ha considerado establecer la siguiente matriz de requerimientos. Esto no solo hace el aprendizaje más divertido, sino que también ayuda a los estudiantes a retener mejor la información y desarrollar habilidades críticas como la percepción espacial y la orientación.

Tabla 4. *Matriz de requerimiento*

Problema Particular 1	Situación Actual	Objetivo	Requerimiento
¿Qué dificultades se presentan en la enseñanza a través de gamificación, año del colegio	Las dificultades que enfrentan actualmente los docentes en la enseñanza de	Identificar y las dificultades que enfrentan los docentes en la enseñanza de la	Preparación a los docentes de herramientas y recursos didácticos innovadores, tales como mapas interactivos,

bachillerato "EL ORO" Machala 2024-2025?	geografía incluyen la escasez de recursos didácticos. Por parte de los estudiantes, los desafíos se centran en la capacidad para ubicarse en el entorno y localizar lugares.	geografía, en software de geolocalización y materiales gamificados, para mejorar la enseñanza de la geografía y facilitar el desarrollo de las habilidades de los estudiantes en la ubicación y localización de lugares.
------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Problema Particular 2	Situación Actual	Objetivo	Requerimiento
¿Qué recursos didáctico emplean actualmente los docentes en la enseñanza y uso de la gamificación en el octavo año del colegio de bachillerato "EL ORO" Machala 2024-2025?	Los docentes no utilizan recursos didácticos innovadores para la enseñanza de la geografía; en cambio, recurren a materiales tradicionales como libros de texto, pizarras e imágenes.	Describir los recursos didácticos innovadores en la enseñanza de la geografía para sustituir la dependencia de materiales tradicionales en octavo grado del colegio El Oro	Desarrollar y proporcionar formación continua para los docentes en el uso de recursos didácticos innovadores y tecnologías educativas, así como facilitar el acceso a herramientas y materiales modernos que complementen y

Problema Particular 3	Situación Actual	Objetivo	Requerimiento
¿De qué manera se debe implementar la gamificación en la enseñanza de geografía en octavo año del colegio de bachillerato "EL ORO" Machala 2024-2025?	Los docentes admiten la que el uso de recursos didácticos innovadores, como juegos de cartas temáticos y mapas interactivos, podría incrementar el interés y la motivación de los estudiantes por aprender geografía.	Implementar recursos didácticos innovadores, en la enseñanza de geografía en octavo grado del colegio El Oro Periodo 2024-2025	enriquezcan la enseñanza de la geografía. Aplicación de los materiales lúdicos innovadores con el propósito de incrementar el interés y la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de la geografía, mejorando así la calidad y efectividad de la enseñanza.

Nota. Se describen las situaciones actuales de la institución para determinar los requerimientos necesarios.

1.4 Selección De Requerimiento A Intervenir-Justificación

1.4.1 Selección De Requerimiento A Intervenir

Tras analizar los resultados y discutir las conclusiones de la investigación, y con el objetivo de abordar la problemática identificada, se ha decidido implementar el siguiente requerimiento, Incorporar recursos didácticos innovadores, como la gamificación, en la enseñanza de la geografía. Esta estrategia busca mejorar la motivación, el interés y la concentración de los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica Superior del Colegio El Oro.

1.4.2 Justificación

En el desarrollo de los estudiantes es considerable el aprendizaje de la geografía a su vez necesario dentro de la actividad social, por lo que toda esta se encuentra en toda acción de una persona, siempre requerimos de la ubicación del lugar en donde nos encontramos por esta razón, la investigación en este campo se enfoca en como la gamificación transforma la enseñanza y el aprendizaje en geografía.

En el ámbito social, la gamificación se presenta como una estrategia efectiva para mejorar la motivación y el interés de los estudiantes. Al integrar elementos como el juego en el proceso educativo, se aumenta el rendimiento académico, haciendo que el aprendizaje sea atractivo y significativo. Los juegos permiten a los estudiantes explorar conceptos geográficos de manera interactiva facilitando la comprensión de temas complejo como el clima, la población y la cultura.

En el ámbito académico, es importante señalar que muchos estudiantes enfrentan dificultades en la comprensión de la geografía. Por lo tanto, implementar estrategias de gamificación puede ser crucial para mejorar promoviendo un aprendizaje más efectivo y duradero.

La implementación de la gamificación en estudiantes de octavo año, permite colocar al alumno en el centro del proceso educativo mejorando no solo a la motivación, sino que también facilita la comprensión de conceptos geográficos complejos. A través de actividades lúdicas, los estudiantes pueden interiorizar conocimientos, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia interactiva y participativa.

La gamificación permite que los alumnos se enfrenten a desafíos geográficos. esto no solo les ayuda a adquirir destrezas necesarias para desenvolverse en su entorno, sino que también les proporciona una base sólida para continuar con sus estudios superiores.

CAPITULO II

2. Propuesta Integradora

2.1 Descripción de la propuesta

El problema identificando en la presente investigación se centra en la falta de incorporación de recursos gamificados en el proceso de enseñanza de la geografía. Esta carencia limita el potencial de dichos recursos para reforzar el proceso educativo, ya que las estrategias pedagógicas implementadas en el aula permanecen ancladas en un modelo tradicional en enseñanza. Esta situación provoca que los estudiantes no perciban la asignatura como atractiva, al no considerarla dinámica, divertida, motivadora ni enriquecedora. Como resultado, se reduce su interés y participación activa, aspectos fundamentales para lograr un aprendizaje significativo en esta disciplina.

A través del juego, los estudiantes tienen la oportunidad de adquirir conocimientos claros sobre inquietudes que se les presentan en su proceso de aprendizaje, lo que favorece la construcción de experiencias significativas en el aula. Este enfoque permite que el aprendizaje obtenido trascienda más allá del espacio académico, convirtiéndose en saberes duraderos y no en conocimiento efímero. Además, el uso del juego fomenta el interés y la motivación de los estudiantes, lo que impulsa el desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo frente a las diversas actividades y desafíos que enfrenten en su proceso formativo.

La presente propuesta se centra en el diseño de un "Taller práctico de capacitación docente mediante recursos gamificados". Este taller tiene como propósito principal capacitar a los educadores en la implementación de estrategias gamificados que fortalezcan el proceso de enseñanza aprendizaje y promueve la actualización profesional del personal educativo. A través de esta iniciativa, se busca potenciar las competencias pedagógicas de los docentes, facilitando la

integración de metodologías innovadoras que, a su vez, contribuyan al desarrollo de destrezas y habilidades significativas en los estudiantes.

La presente propuesta reviste una importancia significativa para el ámbito educativo, ya que contribuye a la actualización y perfeccionamiento docente en el desarrollo de estrategias didácticas. Estas destrezas permitirán a los educandos fortalecer sus competencias digitales y adquirir destrezas complementarias que equilibran con otras áreas del conocimiento así mismo, fomentarán la resolución de problemas reales y el manejo adecuado de conceptos relacionados con la ubicación espacio-temporal. De este modo se busca guiar a los estudiantes hacia la formación de un pensamiento crítico, analítico y reflexivo en alineación con los principios establecidos en el currículo ecuatoriano.

La propuesta se fundamenta en Ley Orgánica Reformatoria de la Ley Orgánica de educación intercultural, (2010) en la cual establece el derecho de los docentes a recibir capacitaciones y formación continua acorde con las demandas de la educación actual. Este proceso de actualización tiene como objetivo fortalecer el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo que los educadores implemente actividades de calidad, pertinentes y orientadas a garantizar la adquisición integral de las destrezas establecidas en el currículo.

La creación de un taller de capacitaciones docentes para el Colegio de bachillerato “El Oro” es una propuesta pertinente, viable y factible, pues permitirá a los docentes estar en la vanguardia educativa y mejorar sus aprendizajes, para de esta manera darles a sus estudiantes una educación de calidad con todos los requerimientos que exige la sociedad actual.

2.2 Objetivos

2.2.1 Objetivo General

Elaborar un taller práctico de capacitación dirigida a los docentes del Colegio de bachillerato “El Oro”, mediante la ejecución de recursos gamificados, que posibiliten la enseñanza de la geográfica en el básica superior

2.2.2 Objetivos específicos

Seleccionar recursos gamificados las cuales permitan el desarrollo de forma eficaz y adecuada de adquisición de destrezas geográficas en estudiantes de educación básica.

Diseñar un taller práctico de capacitación docente mediante recursos gamificados que permitan mejorar el nivel de adquisición de habilidades de competencias digitales en estudiantes de básica superior.

Socializar el taller práctico de capacitación a docentes de básica superior del Colegio de bachillerato “El Oro”, para su adecuado uso e incorporación en el Proyecto Educativo Institucional.

Requerimiento: Conocimiento digitales, aplicación y utilización adecuada de recursos gamificados para la enseñanza de geografía por parte de los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Propuesta: Elaborar un taller práctico de capacitación docente mediante recursos gamificados para la enseñanza de geografía.

2.2 Componentes estructurales

2.2.1 Componentes estructurales teóricos

Estrategias de gamificación en geografía. Pablo Andrés (2024) señala que esta metodología se fundamenta en la integración de elementos gamificados dentro del ámbito educativo, lo que permite transformar el aprendizaje en una experiencia dinámica y significativa. al implementar estas estrategias, los docentes promueven un entorno colaborativo que incentiva la

participación activa de los estudiantes. De acuerdo esta forma, se fomenta una educación pertinente que responde a la necesidad del contexto actual y fortaleciendo su motivación e interés por el aprendizaje.

Una estrategia efectiva para potenciar el aprendizaje geográfico consiste en la asignación de puntos y recompensas simbólicas por logros alcanzados en actividades específicas, como la elaboración de mapas, la resolución de tareas o la investigación de regiones determinadas. Estos puntos pueden ser canjeados por beneficios simbólicos que refuercen la motivación de los estudiantes. Asimismo, la implementación de niveles y sistemas de progreso les permite visualizar claramente sus avances en el dominio de los temas, incentivando su esfuerzo y dedicación de manera constate.

Por otro lado, los usos de tablas de clasificación promueven una competencia saludable entre los estudiantes, animándolos a mejorar sus conocimientos sobre aspectos clave como el relieve, ubicación de zonas protegidas, regiones. Estas estrategias no solo dinamizan el aprendizaje, sino que también fomentan un ambiente educativo participativo, inclusivo y motivador, alineado con los principios de calidad y calidez que guían la educación ecuatoriana.

Gamificación. Mario y Jacinto (2021) nos menciona que la gamificación es reconocida como la integración de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos educativos, se ha consolidado como una estrategia innovadora para incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Esta metodología tiene como propósito transformar las actividades tradicionales en experiencias más atractivas y significativas, logrado captar el interés de los educandos y manteniéndolos involucrados en su proceso de aprendizaje. A través de desafíos, rompecabezas y retroalimentación inmediata la gamificación fomenta un ambiente participativo donde los

estudiantes no solo disfrutaban aprendiendo, si no también desarrollan habilidades claves para su formación integral

En el ámbito educativo, diversas investigaciones recientes han evidenciado que la gamificación tiene un impacto positivo en la retención de conocimiento, la participación activa de los estudiantes y su satisfacción general ya que facilita entornos de aprendizaje interactivos y motivadores. Esta estrategia no solo involucra a los estudiantes de manera más dinámica, sino que también permite personalizar los contenidos según sus intereses y niveles de aprendizaje favoreciendo su desarrollo integral.

2.3.2 Componentes estructurales prácticos

2.3.2.1 Recursos.

Kahoot. Verónica Martínez et al (2022) señala que kahoot se ha consolidado como una herramienta educativa innovadora que permite transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia interactiva y dinámica. A través de esta plataforma, los docentes pueden diseñar cuestionarios y juegos didácticos como puzzle que fomenten la participación activa de los estudiantes haciéndolos sentir más involucrados en su proceso de aprendizaje. Este enfoque no solo motiva a los estudiantes ya que también facilita la comprensión y retención de contenidos de manera divertida y entretenida.

Al integrarlo en el aula, crear un entorno de aprendizaje más cercano, en el que los alumnos pueden interactuar con sus compañeros mediante los recursos de manera colaborativa. Además, su uso permite adaptar las actividades a los diferentes niveles y ritmos de aprendizaje, promoviendo habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Así, se convierte en una herramienta clave para ofrecer una educación pertinente, de calidad y calidez, alineada con las demandas del siglo XXI y los desafíos educativos actuales.

Quizizz. Alexandra Ramírez et al (2021) nos manifiesta que quizizz representa un recurso de alto valor en la educación moderna al combinar tecnología, gamificación y pedagogía personalizada demostrando que es posible entornos de aprendizajes inclusivos, efectivos y motivadores. Así mismo la flexibilidad de esta plataforma para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje posibilita que los docentes diseñen estrategias centradas en las características individuales de sus estudiantes. Esto no solo fomenta el progreso académico, sino que también refuerza la autonomía y el compromiso con el aprendizaje, elementos fundamentales en el desarrollo integral de los estudiantes en el contexto actual.

Seterra. Pablo Chavez (2022) nos menciona que seterra se ha posicionado como una herramienta imprescindible para aquellos que desean mejorar su conocimiento de manera práctica y entretenida, Especialmente en el fortalecimiento de competencias geográficas y espaciales. Esta plataforma, basada en el aprendizaje interactivo y gamificados, facilita la adquisición de conocimientos mediante actividades que combinan el uso de mapas, ejercicios prácticos y dinámicas lúdicas, adaptándose a las necesidades y ritmos de aprendizaje de cada estudiante.

En este sentido, Seterra no solo ofrece una experiencia de aprendizaje significativo al transformar contenidos que tradicionalmente pueden percibirse como abstractos o teóricos en actividades dinámicas y atractivas, ya que al mismo tiempo contribuye al aprendizaje de contenidos curriculares, de igual manera fomenta la autonomía y el interés por el conocimiento global puesto que son habilidades esenciales en un mundo cada vez más interconectado, por lo tanto esta herramienta se configura como un recurso valioso dentro de la enseñanza moderna.

Minecraft Education Edition en Educación. Zabaleta Mesino et al (2024) nos indica que la tecnología juega un papel esencial en el aprendizaje, esta plataforma en Educación se ha convertido en una herramienta revolucionaria para la educación combinan la creatividad y la

exploración del popular juego Minecraft con un enfoque educativo, permitiendo a estudiantes y docentes transformar la forma en que aprenden y enseñan es importante destacar el aprendizaje activo y significativo al sumergirse en este entorno digital, los estudiantes tienen la oportunidad de construir, experimentar y resolver problemas en un espacio que estimula su imaginación.

Esta herramienta es sumamente versátil, ya que puede adaptarse a diversas materias y niveles educativos, tiene la capacidad de fomentar la inclusión y participación activa. En un espacio virtual, los estudiantes tienen la libertad de expresarse, cometer errores y aprender a su propio ritmo, lo que crea un ambiente más acogedor y menos intimidante, Esto es especialmente beneficioso para aquellos que tal vez se sienten menos cómodos dentro del aula tradicional, ya que esta plataforma ofrece una forma diferente y emocionante de aprender.

2.3.2.2 Desarrollo De Los Recursos.

Aula Tradicional. Lucía y Jesús (2021) nos menciona que el uso de juegos en el aula tradicional ha demostrado ser una estrategia pedagógica efectiva para fomentar un ambiente de aprendizaje más inclusivo, dinámico y participativo. En este contexto, los juegos de mesa y las aplicaciones digitales ocupan un lugar destacado al promover diversas habilidades y atender múltiples estilos de aprendizaje, Por un lado, los juegos de mesa potencian competencias clave como el pensamiento estratégico, la toma de decisiones y la resolución de problemas en un entorno colaborativo. Estas actividades involucran a los estudiantes en dinámicas grupales, fortalecen también las habilidades sociales, la comunicación y el trabajo en equipo.

Laboratorios de Computación. GALARZA,(2022) Nos manifiesta que los laboratorios de computación representan un entorno idóneo para la implementación de juegos digitales y plataforma educativas que potencian significativamente el aprendizaje a través de la tecnología. La integración de estos recursos en la dinámica educativas no solo permite el desarrollo de

competencias digitales esenciales, sino que también enriquece los procesos de enseñanza y aprendizaje al fomentar una interacción activa y significativa con los contenidos curriculares. El uso de plataformas facilita la adquisición de conocimientos geográficos mediante actividades interactivas, como la identificación de países, capitales o regiones de un mapa.

Ambientes Virtuales. Oscar Yecid & Aparicio Gómez, (2020) nos manifiesta ambientes virtuales han emergido como un recurso educativo valioso, integrando plataformas en línea y mundos simulados donde los estudiantes pueden interactuar en entornos creados digitalmente. Estas herramientas permiten a los estudiantes explorar lugares inaccesibles en la vida real, ofreciendo experiencias de aprendizaje inmersivas que transforman la manera que se comprenden y asimilan los contenidos educativos. Desde la perspectiva de las teorías de aprendizaje experiencial, los entornos virtuales son especialmente efectivos para la enseñanza de conceptos complejos.

Alcance. El alcance de las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo es amplio multifacético, abarcando diversas dimensiones que impactan de manera significativa en los procesos de enseñanza y aprendizaje, cuando se integran de forma adecuada, estas herramientas tienen el potencial de transformar la educación, facilitando aprendizajes más efectivos, preparando a los estudiantes para un futuro cada vez más digital y promoviendo entornos inclusivos y globales, en términos pedagógicos la gamificación permite la creación de experiencias de aprendizaje más dinámicas e interactivas, adaptadas a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

Desde una perspectiva inclusiva, las herramientas tecnológicas permiten eliminar barreras tradicionales en la educación, ofreciendo recursos accesibles para estudiantes con diversas necesidades y contextos, De esta manera la tecnología contribuye en la globalización de la

educación, conectando a los estudiantes con personas, culturas e ideas de todo el mundo, esto no solo amplía su perspectiva, sino también promueve valores de empatía , la colaboración intercultural y el entendimiento, habilidades indispensables en un mundo digital .

Competencias digitales. David Jiménez et al (2021) nos menciona que las competencias digitales adquiridas a través de la gamificación representan una ventaja significativa en la formación integral de los estudiantes, estas herramientas no solo promueven el aprendizaje significativo, además preparan a los jóvenes para enfrentar los retos y aprovechar las oportunidades de un mundo cada vez más digitalizado, la gamificación también fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y la adaptabilidad, competencias que son fundamentales en un mundo en constante cambio tecnológico al interactuar con estas plataformas, los estudiantes no solo asimilan los contenidos académicos incluso se prepara para desempeñarse con éxito en entornos educativos y sociales mediados por la tecnología.

2.4 Fases de implementación de la propuesta

El Colegio de Bachillerato “El Oro”, ubicado en la ciudad de Machala, cuenta con una matrícula aproximada de 1,350 alumnos en el área de Básica superior , aunque la infraestructura es relativamente funcional , las aulas están equipadas con los implementos básicos necesarios para que los docentes y estudiantes desarrollen sus actividades académicas, sin embargo , es evidente la necesidad de fortalecer los procesos educativos con estrategias innovadoras que permitan mejorar la calidad del aprendizaje, por ello , surge la propuesta de capacitar a los docentes en herramientas y metodologías que optimicen su labor en el aula, enfocándose en las demandas específicas en geografía.

La propuesta busca transformar la enseñanza-aprendizaje de la geografía mediante capacitaciones diseñadas específicamente para los docentes del subnivel medio, durante estas

sesiones, se presentarán recursos gamificados que no solo harán más dinámica la experiencia educativa, sino que también facilitarán la comprensión de los contenidos , además , se pretende que los docentes adquieran habilidades para aplicar estas herramientas de manera efectiva, mejorando así el desarrollo de los procesos educativos

2.4.1 Fase De Construcción

Para realizar la fase de construcción, se aplicó el levantamiento de información revisión bibliográfica a bases de datos que se vinculen al proceso de mejorar la enseñanza aprendizaje en geografía, verificando que dichos artículos tengan un mayor impacto para mejorar la problemática. En la capacitación esta detallado a través de la identificación del problema y a su vez dando solución a dicho problema, dentro de ello se tomó en cuenta la disponibilidad de tiempo de los docentes y los directivos para la intervención en los días que se darán las capacitaciones y se considera importante la socialización para fortalecer la formación de los docentes para que estén inmersos y activos durante las 3 semanas de capacitación, optimizando así el proceso de aprendizaje.

2.4.2 Fase De Socialización

La fase de la socialización parte desde la aplicación de las capacitaciones a los docentes del Básica superior del Colegio de bachillerato “El Oro” dando como actor principal al docente, ya que su participación activa y compromiso son fundamentales para garantizar el éxito de esta iniciativa, esta capacitación se presentará de manera virtual a través de una plataforma en línea y está diseñada para fortalecer las habilidades tecnológicas de los docentes.

2.4.3 Desarrollo De La Propuesta

La capacitación se ideó con ayuda del análisis del matiz de requerimiento para identificar de forma clara las variables que son objeto de estudio, que son los recursos gamificados para la

enseñanza de la geografía, luego se procedió a plantear el tema de la propuesta tomando en cuenta que esta sea viable para los docentes que recibirán la información, siendo 3 semanas de capacitación dirigidas a docentes en la implementación de recursos gamificados para la enseñanza de la geografía en estudiantes de Básica superior del Colegio de bachillerato “El Oro”, periodo 2024-2025

Luego, se realizaron los objetivos de la propuesta, lo cual permitió la selección de los componentes estructurales a desarrollar en la propuesta, además que fueron el eje para la realización del cronograma y planificaciones, con los temarios a trabajar en la capacitación teniendo de forma permitente su revisión y verificación. Una vez aprobada la propuesta, se organiza una socialización de la misma, para lograr obtener mejores resultados y cumplir con los objetivos planteados.

2.4.3.1 Estimación del tiempo.

Tabla 5. *Estimación del tiempo*

Actividad	Tiempo
Identificación del problema	1
Búsqueda y verificación de información	1
Construcción de la propuesta	5
Socialización	1

Nota. Se mencionan en número de semanas el tiempo que conlleva cada actividad.

2.5 Cronograma de actividades

No	Actividades	MESES/SEMANAS																				
		Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Identificación del problema		■																			
2	Descripción de la propuesta			■																		
3	Planteamiento de objetivos generales y específicos				■																	
4	Revisión de literatura					■																
5	Elaboración de componentes estructurales						■	■	■													
6	Construcción de planificaciones para la propuesta									■	■	■										
7	Realización de actividades												■	■								
8	Revisión de la propuesta														■							
9	Presentación de a propuesta															■	■					
10	Socialización de las capacitaciones																■					
11	Conclusiones y recomendaciones																■					
12	Presentación final																	■				

2.6 Recursos logísticos

Tabla 6. *Recursos logísticos*

Actividades Construcción y Socialización			Duración	2 meses
A.-TALENTO HUMANO				
No	Denominación	Tiempo	CostoHT	Total, USD
2	Autoras	2 meses	\$200,00	\$ 400,00
SUBTOTAL				\$ 400,00
B.- RECURSOS MATERIALES				
No	Descripción	Cantidad	Precio Unitario	Precio Total
1	Papel Bond (resma)	1	\$10,00	\$10,00
2	Tinta para impresora	4	\$25,00	\$25,00
3	Pendrive	2	\$10,00	\$10,00
SUBTOTAL				\$130,00
TOTAL GENERAL				\$ 530,00

CAPITULO III

3. Valoración De Factibilidad

3.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta

Para empezar, el taller de capacitación docente en el El Colegio de Bachillerato “El Oro”, con el objetivo de desarrollar habilidades en el personal docente para la aplicación de gamificación en geografía, mejorando de esta manera las habilidades geográficas de Básica Superior. Para el funcionamiento del presente taller práctico de capacitación docente se vieron involucrados las autoridades de la institución, y la predisposición de los maestros para un efectivo desenvolvimiento dentro de la ejecución de la praxis educativa.

3.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta

Para organizar el taller práctico de capacitación docente, se realizó la revisión de fuentes bibliográficas y bases de datos, esto permitirá el desarrollo de los temas planteados que se tratarán en el taller, las herramientas utilizadas no contribuirán un costo adicional o significativo debido que son de orígenes propios como son el uso de laptop, internet e impresora. Luego se considera a los recursos humanos y se establece con la disponibilidad de los 2 investigadores. En cuanto a recursos materiales se determina que se invirtió un presupuesto relativamente bajo, debido a que son materiales propios.

3.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta

La propuesta se centra en un enfoque social, donde los estudiantes son los principales protagonistas y la construcción formal de sus conocimientos se convierte en el eje del proceso educativo buscando fortalecer la adquisición de destrezas y habilidades, asegurando que cada estudiante reciba el apoyo necesario para superar posibles dificultades en su aprendizaje, para ello,

es crucial que los docentes estén a la vanguardia educativa, alineándose con las demandas de la educación actual.

Así mismo esta propuesta permitirá fortalecer las técnicas, estrategias y actividades de los profesores fomentando un aprendizaje más dinámico y significativo y de esta manera, se contribuirá a que todos los docentes logren cumplir con el perfil de salida del bachillerato, promoviendo su desarrollo integral y su éxito académico no solo beneficiando a estudiantes con dificultades si no que potenciara a aquellos con un alto potencial.

3.4 Análisis de la dimensión legal de implementación de la propuesta

la presente propuesta está fundamentada legalmente en la constitución de la República del Ecuador (2008) específicamente en el art 27.- “La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos” y el art 329.- “El estado impulsará la formación y capacitación para mejorar el acceso y calidad del empleo y las iniciativas de trabajo autónomo. El estado velará por el respeto a los derechos laborales de las trabajadoras y trabajadores”

A referencia a la Ley Orgánica del Ecuador de Educación Superior, hace mención al art 156- “Capacitación y perfeccionamiento permanente de los profesores o profesoras e investigadores o investigadoras”. Por tal se hace cumplimiento de la ley, mediante los ya mencionados artículos y hacemos ejecución de la presente propuesta para el mejoramiento del alumnado en la problemática establecida

4. Conclusiones

A partir de los instrumentos de investigación aplicados y del análisis de los resultados, se han establecido las siguientes conclusiones:

Dificultades en la Enseñanza de la Geografía: Se identificaron dificultades principales en la enseñanza de la Geografía, tales como la ausencia de recursos didácticos para la manipulación y visualización, además de las limitaciones espaciales en las aulas que complican la organización de los estudiantes. También se evidenció que los estudiantes enfrentan problemas para comprender el espacio geográfico, ya que tienen dificultades para situarse en su entorno local y localizar lugares utilizando los materiales actuales.

Uso de Materiales por los Docentes: Se observó que los docentes de octavo grado de Educación General Básica Superior no están utilizando recursos didácticos innovadores en la enseñanza de la Geografía dentro de la asignatura de Estudios Sociales. En lugar de ello, recurren únicamente a materiales tradicionales como textos escolares, pizarras, imágenes y mapas.

Recursos Didácticos Innovadores Recomendados: Para mejorar la enseñanza de la Geografía, se sugiere la implementación de recursos didácticos innovadores, tales como juegos interactivos de mapas que representan la división de una región o el esquema de una ciudad, mapas interactivos y Seterra. Estos recursos facilitan la manipulación y visualización, lo cual puede aumentar la atención y el interés de los estudiantes por los contenidos, y promover el desarrollo de habilidades básicas para una orientación más efectiva.

5. Recomendaciones

Para enfrentar las múltiples dificultades que se encuentra en la implementación de la gamificación dentro de la en los análisis establecidos indica que importante que los docentes de octavo grado de educación general básica superior establezcan recursos innovadores dentro de su metodología.

Además, es crucial que los docentes requieran de una capacitación que les permitirá la formación continua es decir que el integrar herramientas como juegos interactivos de mapas que representan la división de una región o el esquema de una ciudad, mapas interactivos y Seterra, facilitara no solo a la manipulación y visualización, sino que ayudara a los estudiantes a situarse en su entorno local asimismo aumenta el interés mejorado su comprensión del espacio geográfico y capacidad de ubicarse y reconocer lugares.

Implementar juegos de simulación geográfica que permitan a los estudiantes interactuar con diferentes escenarios geográficos. Juegos como Seterra y otros juegos de mapas interactivos pueden hacer que el aprendizaje sea más atractivo y dinámico.

6. Referencias Bibliográficas

- Alarcón, L. (2022). Gestión escolar en aprendizaje significativo de historia, geografía y economía en estudiantes de la institución educativa San Juan. Ayacucho, 2022. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 10337–10364.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4135
- Arévalo-Vargas, N. N., & Domaure-Romero, K. Y. (2023). Medios didácticos para la enseñanza-aprendizaje de los Estudios Sociales. Noveno año de Educación Básica. *Revista Ciencia & Sociedad*, 3(1), 163–177.
- Caballero Ardila, E. (2020). El rol del docente en la singularidad educativa. *AULA Revista de Humanidades Y Ciencias Sociales*, 66(2), 27–34.
<https://doi.org/10.33413/aulahcs.2020.66i2.134>
- Caballero-Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, 6(4), 861–878.
<https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Calvas Ojeda, M. G. (2022). La enseñanza de la Geografía en edades tempranas. *Revista Ciencia & Sociedad*, 13(5), 620–627.
- Cano Valderrama, V., & Quintero Arrubla, S. R. (2023). El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en la primera infancia. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 18(2), 221–239.
<https://doi.org/10.17151/rlee.2023.18.2.10>
- Chávez Romero, P. A., & Quiroz Carrión, E. N. (2022). La gamificación y el uso cartográfico para el aprendizaje de los continentes, en el Octavo Año EGB. *Unach.edu.ec*.
- Chávez Romero, P. A., & Quiroz Carrión, E. N. (2025). Estrategia Gamificada para fortalecer los conocimientos de Geografía del Ecuador en Estudiantes de Octavo EGB. *Polo Del Conocimiento*, 10(1), 2139–2163. <https://doi.org/10.23857/pc.v10i1.8802>

- Coello Coello, A. J., & Jaime Quito, K. G. (2022). La motivación escolar y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del 4to. año de Educación General Básica.
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos.: Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Enseñanza de Las Ciencias de La Tierra*, 28(1), 5–19.
- Corrales Serrano, M., & Garrido Velarde, J. (2021). Los Objetivos de Desarrollo Sostenible como contenido transversal en la enseñanza de la geografía. Una experiencia de gamificación en 1.º de ESO. *Didacticae Revista de Investigación En Didácticas Específicas*, 9, 7–24. <https://doi.org/10.1344/did.2021.9.7-24>
- De Souza Cavalcanti, L., & Dos Santos, L. A. (2020). Formar para la docencia en Geografía: Un camino para la cooperación. *Didáctica Geográfica*, 21, 19–39. <https://doi.org/10.21138/dg.471>
- Espinoza Freire, E. E., & Calva Nagua, D. X. (2022). Las TIC y la enseñanza-aprendizaje de la Geografía. *Deleted Journal*, 5(2), 37–44. <https://doi.org/10.62452/0q7srm50>
- Fernández-Terol, L., & Domingo, J. (2021). Percepción Docente sobre la Transición del Aula Tradicional al Aprendizaje por Proyectos para Involucrar al Estudiante. *REICE Revista Iberoamericana Sobre Calidad Eficacia Y Cambio En Educación*, 19(4), 181-196. <https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.011>
- Gil Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 91-121. <https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5>
- Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. *Perfiles Educativos*, 42(168), 107–123. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- González Ferrales, Y. (2023). Acercamiento necesario a las bases teóricas del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía escolar. *Varona. Revista Científico Metodológica*, 78.

- Jiménez Hernández, D., Muñoz Sánchez, P., & Sánchez Giménez, F. S. (2021). La Competencia Digital Docente, una revisión sistemática de los modelos más utilizados. *Revista Interuniversitaria de Investigación En Tecnología Educativa*, (10) 105–120.
<https://doi.org/10.6018/riite.472351>
- Ley Leyva, N. V., Morocho Vargas, M. E., & Espinoza Freire, E. E. (2021). La tecnología educativa para enseñanza de la Geografía. *Revista Conrado*, 17(82), 465–472.
- López Azahares, H., Alba Castellanos, O., & Rodríguez Bello, C. (2021). Propuesta de una metodología para la evaluación formativa desde la enseñanza-aprendizaje de la Geografía en el preuniversitario. *Dilemas Contemporáneos Educación Política Y Valores*, 9(1)
<https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2843>
- López gómez, A. E., Garcia Cupil, R., & Romos Alcoser, N. de J. (2024). La Gamificación como Competencia Disciplinar Crucial para el Profesorado del Siglo XXI. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 7090–7108.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.11111
- Marca Fajardo, G. M., Valarezo Romero, C. P., & Suárez Álvarez, M. L. (2021). El trabajo colaborativo para la enseñanza-aprendizaje de la Geografía. *Sociedad & Tecnología*, 4(S1), 174–186. <https://doi.org/10.51247/st.v4is1.126>
- Martínez López, V., Campo Mon, M. Á., Fueyo Gutiérrez, E., & Dobarro González, A. (2022). La herramienta Kahoot! como propuesta innovadora de gamificación educativa en Educación Superior. *Digital Education Review*, 42, 34–49.
<https://doi.org/10.1344/der.2022.42.34-49>
- Mujica López, A., Arenas, A., Rosales-Veítia, J. A., & Ballesteros Arenas, L. (2022). Estrategias didácticas para la enseñanza de la Geografía en instituciones de educación básica. *Revista Andina de Educación*, 6(1), 000614–000614.
<https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.1.4>
- Puenayan Piñan, M. R., Estupiñan Suárez, M. G., Vásquez Sampedro, N. M., Almeida Almachi, L. P., & Abad Jiménez, N. I. (2024). El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como

- Estrategia Didáctica para Mejorar el Rendimiento Académico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 10447–10459.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13186
- Quena, R. M. (2021). Estrategia motivacional para elevar el rendimiento académico en geografía en una escuela superior en Bolivia. *Horizontes Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 4(16), 415–431. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i16.125>
- Ramírez-Caraguay, A. J., Bastidas-Alava, A. E., & Ordoñez-Vivero, R. E. (2024). Herramienta de gamificación Quizizz en el rendimiento académico del estudiante de bachillerato. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(5), 749–764. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.5.2679>
- Sánchez Pacheco, C. L. (2021). Gamificación en la educación: Experiencia basada en la diversidad ecuatoriana. *Revista Universidad de Guayaquil*, 132(1), 21–32.
<https://doi.org/10.53591/rug.v132i1.1357>
- Toala Zambrano, M. M., & Baque Galarza, G. Y. (2022). Diseño de un laboratorio de computación para el mejoramiento del aprendizaje en los estudiantes de educación básica de la escuela fiscal rural “Manuel San Lucas” ubicada en el recinto agua pato, perteneciente al cantón jipijapa. *Unesum.edu.ec*.
- Varela Tapia, E., Cruz Quijije, A., & Zumba Gamboa, J. (2022). Gamificación como técnica de aprendizaje virtual en la Educación Superior. Caso de estudio: Universidad de Guayaquil. *Revista Mapa*, 6(27).
- Zabaleta Mesino, R., Rojas Velásquez, O., & Villarraga Baquero, B. A. (2024). Resolución de problemas Geométricos con la mediación de Minecraft Education Edition en niños de grado quinto de primaria con TDAH. *Mundo FESC*, 14(28), 31–48.
<https://doi.org/10.61799/2216-0388.1472>
- Zamora Briones, R. J. (2022). Estrategia metodológica para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la geografía en básica superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 2982–3001. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2807

7. Anexos

ANEXO 1. Formato de entrevista a docente

DATOS INFORMATIVOS: _____

NOMBRES Y APELLIDOS (opcional): _____

TÍTULO PROFESIONAL: _____

AÑOS DE EXPERIENCIA: _____

AÑO DE E.G.B. EN EL QUE LABORA: _____

Tema: Gamificación y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de geografía, octavo año del colegio de Bachillerato “El Oro” Machala 2024-2025.

Objetivo: Diagnosticar como se desarrolla el proceso de enseñanza de la Geografía a través de la utilización de la gamificación, mediante instrumentos aplicados para la recopilación de datos.

Instrucción General: Estimado docente, solicito de la manera más respetuosa su colaboración al responder las siguientes preguntas abiertas, las mismas que son un referente sobre la incidencia de la gamificación en la enseñanza de la Geografía.

PREGUNTAS

¿Cuáles son las principales dificultades que se presentan al no implementar la gamificación en la enseñanza aprendizaje de la geografía?

.....

2) ¿Cuáles son los recursos que actualmente emplean los docentes en la enseñanza de la geografía?

.....

.....
3) ¿Cuál es el nivel de conocimiento que tiene el personal docente para elaboración de recursos didactico en la enseñanza de la geografía?

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

4) ¿Qué relación tiene el interés académico y la utilización del recurso didáctico a través de la ganmificación ?:

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

5) ¿Qué recursos didácticos innovadores dentro de la gamificación se debe presentar en la enseñanza de la geografía?

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

6) del recurso didáctico de gamificacion en la enseñanza de la geografía?

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

ANEXO 2. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

Tema: Gamificación y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de geografía, octavo año del colegio de Bachillerato “El Oro” Machala 2024-2025.

Objetivo: Diagnosticar como se desarrolla el proceso de enseñanza de la Geografía a través de la utilización de la gamificación, mediante instrumentos aplicados para la recopilación de datos.

Instrucción General: Estimado estudiante, solicito de la manera más respetuosa su colaboración responder las siguientes preguntas abiertas, las mismas que son un referente sobre la incidencia de la gamificación en la enseñanza de la Geografía.

1. ¿Se le dificulta aprender los temas de Geografía?

Si

No

2. ¿Qué dificultad ha tenido o tiene en el proceso de aprendizaje de la Geografía?

Ubicación en el entorno ()

La localización de lugares ()

Desinterés ()

Desmotivación ()

3. ¿Qué recursos didácticos utiliza su docente para enseñar Geografía?

Texto escolar

Mapas a pequeña escalas

Pizarrón

Imágenes

4. ¿Cómo se siente en clase de Geografía con el recurso didáctico que utiliza el profesor?

- Genera interés
- Genera poco interés
- No influye de ninguna manera

5. ¿Cómo considera su aprendizaje en Geografía con los recursos didáctico que emplea en ~~de~~ el/la maestro/a?

- Significativo
- Poco significativo
- Nada significativo

6. ¿Qué recurso didáctico innovador quisiera que el profesor presente en clase de geografía?

- Juegos de Mapas interactivos.
- Juegos de Cartas Temáticos.
- Texto .
- Caza del Tesoro Geográfica

ANEXO 3. Formato guía de observación

GUIA DE OBSERVACION

Tema: Gamificación y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de geografía, octavo año del colegio de Bachillerato “El Oro” Machala 2024-2025.

Objetivo: Diagnosticar como se desarrolla el proceso de enseñanza de la Geografía a través de la utilización de la gamificación, mediante instrumentos aplicados para la recopilación de datos.

Instrucción General: Estimado docente, solicito de la manera más respetuosa su colaboración al responder las siguientes preguntas abiertas, las mismas que son un referente sobre la incidencia de la gamificación en la enseñanza de la Geografía.

ESCALA			
SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	2	3	4

Nº1	DIMENSIONES	ESCALAS				Observaciones
		1	2	3	4	
	Dificultades que presentan el docente en la enseñanza de la geografía					
1.1	Qué tipo de motivación aplica en el proceso de enseñanza aprendizaje					
1.2	Existe limitado uso de recursos manipulativo y visualización					
1.3	Qué metodología utiliza en la enseñanza aprendizaje					
1.4	Conoce la gamificación					

Nº2	Dificultades que presentan los estudiantes en el aprendizaje de la geografía	1	2	3	4	Observaciones
2.1	Se les dificulta ubicarse y orientarse en el entorno					
2.2	No localizan lugares cercanos o lejanos con diversos Recursos					
2.3	Presentan desinterés académico por la clase					
2.4	Demuestran desmotivación por los contenidos de aprendizaje que se imparten					
Nº3	Recurso didáctico utilizado por el docente	1	2	3	4	Observaciones
3.1	Mapas en la escala					
3.2	Pizarra					
3.3	Imágenes					
3.4	Láminas					
Nº4	Dominio de implementación de los recursos didácticos de la clase	1	2	3	4	Observaciones
4.1	Avanzado					
4.2	Medio					
4.3	Básico					
4.4	Limitado					
5.	Interés académico y la utilización del recurso	1	2	3	4	Observaciones
5.1	Genera aprendizaje mecánico					
5.2	Genera aprendizaje significativo					
5.3	Genera aprendizaje memorístico					

6.	Recurso didáctico innovador	1	2	3	4	Observaciones
6.1	Gamificación					
6.2	Juegos de mapas interactivos					
6.3	Juegos de cartas temáticos					

ANEXO 4. Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta

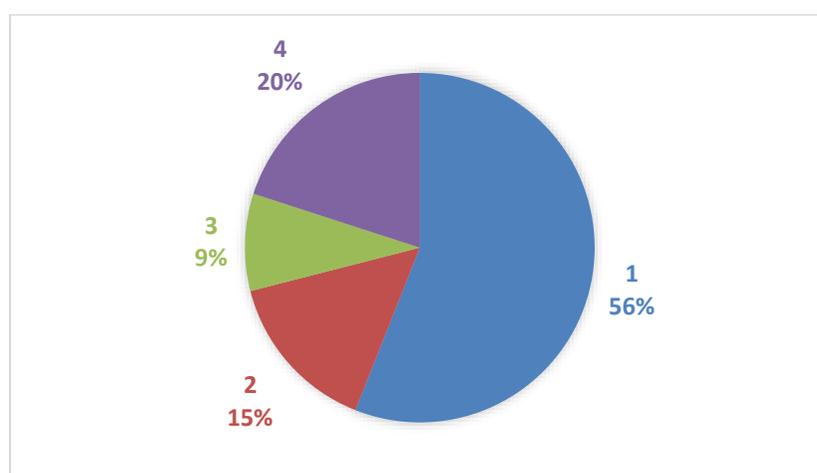
Cuadro 1. *Dificultades en la enseñanza de la geografía*

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	66	68
NO	31	32
TOTAL	97	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 8vo A-C-D de EGB

Autores: Diana Fernández-Katherine Sánchez

Gráfico 1. *Dificultades en la enseñanza de la Geografía*



Fuente: Tabla 5

Autores: Diana Fernández-Katherine Sánchez

ANÁLISIS

Los datos revelan que el 68%, equivalente a 66 estudiantes, tienen dificultades para aprender los temas de Geografía. Por otro lado, el 32%, correspondiente a 31 respuestas, indicaron que no encuentran dificultades en el aprendizaje de esta materia.

INTERPRETACIÓN:

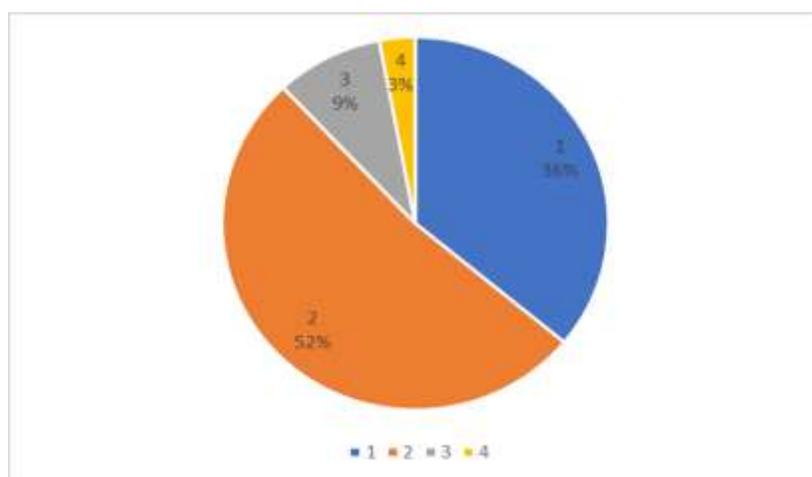
Según los resultados de la encuesta, la mayoría de los estudiantes manifestó tener dificultades para aprender los temas de Geografía, lo que sugiere que podría haber un problema relacionado con la metodología del docente o con el proceso de aprendizaje en general.

Cuadro 2. Dificultades en la enseñanza de la geografía

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ubicación del entorno	35	36
Localización de lugares	50	52
Desinterés	9	9
Desmotivación	3	3
TOTAL	97	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 8vo A-C-D de EGB

Autores: Diana Fernández-Katherine Sánchez

Gráfico 2. Dificultades en la enseñanza de la geografía

Fuente: Tabla 5

Autores: Diana Fernández-Katherine Sánchez

ANÁLISIS

En el Gráfico 2 se puede evidenciar que del 52% de los encuestados, que representa a 50 estudiantes, expresaron que una de las dificultades para el aprendizaje de la Geografía es la localización de lugares, el 36% que corresponde 35 respuestas, manifestaron que la ubicación en el entorno, el 9% consideraron que el desinterés, y un 3% la desmotivación.

INTERPRETACIÓN:

Según los datos estadísticos, la dificultad más común que enfrentan la mayoría de los estudiantes es la

localización de lugares y su orientación en el entorno, lo que sugiere un problema en su capacidad para comprender y situar el lugar en el que se encuentran. Además, no se observa que los estudiantes carezcan de interés o motivación por los contenidos de Geografía; en cambio, la dificultad parece estar en el proceso de aprendizaje mismo.

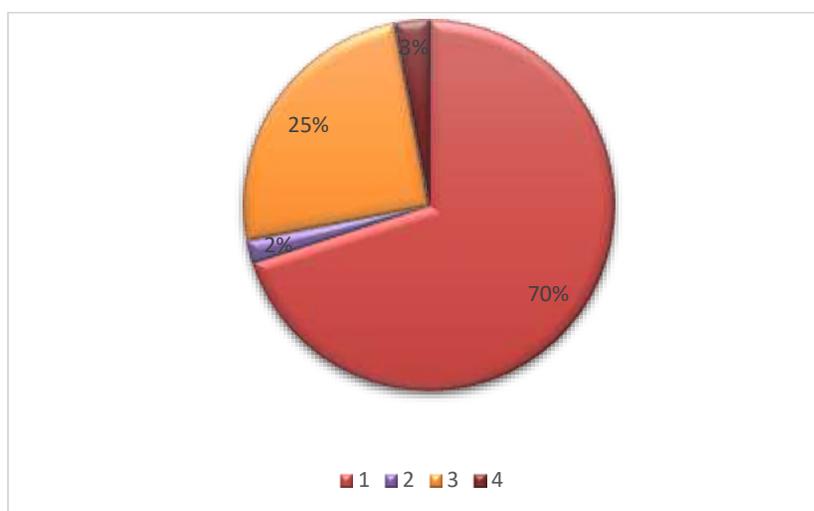
Cuadro 3. *Materiales empleados por el docente para enseñar geografía*

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Texto escolar	68	70
Mapas pequeña escala	2	2
Pizarron	25	25
imagenes	2	3
TOTAL	97	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 8vo A-C-D de EGB

Autores: Diana Fernández-Katherine Sánchez

Gráfico 3. *Materiales empleados por el docente para enseñar geografía*



Fuente: Tabla 5

Autores: Diana Fernández-Katherine Sánchez

ANÁLISIS

De acuerdo al Gráfico 3, el 70%, de los encuestados que Corresponde a 68 respuestas, manifestaron que el docente utiliza el texto escolar para enseñar temas de Geografía; el 25%, que representa a 24 estudiantes, aseguraron que utiliza el pizarrón; el 2% que emplea imágenes, y solo el 2% que utiliza Globo terráqueo.

INTERPRETACIÓN:

Según los datos obtenidos, se observa que la mayoría de los estudiantes indican que el docente emplea materiales tradicionales, como el libro de texto y la pizarra, para enseñar Geografía. Esto sugiere una falta de recursos didácticos innovadores en el proceso de aprendizaje, lo cual es preocupante, ya que el uso constante de estos materiales rutinarios limita la oportunidad de los estudiantes para experimentar con herramientas más innovadoras y efectivas que podrían mejorar su conocimiento.

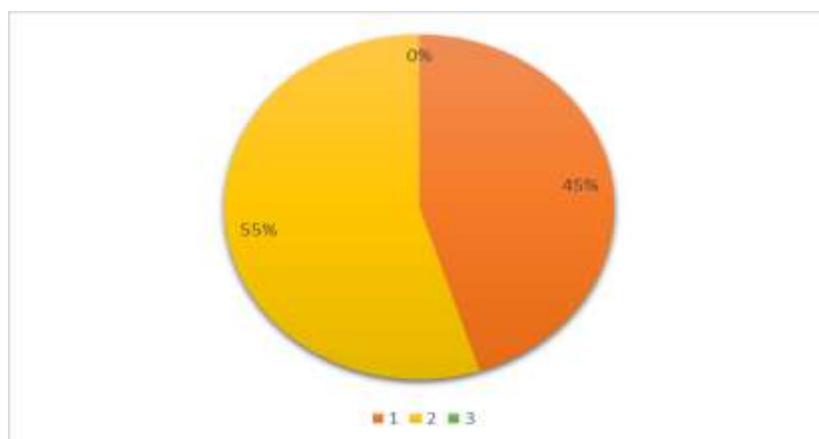
Cuadro 4. Resultados obtenidos con la aplicación del material empleado por parte del docente

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Interesado	44	45
Poco interesado	53	55
Desinteresado	0	0
TOTAL	97	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 8vo A-C-D de EGB

Autores: Diana Fernández-Katherine Sánchez

Gráfico 4. Resultados obtenidos con la aplicación del material empleado por parte del docente



Fuente: Tabla 5

Autores: Diana Fernández-Katherine Sánchez

ANÁLISIS:

En relación a los datos obtenidos, el 55 % que corresponde a 53 estudiantes manifestaron que se sienten poco interesados en la clase de geografía por los recursos didacticos que utiliza el profesor; mientras que el

45% que representa a 44 respuestas expresaron que se sienten interesados

INTERPRETACIÓN:

Tras analizar las respuestas, se concluyó que más de la mitad de los estudiantes muestra poco interés en la clase de Geografía debido a los recursos utilizados por el docente. No obstante, una parte de los estudiantes sí manifiesta interés en la clase. Esto indica que, aunque la mayoría no muestra un desinterés elevado, es necesario que el docente implemente nuevos recursos que capten la atención y aumenten el interés en los contenidos de Geografía.

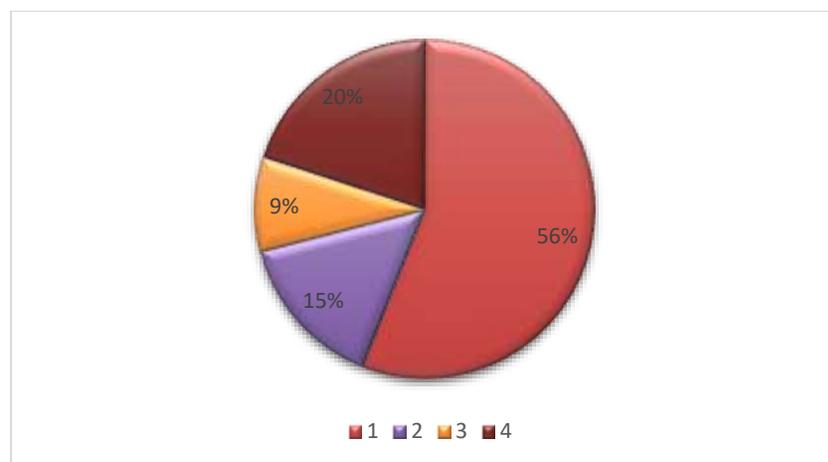
Cuadro 5. Resultados obtenidos con la aplicación del material empleado por parte del docente

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Significativo	37	38
Poco significativo	57	59
Nada significativo	3	3
TOTAL	97	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 8vo A-C-D de EGB

Autores: Diana Fernández-Katherine Sánchez

Gráfico 5. Resultados obtenidos con la aplicación del material empleado por parte del docente



Fuente: Tabla 5

Autores: Diana Fernández-Katherine Sánchez

ANÁLISIS

De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta, el 59% que representa a 57 estudiantes indicaron que su aprendizaje es poco significativo en relación a los materiales que emplea el docente en la clase de Geografía; el 38% que corresponde a 37 estudiantes expresaron que es significativo y 3% restante manifestaron que nada significativo.

Interpretación

Después de analizar los datos, se concluyó que más de la mitad de los estudiantes encuestados presenta dificultades en el aprendizaje de los temas de Geografía debido a los materiales utilizados por el docente. Esto sugiere que dichos materiales no son efectivos en el proceso de aprendizaje, lo que a su vez contribuye a un bajo rendimiento académico.

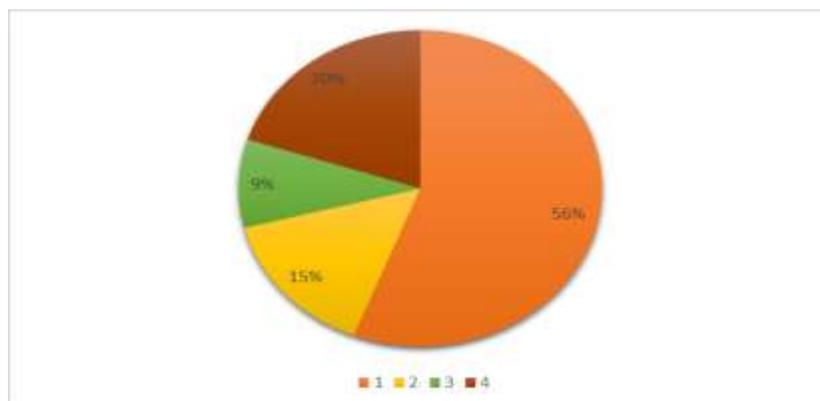
Cuadro 6. *Preferencia por el recurso didáctico innovador para aprender Geografía*

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Juegos de mapas Interactivos	54	56
Juegos de cartas temáticos	15	15
Texto	9	9
Caza del tesoro Geografía	19	20
TOTAL	97	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 8vo A-C-D de EGB

Autores: Diana Fernández-Katherine Sánchez

Gráfico 6. *Preferencia por el recurso didáctico innovador para aprender Geografía*



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 8vo A-C-D de EGB

ANÁLISIS

De acuerdo al Grafico 6, el 56% que corresponde a 54 de los estudiantes expresaron que les gustaría que el docente utilice los Juegos de mapas Interactivos o ciudades para enseñar los temas de Geografía: el 20% que representa a 19 de los encuestados indicaron que la Caza del tesoro Geografía, el 15% que los Juegos de cartas temáticos, y el 9% Texto.

Interpretación

Según los datos de la encuesta, la mayoría de los estudiantes muestran preferencia por recursos didácticos innovadores como los juegos de mapas interactivos, las búsquedas del tesoro geográficas y los juegos de cartas temáticos. Estos recursos no solo despiertan su interés, sino que también fomentan la imaginación del entorno, la manipulación didáctica y el desarrollo de habilidades de orientación en el espacio terrestre.

ANEXO 5 MEMORIA FOTOGRAFICA

Anexo A.



Anexo B.



Anexo C.



Anexo D.



Anexo E.



Anexo F.



Anexo G.



Anexo H.



Anexo I.



Anexo J.

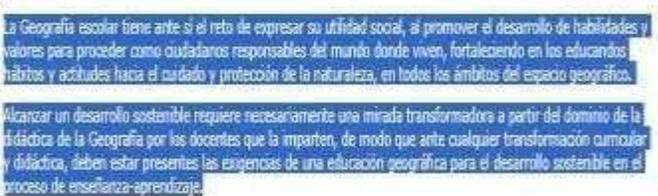


ANEXO 6 CAPTURA DE CITAS

Anexo A.

NUMERO DE CITA	1
NUMERO DE PAGINA	183
AUTORES	Glenda Marca, Cristhian Valarezo, Mayra Suarez
AÑO DE PUBLICACION	2021
LINK	https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/126/319
CITACION	Marca Fajardo, G. M., Valarezo Romero, C.P. & Suárez Álvarez, M.L. (2021). El trabajo colaborativo para la enseñanza-aprendizaje de la Geografía. <i>Revista Sociedad & Tecnología</i> , 4(S1), 174-186.
CAPTURA DE LA CITA SUBRAYADA	<p>CONCLUSIONES</p> <p>Una vez culminado el proceso de indagación, se puede decir que la Geografía como ciencia y área de formación juega un importante papel en la formación integral del educando de la EGB por cuanto permite la comprensión del mundo, de sus problemas y conflictos actuales (la desigualdad entre los países ricos y pobres, la dominación cultural, las ventajas y riesgos de la globalización, etc.), de la interrelación existente entre la cultura y la historia, los factores naturales que influyen en el desarrollo y comportamiento de la sociedad partiendo de su diagnóstico,</p>
CAPTURA DE LA PORTADA DEL ARTICULO	

Anexo B.

NUMERO DE CITA	2
NUMERO DE PAGINA	1
AUTORES	Yanet González Ferrales
AÑO DE PUBLICACION	2023
LINK	http://scielo.sld.cu/pdf/vrcm/n78/1992-8238-vrcm-78-e2268.pdf
CITACION	González Ferrales, Y. (2023). Acercamiento necesario a las bases teóricas del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía escolar. Varona. Revista Científico Metodológica, (78). http://scielo.sld.cu/pdf/vrcm/n78/1992-8238-vrcm-78-e2268.pdf
CAPTURA DE LA CITA SUBRAYADA	 <p>La Geografía escolar tiene ante sí el reto de expresar su utilidad social, al promover el desarrollo de habilidades y valores para proceder como ciudadanos responsables del mundo donde viven, fortaleciendo en los educandos hábitos y actitudes hacia el cuidado y protección de la naturaleza, en todos los ámbitos del espacio geográfico.</p> <p>Alcanzar un desarrollo sostenible requiere necesariamente una mirada transformadora a partir del dominio de la didáctica de la Geografía por los docentes que la imparten, de modo que ante cualquier transformación curricular y didáctica, deben estar presentes las exigencias de una educación geográfica para el desarrollo sostenible en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>
CAPTURA DE LA PORTADA DEL ARTICULO	<p style="text-align: right;">ARTICULO ORIGINAL</p> <p>Acercamiento necesario a las bases teóricas del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía escolar</p> <p>Necessary approach to theoretical basics of the teaching-learning process of the school Geography</p>

Anexo C.

NUMERO DE CITA	3
NUMERO DE PAGINA	38
AUTORES	Eduardo Espinoza
AÑO DE PUBLICACION	2022
LINK	https://doi.org/10.62452/0q7srm50
CITACION	Espinoza Freire, E. E., & Calva Nagua, D. X. (2022). Las TIC y la enseñanza-aprendizaje de la Geografía. Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas, 5(2), 37-44
CAPTURA DE LA CITA SUBRAYADA	<p>RESUMEN</p> <p>Este ensayo es parte de los resultados de una investigación descriptiva direccionada a la indagación del rol de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía, responde a un estudio de revisión bibliográfica sustentado en los métodos revisión documental, analítico-sintético y análisis de contenido. Entre los principales hallazgos está el conocimiento de las ventajas y riesgos de la implementación de las TIC en el ámbito educativo. Los medios didácticos digitales en las clases de Geografía permiten el acercamiento del alumnado a la realidad circundante, el análisis de las dinámicas espaciales, facilitan el libre acceso a diversas fuentes de información científica actualizada, la obtención de datos geográficos, observar imágenes satelitales en tiempo real, consultar cartografías digitales, etc. y desarrollar habilidades metacognitivas. Los docentes deben estar capacitados sobre los avances tecnológicos y su aplicación en el tratamiento de los contenidos geográficos; para ello deben direccionar su superación hacia las competencias básicas: aprender nuevas tecnologías, brindar instrucciones personalizadas, globalizar el salón de clases, incentivar a los alumnos a producir contenidos y digitalizar el salón de clase.</p>
CAPTURA DE LA PORTADA DEL ARTICULO	 <p>The image shows the cover of an article. On the left, the number '04' is displayed in a large, bold, teal font. To the right of the number is a vertical line. Further right, the text 'LAS TIC' is written in a bold, teal font, with 'Y LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA GEOGRAFÍA' in a smaller, teal font below it.</p>

Anexo D.

NUMERO DE CITA	4
NUMERO DE PAGINA	1
AUTORES	Maria Zambrano, Adela Hernandez, Karina Mendoza
AÑO DE PUBLICACION	2022
LINK	http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442022000100172&script=sci_arttext
CITACION	Zambrano Briones, M. A., Hernández Díaz, A., & Mendoza Bravo, K. L. (2022). El aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica. Conrado, 18(84), 172-182.
CAPTURA DE LA CITA SUBRAYADA	<p>-----</p> <p>El aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica</p>
CAPTURA DE LA PORTADA DEL ARTICULO	<p>RESUMEN</p> <p>La educación requiere superar enfoques educativos centrados en la transmisión-recepción de conocimientos, impulsando acciones que fomenten aprendizajes significativos mediante el vínculo cada vez más estrecho entre docentes, estudiantes y comunidad. Se profundiza en particularidades del Aprendizaje basado en proyectos (ABP) y su valor para transformar el proceso formativo, apoyados en nuevos roles asignados al docente y al estudiante, así como en novedosas maneras de concebir los diferentes componentes didácticos. Se emplean métodos teóricos (análisis histórico, análisis-síntesis, inducción-deducción), y métodos y técnicas empíricos (cuestionarios, guía de observación), para la comprensión y reflexión de los fundamentos teóricos de la propuesta. El artículo pretende valorar potencialidades del ABP como estrategia didáctica y a partir de esta premisa se caracteriza el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Unidad Educativa Charapotó, Cantón Sucre, Ecuador, periodo 2020; se diagnostican las deficiencias de las estrategias empleadas por los docentes; se determinan exigencias teórico metodológicas que deben caracterizar las actividades o tareas de un proceso de enseñanza-aprendizaje basado en proyectos y se reflexiona sobre posibles beneficios que los estudiantes pudieran adquirir mediante una práctica pedagógica que se sustente en el ABP.</p> <p>Palabras-clave: Enseñanza-aprendizaje; estrategia didáctica; aprendizaje basado en proyectos</p>

Anexo E.

NUMERO DE CITA	5
NUMERO DE PAGINA	1
AUTORES	Coello Anthony. Jaime Katherine
AÑO DE PUBLICACION	2022
LINK	http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/24587
CITACION	Jaime Quito, K. G., & Coello Coello, A. J. (2022). La motivación escolar y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del 4to. año de Educación General Básica (Bachelor's thesis, Guayaquil: ULVR, 2022.).
CAPTURA DE LA CITA SUBRAYADA	<p>RESUMEN: En este trabajo de investigación se plantea la siguiente pregunta relacionada con la manera en que influye la motivación escolar en el rendimiento académico de los estudiantes del 4to año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Monseñor Juan Ignacio Larrea Holguín”. Por lo cual se analizó la influencia de la motivación escolar en el rendimiento académico de los estudiantes del 4to. Año de educación general básica, a través de un estudio de tipo descriptivo y documental bibliográfico, así como, asimismo se aplicaron técnicas de recolección de datos a los docentes y también a los estudiantes de la unidad educativa, por lo cual se realizaron encuestas, cuestionario y entrevistas para describir los factores que afectan la motivación escolar y su influencia en el rendimiento académico. Como resultado de la investigación se logró constatar la influencia de la motivación escolar en el rendimiento académico de los estudiantes del 4to. año es muy alta, analizando que los factores que afectan antes muestran desinterés por las actividades académicas e inseguridad, con un desempeño por debajo de lo esperado manifestando una muy baja motivación en los estudios.</p>
CAPTURA DE LAPORTADA DEL ARTICULO	<p>LA MOTIVACIÓN ESCOLAR Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL 4TO. AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.</p>

Anexo F.

NUMERO DE CITA	6
NUMERO DE PAGINA	1
AUTORES	María Gabriela Calvas Ojeda
AÑO DE PUBLICACION	2022
LINK	https://www.cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/78
CITACION	Calvas-Ojeda, M. G. (2022). La enseñanza de la Geografía en edades tempranas. Revista Ciencia & Sociedad, 2(2), 126-138
CAPTURA DE LA CITA SUBRAYADA	<p style="text-align: center;">Revista Científica Ciencia & Sociedad UNIVERSIDAD AUTÓNOMA TOMÁS FRÍAS ISSN: 2789-8113</p> <p style="text-align: center;">La enseñanza de la Geografía en edades tempranas The teaching of Geography at an early age</p> <p style="text-align: center;"><small>Fecha de presentación: 18/12/2021, Fecha de Aceptación: 11/03/2022, Fecha de publicación: 01/05/2022</small></p> <p style="text-align: center;"></p> <p>María Gabriela Calvas Ojeda E-mail: maria.calvas@educacion.gob.ec ORCID: https://orcid.org/0000-0001-8365-3207 Ministerio de Educación del Ecuador. Cuenca, Ecuador.</p> <p>Cita sugerida (APA, séptima edición).</p>
CAPTURA DE LA PORTADA DEL ARTICULO	<p>con el objeto de estudio. Entre estas actividades deben estar las tareas investigativas, la excursión a lugares de interés geográfico y la construcción de mapas conceptuales, entre otros.</p> <ul style="list-style-type: none"> El proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía debe caracterizarse por: el tratamiento de temas actuales de interés social; la vinculación de la teoría con la práctica; la resolución de problemas de impacto ambiental, prevención de riesgos naturales, desarrollo local sustentable-sostenible, entre otros; el empleo de métodos activos; uso de medios didácticos como fotografías, láminas, mapas, maquetas, cartografías, imágenes satelitales, materiales audiovisuales, software educativo, etc.; la promoción de los conocimientos socio-espaciales; el desarrollo de competencias procedimentales que fomenten la observación, percepción, orientación y comprensión socio-espacial; y el desarrollo de competencias actitudinales que fomente valores

Anexo G.

NUMERO DE CITA	7
NUMERO DE PAGINA	1
AUTORES	María Gabriela Calvas Ojeda
AÑO DE PUBLICACION	2022
LINK	https://www.cienciaysociedaduaf.com/index.php/ciesocieuaf/article/view/78
CITACIO	Calvas-Ojeda, M. G. (2022). La enseñanza de la Geografía en edades tempranas. Revista Ciencia & Sociedad, 2(2), 126-138
CAPTURA DE LA CITA SUBRAYADA	<p>RESUMEN</p> <p>Los recursos o medios de enseñanza son componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje que con frecuencia no son valorados y utilizados adecuadamente; situación que se presenta en la enseñanza y aprendizaje de los Estudios Sociales en la Educación Básica General. El objetivo de este trabajo es diagnosticar el empleo de los medios didácticos en el proceso</p>
CAPTURA DE LA PORTADA DEL ARTICULO	<p>Medios didácticos para la enseñanza-aprendizaje de los Estudios Sociales. Noveno año de Educación Básica</p>

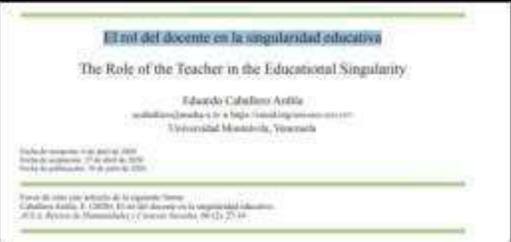
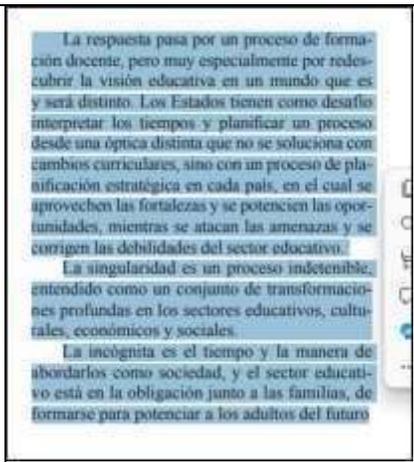
Anexo H.

NUMERO DE CITA	8
NUMERO DE PAGINA	163
AUTORES	Arevalo Vargas, Domaure Romero
AÑO DE PUBLICACION	2023
LINK	https://www.cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/78
CITACION	Arevalo-Vargas, N. N., & Domaure-Romero, K. Y. (2023). Medios didácticos para la enseñanza-aprendizaje de los Estudios Sociales. Noveno año de Educación Básica. Revista Ciencia & Sociedad, 3(2), 163-177.
CAPTURA DE LA CITA SUBRAYADA	Medios didácticos para la enseñanza-aprendizaje de los Estudios Sociales. Noveno año de Educación Básica
CAPTURA DE LA PORTADA DEL ARTICULO	<p>RESUMEN</p> <p>Los recursos o medios de enseñanza son componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje que con frecuencia no son valorados y utilizados adecuadamente; situación que se presenta en la enseñanza y aprendizaje de los Estudios Sociales en la Educación Básica. El objetivo de este trabajo es diagnosticar el empleo de los medios didácticos en el enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en el 9no grado del colegio "9 de octubre", de la ciudad de Machala, en el año 2022-2023; para lo cual, se llevó a cabo una investigación no experimental, descriptiva y transversal con enfoque mixto, fundamentada en los métodos: revisión documental, analítico-sintético, estadístico y triangulación de datos como en las técnicas de observación directa, encuesta y entrevista. Entre los principales hallazgos se tiene que, los recursos didácticos son escasos y no siempre utilizan correspondencia con los demás componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje, así como hay desconocimiento sobre sus metodologías de uso; concluyendo que estas insuficiencias limitan el empleo de los medios didácticos en la enseñanza y aprendizaje de los Estudios Sociales de noveno grado de la escuela "9 de octubre".</p>

Anexo I.

NUMERO DE CITA	9
NUMERO DE PAGINA	163
AUTORES	Lana de Souza, Leovan Alvez
AÑO DE PUBLICACION	2020
LINK	https://doi.org/10.21138/DG.471
CITACION	De Souza Cavalcanti , L., & Alves Dos Santos, L. (2020). Formar para la docencia en Geografía: Un camino para la cooperación. Didáctica Geográfica, (21), 19-39. https://doi.org/10.21138/DG.471
CAPTURA DE LA CITA SUBRAYADA	FORMAR PARA LA DOCENCIA EN GEOGRAFIA UN CAMINO PARA LA COOPERACIÓN
CAPTURA DE LA PORTADA DEL ARTICULO	Para que la enseñanza de Geografía sea efectiva, se puede afirmar que el trabajo docente consiste en dar subsidios para construir el pensamiento geográfico del estudiante por medio de los contenidos escolares. Esa afirmación implica ser contrario a la enseñanza direccionada a la mera transmisión de contenidos, ya que la perspectiva tradicional de enseñanza no puede figurar como meta de cumplimiento obligatorio de programas estipulados a priori. La enseñanza no tradicional, más que la presentación y disposición de contenidos geográficos, invertirá en acciones que tengan como resultado el desarrollo de los alumnos, principalmente cuanto al pensamiento geográfico.

Anexo J.

NUMERO DE CITA	10
NUMERO DE PAGINA	30
AUTORES	Arevalo Vargas, Domaure Romero
AÑO DE PUBLICACION	2023
LINK	https://doi.org/10.6018/reifop.465391
CITACION	Caballero Ardila, E. (2020). El rol del docente en la singularidad educativa.
CAPTURA DE LA CITA SUBRAYADA	
CAPTURA DE LA PORTADA DEL ARTICULO	

Anexo M.

NUMERO DE CITA	11
NUMERO DE PAGINA	1
AUTORES	Nelly Victoria Ley Leyva, Mario Enrique Morocho, Eudaldo Enrique Espinoza Freire
AÑO DE PUBLICACION	2021
LINK	http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442021000500465&script=sci_arttext&tIng=en
CITACION	Ley Leyva, N. V., Morocho Vargas, M. E., & Espinoza Freire, E. E. (2021). Latecnología educativa para enseñanza de la geografía. Conrado, 17(82), 465-472.

CAPTURA DE LA CITASUBRAYADA	ARTICULO ORIGINAL La tecnología educativa para enseñanza de la geografía
CAPTURA DE LA PORTADA DEL ARTICULO	RESUMEN Las tecnologías educativas han impactado en la enseñanza de todas las áreas del conocimiento, en particular Geografía. El presente ensayo tiene como objetivo analizar la importancia del uso de las tecnologías para la enseñanza de los contenidos geográficos. El estudio se sustenta en los métodos científicos de investigación hermenéutico y analítico-sintético, así como de la técnica de análisis de contenido. Entre los principales hallazgos destaca que, la enseñanza de la Geografía debe responder a los nuevos paradigmas educativos, orientada a la participación activa del alumnado en la construcción del conocimiento, el desarrollo de capacidades de razonamiento e interpretación de la teoría en su relación práctica, la búsqueda de respuestas a los problemas suscitados por el impacto de la interacción del ser humano con el espacio geográfico. Los recursos tecnológicos digitales como mapas digitales, imágenes satelitales, proyecciones y medios audiovisuales, así como la metodología cooperativa contribuyen al logro del propósito de la enseñanza de la Geografía. Es necesaria la revisión y perfeccionamiento de planes de estudio y currículo de las Ciencias Sociales para reivindicar y otorgar a la Geografía el lugar que merece dentro de la enseñanza actual.

Anexo N.

NUMERO DE CITA	12
NUMERO DE PAGINA	1
AUTORES	Alarcón De La Cruz, Luciano
AÑO DE PUBLICACION	2022
LINK	https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4135
CITACION	De La Cruz, M. L. A. (2022). Gestión escolar en aprendizaje significativo de historia, geografía y economía en estudiantes de la institución educativa San Juan. Ayacucho, 2022. <i>Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar</i> , 6(6), 10337-10364.
CAPTURA DE LA CITA SUBRAYADA	 <p>DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4135</p> <p>Gestión escolar en aprendizaje significativo de historia, geografía y economía en estudiantes de la institución educativa San Juan.</p> <p>Ayacucho, 2022</p> <p>Mg. Alarcón De La Cruz, Luciano lualdelacr1102@gmail.com https://orcid.org/0000-0003-2680-1378</p>
CAPTURA DE LA PORTADA DEL ARTICULO	Vásquez (2017), señala que el aprendizaje en Historia, Geografía y Economía siempre ha tenido serias dificultades en cuanto a métodos de enseñanza, por lo tanto, es muy necesario plantear nuevas técnicas de aprendizaje que permita al educando desarrollar su aprendizaje mediante el juicio crítico, haciendo que los estudiantes sean los protagonistas principales del acto educativo. Luego de la aplicación de nuevas técnicas

Anexo Ñ.

NUMERO DE CITA	13
NUMERO DE PAGINA	1
AUTORES	Hermes López Azahares ¹ , Orvelis Alba Castellano, Christian Rodríguez Bello
AÑO DE PUBLICACION	2021
LINK	https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2843
CITACION	López Azahares, H., Alba Castellano, O., & Rodríguez Bello, C. (2021). Propuesta de una metodología para la evaluación formativa desde la enseñanza-aprendizaje de la Geografía en el preuniversitario. Dilemas contemporáneos: educación, política y valores, 9(1).
CAPTURA DE LA CITA SUBRAYADA	Propuesta de una metodología para la evaluación formativa desde la enseñanza-aprendizaje de la Geografía en el preuniversitario
CAPTURA DE LA PORTADA DEL ARTICULO	El profesor debe desempeñarse no solo como dirigente del proceso enseñanza-aprendizaje, sino como facilitador de este proceso; ello implica que contribuye a esclarecer los propósitos y tareas, organiza a disposición de los agentes educativos la más amplia y variada gama de recursos como: libros, materiales, conocimientos, ayuda psicopedagógica, así como brindar el tipo de ayuda que les soliciten los agentes educativos, como conferencista, asesor, consejero, etc. Facilitar el proceso de comunicación entre los participantes en el proceso, constituye uno de los grandes retos del docente para garantizar el éxito de la metodología.

Anexo O.

NUMERO DE CITA	14
NUMERO DE PAGINA	1
AUTORES	Angel Z, Adela Arena, Jose Rosales, Lenny Ballesteros
AÑO DE PUBLICACION	2022
LINK	https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.1.4
CITACION	López, Á. M., Arenas, A., Rosales-Veítia, J., & Arenas, L. B. (2022). Estrategias didácticas para la enseñanza de la Geografía en instituciones de educación básica. Revista Andina de Educación, 6(1).
CAPTURA DE LA CITA SUBRAYADA	Estrategias didácticas para la enseñanza de la Geografía en instituciones de educación básica
CAPTURA DE LA PORTADA DEL ARTICULO	La educación como base de la sociedad aborda las raíces sobre las que se construye una gran cantidad de información, que más tarde resulta fructífera en los profesionales de un país en constante desarrollo. Por lo tanto, resulta necesario que los docentes implementen técnicas de enseñanza que propicien en los estudiantes un aprendizaje significativo (Jiménez Daza, 2019).

Anexo P.

NUMERO DE CITA	15
NUMERO DE PAGINA	32
AUTORES	Marquez La Rosa, Paulo Cesar
AÑO DE PUBLICACION	2024
LINK	https://hdl.handle.net/20.500.12692/137819
CITACION	López, Á. M., Arenas, A., Rosales-Veítia, J., & Arenas, L. B. (2022). Estrategias didácticas para la enseñanza de la Geografía en instituciones de educación básica. <i>Revista Andina de Educación</i> , 6(1).
CAPTURA DE LA CITA SUBRAYADA	Estrategia de aprendizaje y rendimiento académico en adolescentes de educación secundaria, Lima 2023
CAPTURA DE LA PORTADA DEL ARTICULO	Es importante señalar que la edad se relacionó negativamente con la mayoría de las variables, a excepción del compromiso agencia y cognitivo. Además, el aprovechamiento académico mostró correlaciones positivas significativas con todas las variables analizadas, excepto con la edad y el

Anexo Q.

NUMERO DE CITA	16
NUMERO DE PAGINA	1
AUTORES	Javier Gil-Quintana, Elizabeth Prieto Jurado
AÑO DE PUBLICACION	2021
LINK	https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173
CITACION	Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. <i>Perfiles educativos</i> , 42(168), 107-123.
CAPTURA DE LA CITA SUBRAYADA	Estrategia de aprendizaje y rendimiento académico en adolescentes de educación secundaria, Lima 2023
CAPTURA DE LA PORTADA DEL ARTICULO	Es importante señalar que la edad se relacionó negativamente con la mayoría de las variables, a excepción del compromiso agencia y cognitivo. Además, el aprovechamiento académico mostró correlaciones positivas significativas con todas las variables analizadas, excepto con la edad y el

Anexo R.

NUMERO DE CITA	17
NUMERO DE PAGINA	1
AUTORES	Rodolfo Manuel Quena
AÑO DE PUBLICACION	2020
LINK	http://portal.amelica.org/ameli/journal/466/4662028006/
CITACION	Quena, R. M. (2020). Estrategia motivacional para elevar el rendimiento académico en geografía en una escuela superior en Bolivia.
CAPTURA DE LA CITA SUBRAYADA	Estrategia motivacional para elevar el rendimiento académico en geografía en una escuela superior en Bo
CAPTURA DE LA PORTADA DEL ARTICULO	<p style="text-align: center;">INTRODUCCIÓN</p> <p>El rendimiento académico de los estudiantes es motivo de interés para muchos investigadores que estudian las diferentes variables y su incidencia en cuanto al resultado cuantitativo que se constata durante el Proceso Enseñanza Aprendizaje</p>

Anexo S.

NUMERO DE CITA	18
NUMERO DE PAGINA	1
AUTORES	Pere Cornellà, Meritxell Estebanell y David Brusi
AÑO DE PUBLICACION	2020
LINK	https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920 .
CITACION	. Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 28(1), 5-19.
CAPTURA DE LA CITA SUBRAYADA	Gamificación y aprendizaje basado en juegos. <i>Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Ge</i>
CAPTURA DE LA PORTADA DEL ARTICULO	La presencia del juego o de algunos de sus elementos en entornos de aprendizaje cada vez más frecuente. La concepción de que el juego es solamente una actividad de entretenimiento para el tiempo de ocio va cambiando a medida que se comprueba su uso en actividades docentes favorece la adquisición de determinadas habilidades, competencias y contenidos.

Anexo T.

NUMERO DE CITA	19
NUMERO DE PAGINA	222
AUTORES	Viviana Cano Valderrama*Sonia Ruth Quintero Arrubla
AÑO DE PUBLICACION	2022
LINK	https://doi.org/10.17151/rlee.2023.18.2.10
CITACION	. Valderrama, V. C., & Arrubla, S. R. Q. (2022). El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en la primera infancia. <i>Latinoamericana de Estudios Educativos</i> , 18(2), 221-239.
CAPTURA DE LA CITA SUBRAYADA	<p>El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la primera infancia</p> <p>Viviana Cano Valderrama* Sonia Ruth Quintero Arrubla**</p>
CAPTURA DE LA PORTADA DEL ARTICULO	De esta manera las estrategias pedagógicas implementadas en la educación a la primera infancia para el aprendizaje y fortalecimiento de procesos lógicos matemáticos, requieren de planeación de experiencias y no de actividades, es de espacios de aprendizaje vinculados con material concreto, el juego, situaciones reales y cotidianas y retos cognitivos que movilicen el pensamiento de los niños

Anexo U.

NUMERO DE CITA	20
NUMERO DE PAGINA	862
AUTORES	Gladis Esther Caballero-Calderón I
AÑO DE PUBLICACION	2021
LINK	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973
CITACION	Calderón, G. E. C. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6(4), 861-878.
CAPTURA DE LA CITA SUBRAYADA	<hr style="width: 20%; margin: auto;"/> <p><i>Las actividades lúdicas para el aprendizaje</i></p>
CAPTURA DE LA PORTADA DEL ARTICULO	<p>El presente trabajo de investigación denominado: “Actividades lúdicas para el aprendizaje” constituye un esfuerzo para determinar la importancia que tienen las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en el aula, sobre todo a los del nivel inicial y primaria básica, sin dejar de lado los otros niveles. En los últimos años, el juego ha sido descuidado tanto en los hogares como en la escuela, a pesar de que contribuye al desarrollo físico, motor, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral. Por tal motivo, el estudio</p>

Anexo V.

NUMERO DECITA	21
NUMERO DE PAGINA	7092
AUTORES	Ana Lopez, Nicoas Ramos,Rigiberto Garcia
AÑO DE PUBLICACION	2024
LINK	I: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.11111
CITACION	Gómez, A. E. L., Cupil, R. G., & Alcoser, N. D. J. R. (2024). La Gamificación como Competencia Disciplinar Crucial para el Profesorado del Siglo XXI. CienciaLatina: Revista Multidisciplinar, 8(2), 7090-7108.
CAPTURA DE LA CITA SUBRAYADA	
CAPTURA DE LA PORTADA DEL ARTICULO	<p>son válidas y coinciden con los documentos rectores que orientan el tercer perfeccionamiento del Sistema Nacional de Educación.</p> <p>La Geografía escolar tiene ante sí el reto de expresar su utilidad social, al promover el desarrollo de habilidades y valores para proceder como ciudadanos responsables del mundo donde viven, fortaleciendo en los educandos hábitos y actitudes hacia el cuidado y protección de la naturaleza, en todos los ámbitos del espacio geográfico.</p> <p>Alcanzar un desarrollo sostenible requiere necesariamente una mirada transformadora a</p>

Anexo W.

NUMERO DE CITA	22
NUMERO DE PAGINA	7092
AUTORES	Varela Tapia
AÑO DE PUBLICACION	2022
LINK	https://revistamapa.org/index.php/es/article/view/324/470
CITACION	Tapia, E. V., Quijije, A. C., & Gamboa, J. Z. (2022). Gamificación como técnica de aprendizaje virtual en la Educación Superior. Caso de estudio: Universidad de Guayaquil. Revista Mapa, 6(27).
CAPTURA DE LA CITA SUBRAYADA	
CAPTURA DE LA PORTADA DEL ARTICULO	<p>INTRODUCCIÓN</p> <p>El uso de juegos digitales o videojuegos desde su masiva generalización por los años 90 provocaron una oleada de investigaciones en la medicina, la psicología, la sociología y la educación. (Avello, 2016, p. 8). Actualmente, las más prestigiosas universidades e instituciones educativas se han dado a la tarea de valorar el uso y estudio de estos como herramienta de innovación pedagógica. En numerosas revistas científicas se ofrecen artículos que vinculan el uso de videojuegos con la mejora de diversos aspectos educativos como la atención al contenido, la motivación, la mejora en la eficiencia del</p>

Anexo X.

NUMERO DE CITA	23
NUMERO DE PAGINA	1
AUTORES	Ramon Jacinto Zamora Briones
AÑO DE PUBLICACION	2022
LINK	https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2807/4005
CITACION	Briones, R. J. Z. (2022). Estrategia metodológica para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la geografía en básica superior. <i>Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar</i> , 6(4), 2982-3001.
CAPTURA DE LA CITA SUBRAYADA	<p>RESUMEN</p> <p>Considerando que en la actualidad la Geografía ya no se imparte en el nivel de Básica Superior como una materia independiente, la presente investigación tiene como propuesta desarrollar un Blog con metodologías apropiadas para que los docentes de la Unidad Educativa Particular Luz y Libertad puedan desempeñar de mejor forma sus contenidos dentro de los salones de clases, siendo este un recurso novedoso para los estudiantes y de fácil aplicabilidad, desarrollando una visión integradora ajustada a las necesidades que vive la sociedad. La muestra se realizó con seis docentes de Básica Superior, mientras que la metodología se basó el enfoque cuantitativo,</p>
CAPTURA DE LA PORTADA DEL ARTICULO	 <p>DOI: https://doi.org/10.37811/cl_ram.v6i4.2907</p> <p>Estrategia metodológica para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la geografía en básica superior</p> <p>Magister Ramón Jacinto Zamora Briones rjzamorab@pma1.com https://ciencia.org/0000-0002-7798-5464 Dirección de Investigación y Postgrados Pontificia Universidad Católica Del Ecuador Sede Santo Domingo La Concordia, Santo Domingo de los Tsáchilas-Ecuador.</p>

ANEXO 7 MATRICES

Anexo A. Guion Esquemático.

TEMA: GANMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE GEOGRAFIA, OCTAVO AÑO DEL COLEGIO DE BACHILLERATO "EL ORO" MACHALA 2024-2025		
VARIABLE INDEPENDIENTE Primer eje tematico	VARIABLE DEPENDIENTE Segundo eje tematico	CRUCE DE VARIABLES Tercer eje tematico
ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE GEOGRAFIA: Características de la enseñanza aprendizaje de la geografía en la educación básica Rol del docente en la enseñanza aprendizaje de la geografía Rol del estudiante de la enseñanza y aprendizaje de la geografía en la educación básica Metodología aplicada en la enseñanza aprendizaje de la geografía en la educación básica Factores que inciden en los logros de aprendizaje de la enseñanza-aprendizaje de la geografía en la educación básica.	GANMIFICACIÓN: Gamificación y su importancia en diversos contextos. Gamificación en la educación Componentes clave de la gamificación.	Teorías del aprendizaje aplicables a la gamificación Diseño del juego de geografía gamificado Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas relacionados con la geografía

Anexo B.

Problematización

TEMA: GANMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE GEOGRAFIA, OCTAVO AÑO DEL COLEGIO DE BACHILLERATO "EL ORO" MACHALA 2024-2025			
PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMA PARTICULAR 1	PROBLEMA PARTICULAR 2	PROBLEMA PARTICULAR 3
¿De qué manera ,influye ganmificación y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de geografía, octavo año del colegio de bachillerato "EL ORO" Machala 2024-2025?	¿Cómo implementan los docentes ganmificación y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de geografía, octavo año del colegio de bachillerato "EL ORO" Machala 2024-2025?	Qué ventajas y dificultades existen al ganmificación y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de geografía, octavo año del colegio de bachillerato "EL ORO" Machala 2024-2025?	¿Qué estrategias didácticas debe implementar el docente al usar la ganmificación en la enseñanza aprendizaje de geografía, octavo año del colegio de bachillerato "EL ORO" Machala 2024-2025 ?
OBJETIVO CENTRAL	OBJETIVO PARTICULAR 1	OBJETIVO PARTICULAR 2	OBJETIVO PARTICULAR 3
Determinar de qué manera ,influye ganmificación y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de geografía, octavo año del colegio de bachillerato "EL ORO" Machala 2024-2025	Identificar cómo implementan los docentes ganmificación y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de geografía, octavo año del colegio de bachillerato "EL ORO" Machala 2024-2025	Describir qué ventajas y dificultades existen al ganmificación y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de geografía, octavo año del colegio de bachillerato "EL ORO" Machala 2024-2025	Establecer qué estrategias didácticas debe implementar el docente al usar la ganmificación en la enseñanza aprendizaje de geografía, octavo año del colegio de bachillerato "EL ORO" Machala 2024-2025

Anexo C.

Problemas- Hipótesis

TEMA: GANMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE GEOGRAFIA, OCTAVO AÑO DEL COLEGIO DE BACHILLERATO "EL ORO" MACHALA 2024-2025			
PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMA PARTICULAR 1	PROBLEMA PARTICULAR 2	PROBLEMA PARTICULAR 3
¿De qué manera ,influye gamificación y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de geografía, octavo año del colegio de bachillerato "EL ORO" Machala 2024-2025?	¿Qué dificultades se presentan en la enseñanza a través la ganmificacion, octavo año del colegio de bachillerato "EL ORO" Machala 2024-2025?	¿Qué recursos didáctico emplean actualmente los docentes en la enseñanza y uso de la ganmificación en el octavo año del colegio de bachillerato "EL ORO" Machala 2024-2025?	¿De qué manera se debe implementar la ganmificacion en la enseñanza de la geografía en octavo año del colegio de bachillerato "EL ORO" Machala 2024-2025 ?
HIPÓTESIS	HIPÓTESIS PARTICULAR 1	HIPÓTESIS PARTICULAR 2	HIPÓTESIS PARTICULAR 3
Los gamificacion incide significativamente en la enseñanza aprendizaje de geografía debido a que propician clases más innovadoras generando aprendizaje significativo en los estudiantes de octavo año del colegio de bachillerato "EL ORO" Machala 2024-2025	Las principales dificultades que se presentan al no implementar la ganmificacion en la enseñanza de geografía son la visualización de dificultad para ubicación en el entorno, lo que ocasiona clases monótonas y estudiantes poco creativo	Los materiales que emplean actualmente los docentes en la enseñanza de la geografía son: el texto escolar, mapas en pequeña escala, pizarrón e imágenes, dado que cuenta con un limitado conocimiento en la elaboración de recursos didacticos lo que produce desinterés académico y aprendizaje mecanico.	Entre los recursos didacticos innovadores que se deben implementar en la enseñanza de la geografía es la gamificacion dado que propician la visualización y manipulación efectiva lo que genera el desarrollo de destrezas para el aprendizaje significativo.

Anexo D.

Variables e Indicadores

HIPÓTESIS	VARIABLE	INDICADORES	DIMENSIONES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
La principales dificultades que se presentan al no implementar la gamificación en la enseñanza de geografía son la visualización de dificultad para ubicación en el entorno, lo que ocasiona clases monótonas y estudiantes poco creativo	Enseñanza Aprendizaje De La Geografía	Dificultades que presentan los docentes	Limitado uso de materiales de gamificación manipulables y visuales. Poco dominio de contenidos. Desmotivación. Ineficiencia metodológica.	Entrevista (Guía de Entrevista) Encuesta (Guía de encuesta)
Los materiales que emplean actualmente los docentes en la enseñanza de la geografía son: el texto escolar, mapas en pequeña escala, pizarrón e imágenes , dado que cuenta con un limitado conocimiento en la elaboración de recursos didácticos lo	Gamificación	Material de gamificación utilizado en el aula	El texto escolar, mapas en pequeña escala, pizarrón e imágenes	Entrevista (Guía de Entrevista) Encuesta (Guía de encuesta)

que produce desinterés académico y aprendizaje mecánico.				
Entre los recursos didácticos innovadores que se deben implementar en la enseñanza de la geografía es la gamificación dado que propician la visualización y manipulación efectiva lo que genera el desarrollo de destrezas para el aprendizaje significativo.	Aprendizaje Significativo	Visualización y manipulación efectiva	Visualización y manipulación efectiva lo que genera el desarrollo de destrezas	Entrevista (Guía de Entrevista) Encuesta (Guía de encuesta)

Anexo E.

Matriz de Requerimiento.

PROBLEMA PARTICULAR 1	SITUACIÓN ACTUAL	OBJETIVO	REQUERIMIENTO
¿Qué dificultades se presentan en la enseñanza a través la gamificación, octavo año del colegio de bachillerato "EL ORO" Machala 2024-2025?	Las dificultades que enfrentan actualmente los docentes en la enseñanza de la geografía incluyen la escasez de recursos didácticos. Por parte de los estudiantes, los desafíos se centran en la capacidad para ubicarse en el entorno y localizar lugares.	Identificar y las dificultades que enfrentan los docentes en la enseñanza de la geografía, en octavo grado del colegio El Oro Periodo 2024-2025	Preparación a los docentes de herramientas y recursos didácticos innovadores, tales como mapas interactivos, software de geolocalización y materiales gamificados, para mejorar la enseñanza de la geografía y facilitar el desarrollo de las habilidades de los estudiantes en la ubicación y localización de lugares.
PROBLEMA PARTICULAR 2	SITUACIÓN ACTUAL	OBJETIVO	REQUERIMIENTO
¿Qué recursos didáctico emplean actualmente los docentes en la enseñanza y uso de la gamificación en el octavo año del colegio de bachillerato "EL ORO" Machala 2024-2025?	Los docentes no utilizan recursos didácticos innovadores para la enseñanza de la geografía; en cambio, recurren a materiales tradicionales como libros de texto, pizarras e imágenes.	Describir los recursos didácticos innovadores en la enseñanza de la geografía para sustituir la dependencia de materiales tradicionales en octavo grado del colegio El Oro Periodo 2024-2025	Desarrollar y proporcionar formación continua para los docentes en el uso de recursos didácticos innovadores y tecnologías educativas, así como facilitar el acceso a herramientas y materiales modernos que complementen y enriquezcan la enseñanza de la geografía.

PROBLEMA PARTICULAR 3	SITUACIÓN ACTUAL	OBJETIVO	REQUERIMIENTO
¿De qué manera se debe implementar la gamificación en la enseñanza de la geografía en octavo año del colegio de bachillerato "EL ORO" Machala 2024-2025?	Los docentes admiten que el uso de recursos didácticos innovadores, como juegos de cartas temáticos y mapas interactivos, podría incrementar el interés y la motivación de los estudiantes por aprender geografía.	Implementar recursos didácticos innovadores, en la enseñanza de la geografía en octavo grado del colegio El Oro Periodo 2024-2025	Aplicación de los materiales lúdicos innovadores con el propósito de incrementar el interés y la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de la geografía, mejorando así la calidad y efectividad de la enseñanza.



UTMACH

132

**FACULTAD DE CIENCIAS
SOCIALES CARRERA DE
EDUCACIÓN BÁSICA**

**TALLER
PRÁCTICO**

**DE CAPACITACIÓN
DOCENTE**

**MEDIANTE RECURSOS
GAMIFICADOS**

**AUTORES
FERNÁNDEZ VALAREZO
DIANA CAROLINA**

**SANCHEZ BEDOYA
KATHERINE BEATRIZ**

1. ANTECEDENTES

La educación ha cambiado para ajustarse a las nuevas demandas de la vida cotidiana. Frecuentemente surgen más interrogantes que respuestas, lo que puede hacer que el uso de información obsoleta se torne ineficaz. Los modelos educativos actuales se centran en el estudiante como un participante activo en su propio aprendizaje. Por ello, las metodologías y los recursos pedagógicos buscan brindar todas las herramientas necesarias para que el alumno tome un rol protagónico en su proceso formativo.

En este contexto, es crucial que los docentes actualicen sus conocimientos de manera constante. La formación docente se ha alineado con las necesidades del aula, respondiendo a los requerimientos específicos de aprendizaje de cada estudiante.

Nuestra propuesta se enfoca en capacitar a los educadores y fortalecer sus competencias para mejorar su desempeño en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en el uso de recursos gamificados para la enseñanza de la geografía. Creemos que aplicar estrategias innovadoras y tecnológicas puede enriquecer la experiencia educativa, promoviendo un aprendizaje más interactivo y significativo para los estudiantes.

2. Base legal.

El presente taller de capacitación se sustenta en el siguiente marco legal

- **Constitución de la República del Ecuador (Ecuador, 2008)**

Art. 349. El estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidad, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico

Art. 350. Finalidad del Sistema de Educación Superior. Formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica, la innovación, promoción, desarrollo

y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen del desarrollo.

- **Ley Orgánica de Ecuador Superior (LOES,2018)**

Art.6. Derechos de los profesores y profesoras investigadores de investigadoras -h) Recibir una capacitación periódica acorde a la a su formación profesional y a la cátedra que imparte, que fomenta he incentivo la operación personal académica que pedagógica.

Art.6.1 Deberes de los profesores y profesoras investigadores o investigadores -d) Mantener un proceso permanente de formación y capacitación, pero una constante actualización de la cátedra y consecución del principio de calidad.

Art.8. Fines de la educación superior -literal d) Formar académicos y profesionales responsables, en todos los campos de conocimientos, con conciencia ética y solidaria, capaces de contribuir al desarrollo de las instituciones

- **Reglamento del Régimen Académico (RRA,2020)**

Art.3. Objetivos: literal b) Particulares fortalecer la investigación; la formación académica y profesional; y la vinculación con la sociedad, en un marco de calidad, innovación y sostenibilidad que propenda al mejoramiento continuo.

Art.59. Educación Continua:" En la educación continua hace referencia por los procesos de capacitación, actualización y certificación de competencias laborales específicas. Se ejecuta en forma de cursos seminarios Talleres u otras actividades académicas"

3. Objetivos

3.1. Objetivo General

Proveer al personal docente conocimientos acerca de recursos gamificados con el propósito de mejorar y potenciar las habilidades del alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje de la geografía.

3.2 Objetivos Especificos

Establecer los contenidos propicios para la aplicación de la gamificación en la geografía.

Proporcionar a los docentes instrumentos conceptuales metodológicos y didácticos para el desarrollo de los recursos gamificados.

CAPACITACIÓN	TEMA	INDICADORES DE LOGRO
Taller de capacitación docente mediante recursos gamificados para la enseñanza de la geografía	Gamificación	Saber la definición de gamificación. Identificar las características de recursos gamificados. Beneficios de la aplicación de los recursos gamificados
	Geografía	Conocer la definición de geografía. Reconocer, regiones, relieve zonas protegidas de nuestro entorno
	Formas de aplicación de la gamificación en la geografía	Conocer el proceso de aplicación de los recursos gamificados en la geografía.
	Aplicación de los recursos de gamificación en la enseñanza de la geografía	Juego de preguntas y respuestas sobre regiones de Ecuador. Juego de memoria sobre zonas protegidas Desafío de ubicación en zonas protegidas Exploración de un Ecosistema un mundo

INFORMACIÓN SOBRE TALLER DE CAPACITACIÓN

Institución Educativa: Colegio de Bachillerato “El Oro”

Expositores: Diana Fernández Katherine Sánchez

Dirigido: Docentes de Básica Superior 8vo de Ciencias Sociales

Modalidad: Virtual

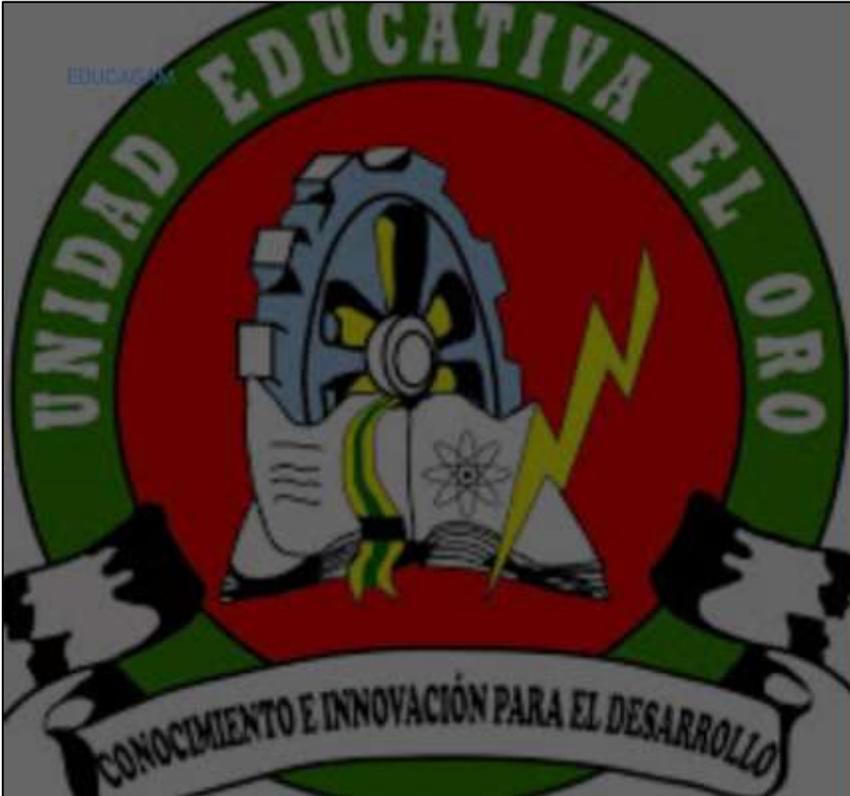
Titulo	Taller de capacitación docente mediante recursos gamificados
Duración	17 horas
Descripción de la temática	La presente capacitación se basará en la aplicación de recursos gamificados para la enseñanza de geografía partiendo desde sus concepciones tipos hasta la forma de aplicación en cada uno de las regiones relieves zonas protegidas de nuestro entorno.
Número de participantes	Docentes de Básica Superior de Estudios Sociales
Justificación	Debido a que los docentes no utilizan recursos didacticos para la enseñanza de geografía en cambio recurren a materiales tradicionales hemos establecido el presente taller práctico de capacitación docente para la enseñanza de geografía mediante recursos gamificados Para mejorar de manera satisfactoria el proceso de geografía y los alumnos

SEMANA	DURACIÓN	TEMA	OBJETIVO	METODOLOGIA	LOGRO	ACTIVIDADES SINCRONICAS	EVALUACIÓN
1	1 hora sincronicas (4 horas autónomas)	Recursos gamificados	Exponer la definición de los recursos gamificados y su importancia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expositiva ▪ Presentación ▪ Diapositivas ▪ Talleres ▪ Preguntas y respuestas 	<p>Concientizar a los docentes la importancia que tiene la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje</p>	Realizar una lluvia de ideas acerca de recursos gamificados y beneficios mediante un organizador grafico	Mediante la actividad sincrónica de la lluvia de ideas acerca de los recursos gamificados y beneficios verificamos si alcanzamos el logro propuesto.
		Beneficios de los Recursos gamificados	<p>Exponer los beneficios que implica la aplicación de los recursos gamificados en el proceso de enseñanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expositiva ▪ Esquema ▪ Cuadros Comparativos ▪ Conclusiones 	<p>Manifestar a los docentes los benéficos que tiene las gamificación en el proceso de enseñanza</p>		

SEMANA	DURACIÓN	TEMA	OBJETIVO	METODOLOGÍA	LOGRO	ACTIVIDADES ASINCRONICAS	EVALUACIÓN
2	2 horas (4 horas autónomas)	Quizizz	Explicar a los docentes en el uso de Quizizz como una herramienta de gamificación para crear actividades educativas interactivas, con un enfoque en la creación de bancos de preguntas sobre Regiones del Ecuador, integrando estrategias didácticas y evaluativas.	Expositiva Presentación de diapositivas Plataforma http://c-d-tesis.byethost15.com/moodle/ Taller de discusión y preguntas	permite que los docentes adquieran las herramientas necesarias para diseñar e implementar actividades gamificados en sus clases, lo cual es fundamental para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.	Crear un cuestionario acerca de las zonas protegidas del Ecuador: Mínimo 5 preguntas Personalizarlo: Configurar ajustes: Determinar el tiempo por pregunta y el modo de juego.	Mediante la actividad sincrónica del cuestionario acerca de las zonas protegidas comprobamos si alcanzamos el logro propuesto.
		Kahoot	Explicar a los docentes en el uso de Kahoot como herramienta educativa, con énfasis en su aplicación en la enseñanza de Geografía, incluyendo el uso del código PIN, la visualización en clase y sus modos de uso.	Expositiva Presentación de diapositivas Plataforma http://c-d-tesis.byethost15.com/moodle/ Taller de discusión y preguntas	Permite que los docentes comprendieran de manera clara y práctica qué es Kahoot y cómo puede ser implementada en sus aulas.	Cada docente debe crear y presentar un Kahoot acerca el relieve del Ecuador.	A través la actividad sincrónica que es crear y presentar un Kahoot acerca el relieve del Ecuador confirmamos si alcanzamos el logro propuesto.

SEMANA	DURACION	TEMA	OBJETIVO	METODOLOGIA	LOGRO	ACTIVIDADES ASINCRONICAS	EVALUACIÓN
3	2 horas (4 horas autónomas)	Minecraft Education	Capacitar a los docentes en el uso de Minecraft Education Edition como una herramienta para la enseñanza de Geografía, integrando conceptos geográficos mediante la construcción y exploración de mundos virtuales.	Expositiva Presentación de PLATAFORMA http://c-d-tesis.byethost15.com/moodle/ Taller de análisis y discusión Conclusiones	Resaltar la importancia de incorporar actividades gamificadas en las prácticas pedagógicas de los docentes.	Cada docente agregara y explorara en su cuenta creada de minicraft un mundo de su interés mediante la explicación del tutorial que se encuentra en la plataforma	Mediante la actividad sincrónica de la exploración y la agregación de un mundo de su interés así confirmamos si alcanzamos el logro propuesto.
		Seterra	Capacitar a los docentes en el uso de Seterra, una herramienta interactiva en línea, para enseñar Geografía de manera dinámica.	Expositiva Presentación de plataforma http://c-d-tesis.byethost15.com/moodle/ Taller de análisis y discusión Conclusiones	Permite sintetizar los principales aprendizajes y motivar a los docentes a implementar la gamificación en sus aulas.	Crear mapas interactivos disponibles en Seterra sobre zonas protegidas del Ecuador	Mediante la actividad sincrónica de la creación mapas interactivos disponibles en Seterra sobre zonas protegidas del Ecuador así confirmamos si alcanzamos el logro propuesto.





EDUCACIÓN

UNIDAD EDUCATIVA EL ORO

CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN PARA EL DESARROLLO

Entrar a Tesis-TPCDRG

admin1

Contraseña

ACCEDER

¿Olvidó su contraseña?

Registrarse como usuario

Para acceder a esta página debe crear una cuenta primero.

CREAR NUEVA CUENTA

Español - Internacional (es)

The screenshot displays the EDUCAGAM website interface. At the top, a navigation bar includes the logo 'EDUCAGAM' and links for 'Página Principal', 'Área personal', 'Mis cursos', and 'Administración del sitio'. On the right side of this bar are icons for a moon, a bell, a speech bubble, a user profile 'KS', and a 'Modo de edición' toggle switch.

Below the navigation bar is a secondary menu with 'Página Principal' (highlighted), 'Configuración', 'Participantes', 'Informes', 'Banco de preguntas', and 'Más >'. The main content area is titled 'Cursos disponibles' and features a 'CREAR UN NUEVO CURSO' button in the top right corner.

A course card for 'GAMIFICACION' is visible on the left. It includes a graduation cap icon, the course title 'GAMIFICACION', a sub-label '10 lecciones', and a red 'ACCEDER AL CURSO' button.

EDUCAGAM [Página Principal](#) [Área personal](#) [Mis cursos](#) [Administración del sitio](#)    **KS** [Modo de edición](#)

GAMIFICACION

Índice del curso

SEMANA 1

- ACTIVIDADES
- RECURSOS

SEMANA 2

- ACTIVIDADES
- RECURSOS

SEMANA 3

- ACTIVIDADES
- RECURSOS

Curso Configuración Participantes Calificaciones Informes Más ▾

SEMANA 1 Colapsar todo

- ACTIVIDADES
- RECURSOS

SEMANA 2

- ACTIVIDADES