



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

LA TÉCNICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA INTERIORIZACIÓN LÚDICA DEL CONOCIMIENTO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO, PARALELO “A” DE LA ESCUELA DE EGB “LUIS AURELIO GONZÁLEZ” DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2021 – 2022.

AUTORAS

GARCÍA ESTRADA LILIANA ESTEFANÍA
MICHUY HORTA LISBETH YADIRA

TUTOR

LIC. NANCY PÉREZ GAIBOR, MSC

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

2022

I. DEDICATORIA

Dedico este Trabajo de Integración Curricular con mucho amor a mis padres Rosita y Geovany, quienes me formaron con valores, principios e inculcaron en mí el ejemplo de esfuerzo, a mi esposo Freddy, por todo su apoyo y comprensión, con quienes comparto cada instante de mi vida por lo que son mi motivo para seguir cada día, también a mi familia por su voz de aliento, de igual manera sus grandes consejos.

Lisbeth

El presente Trabajo de Integración Curricular dedico de manera muy especial a mi madre Maruja Estrada, quien siempre me ha brindado su cariño y su amor, quien guía mis pasos para ser una persona de buenos valores. A mis hermanos, quienes siempre me han brindado su apoyo de manera incondicional. Como olvidar aquellas personas que, aunque no se encuentran más en este mundo, han dejado una huella en mi corazón.

Estefanía

II. AGRADECIMIENTO

Primeramente, damos gracias a Dios por permitirnos cumplir nuestros anhelos, a la Universidad Estatal de Bolívar la que nos abrió sus puertas hacia el conocimiento y el saber, a nuestros maestros que nos llevaron por el camino de la ciencia, especialmente con profunda gratitud a la Lic. Nancy Pérez, y finalmente a nuestros compañeros y grupo de amigos con los cuales hemos compartido momentos muy gratos durante estos años.

Lisbeth y Estefanía

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

LIC. NANCY PÉREZ GAIBOR, MSC

CERTIFICA:

Que el informe final del proyecto de investigación titulado: **“LA TÉCNICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA INTERIORIZACIÓN LÚDICA DEL CONOCIMIENTO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO, PARALELO “A” DE LA ESCUELA DE EGB “LUIS AURELIO GONZÁLEZ” DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2021 – 2022.”**, elaborado por García Estrada Liliana Estefanía y Michuy Horta Lisbeth Yadira, egresados de la Carrera Educación Básica, de la Facultad Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido revisado. En tal virtud que se ajusta a las recomendaciones y observaciones expuestas durante la realización del mismo. Por lo que autorizo su presentación para su respectiva aprobación según lo estipulado en el reglamento de la Unidad de Integración Curricular.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda,



Lic. Nancy Pérez Gaibor, MSC

TUTORA.

IV. AUTORÍA NOTARIZADA



IV. AUTORÍA NOTARIADA

Todos los conceptos, ideas, preceptos y propuestas epistemológicas y ontológicas presentadas en el presente proyecto de investigación: **“LA TÉCNICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA INTERIORIZACIÓN LÚDICA DEL CONOCIMIENTO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO, PARALELO “A” DE LA ESCUELA DE EGB “LUIS AURELIO GONZÁLEZ” DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2021 – 2022.”**, son de exclusiva responsabilidad de los autores.

García Estrada Liliana Estefanía
C.I: 0202548582

Michuy Horta Lisbeth Yadira
C.I: 0202498572



Factura: 001-002-000021647



20220203001D00373

DILIGENCIA DE RECONOCIMIENTO DE FIRMAS N° 20220203001D00373

Ante mí, NOTARIO(A) GUSTAVO ANTONIO CHAVES CHIMBO de la NOTARÍA PRIMERA , comparece(n) LILIANA ESTEFANIA GARCIA ESTRADA portador(a) de CÉDULA 0202548582 de nacionalidad ECUATORIANA, mayor(es) de edad, estado civil SOLTERO(A), domiciliado(a) en SAN MIGUEL, POR SUS PROPIOS DERECHOS en calidad de COMPARECIENTE; LISBETH YADIRA MICHUY HORTA portador(a) de CÉDULA 0202498572 de nacionalidad ECUATORIANA, mayor(es) de edad, estado civil CASADO(A), domiciliado(a) en GUARANDA, POR SUS PROPIOS DERECHOS en calidad de COMPARECIENTE; quien(es) declara(n) que la(s) firma(s) constante(s) en el documento que antecede AUTORIA NOTARIADA, es(son) suya(s), la(s) misma(s) que usa(n) en todos sus actos públicos y privados, siendo en consecuencia auténtica(s), para constancia firma(n) conmigo en unidad de acto, de todo lo cual doy fe. La presente diligencia se realiza en ejercicio de la atribución que me confiere el numeral noveno del artículo dieciocho de la Ley Notarial -. El presente reconocimiento no se refiere al contenido del documento que antecede, sobre cuyo texto esta Notaria, no asume responsabilidad alguna. – Se archiva un original. CHIMBO, a 25 DE AGOSTO DEL 2022, (14:25).

LILIANA ESTEFANIA GARCIA ESTRADA
CÉDULA: 0202548582



LISBETH YADIRA MICHUY HORTA
CÉDULA: 0202498572



NOTARIO(A) GUSTAVO ANTONIO CHAVES CHIMBO
NOTARÍA PRIMERA DEL CANTÓN CHIMBO

DR. ANTONIO CHAVES CHIMBO
REPUBLICA DEL ECUADOR
NOTARIO PRIMERO DEL
CANTON - CHIMBO





CERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD

Número único de identificación: 0202498572

Nombres del ciudadano: MICHUY HORTA LISBETH YADIRA

Condición del cedulaado: CIUDADANO

Lugar de nacimiento: ECUADOR/GUAYAS/GUAYAQUIL/CARBO
(CONCEPCION)

Fecha de nacimiento: 9 DE MAYO DE 1999

Nacionalidad: ECUATORIANA

Sexo: MUJER

Instrucción: BACHILLERATO

Profesión: BACHILLER

Estado Civil: CASADO

Cónyuge: AZOGUE YANCHALIKUIN FREDDY FABIAN

Fecha de Matrimonio: 29 DE DICIEMBRE DE 2021

Datos del Padre: MICHUY MAGARISCA MANUEL

Nacionalidad: ECUATORIANA

Datos de la Madre: HORTA GORDILLO ROSA ERCILIA

Nacionalidad: ECUATORIANA

Fecha de expedición: 12 DE ABRIL DE 2022

Condición de donante: SI DONANTE

Información certificada a la fecha: 25 DE AGOSTO DE 2022

Emisor: GUSTAVO ANTONIO CHAVEZ CHIMBO - BOLIVAR-CHIMBO-NT 1 - BOLIVAR - CHIMBO



Lisbeth Michuy



N° de certificado: 221-753-39412



221-753-39412

F. Alvear

Ing. Fernando Alvear C.

Director General del Registro Civil, Identificación y Cedulación
Documento firmado electrónicamente





CERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD

Número único de identificación: 0202548582

Nombres del ciudadano: GARCIA ESTRADA LILIANA ESTEFANIA

Condición del cedulado: CIUDADANO

Lugar de nacimiento: ECUADOR/BOLIVAR/CHIMBO/TELIBELA

Fecha de nacimiento: 18 DE MARZO DE 1998

Nacionalidad: ECUATORIANA

Sexo: MUJER

Instrucción: BACHILLERATO

Profesión: BACHILLER

Estado Civil: SOLTERO

Cónyuge: No Registra

Fecha de Matrimonio: No Registra

Datos del Padre: GARCIA OCAÑA ANGEL RAUL

Nacionalidad: ECUATORIANA

Datos de la Madre: ESTRADA SILVA LILIA MARUJA

Nacionalidad: ECUATORIANA

Fecha de expedición: 16 DE FEBRERO DE 2017

Condición de donante: SI DONANTE

Información certificada a la fecha: 25 DE AGOSTO DE 2022

Emisor: GUSTAVO ANTONIO CHAVEZ CHIMBO - BOLIVAR-CHIMBO-NT 1 - BOLIVAR - CHIMBO



N° de certificado: 221-753-39351



221-753-39351

F. Alvear

Ing. Fernando Alvear C.
Director General del Registro Civil, Identificación y Cedulación
Documento firmado electrónicamente



V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA	I
II. AGRADECIMIENTO	I
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	III
IV. AUTORÍA NOTARIADA.....	IV
V. ÍNDICE	X
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL.....	XIII
VII. ABSTRACT.....	XV
VIII. INTRODUCCIÓN.....	XVII
1. TEMA	1
2. ANTECEDENTES	2
3. PROBLEMA.....	4
3.1. Descripción del problema.....	4
3.2. Formulación del problema	6
4. JUSTIFICACIÓN	7
5. OBJETIVOS	9
5.1. Objetivo General	9
5.2. Objetivos Específicos.....	9
6. MARCO TEÓRICO.....	10
6.1. Teoría Científica.....	10
6.1.1. Teorías del aprendizaje en la era digital	10
6.1.2. Conectivismo	11
6.1.3. Aprendizaje basado en juegos.....	11
6.1.4. Gamificación.....	12
6.1.5. Elementos parte de la gamificación	13
6.1.6. Tipos de gamificación y de jugadores	15
6.1.7. Proceso de desarrollo de gamificación	17
6.1.8. Tecnologías existentes para gamificar	19

6.1.9.	Gamificación y educación	21
6.1.10.	Ludificación	23
6.1.11.	Interiorización del conocimiento	24
6.1.12.	Fases de la adquisición del conocimiento	24
6.1.13.	Proceso de enseñanza-aprendizaje.....	25
6.1.14.	Componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje	26
6.2.	Teoría Legal	31
6.3.	Teoría referencial	34
7.	MARCO METODOLÓGICO.....	36
7.1.	Enfoque de la investigación	36
7.2.	Diseño o tipo de estudio.....	36
7.3.	Métodos.....	36
	Inductivo	37
	Deductivo	37
7.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
7.5.	Universo y muestra.....	37
7.6.	Procesamiento de la información	38
8.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	39
	Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes	39
	Resultados de la entrevista aplicada a la docente de la asignatura de Estudios Sociales 50	
10.	CONCLUSIONES	53
11.	PROPUESTA.....	54
	Titulo 54	
	Introducción	54
	Objetivos de la propuesta.....	55
	Capítulo I.....	56
	Capitulo II	66
	BIBLIOGRAFÍA	103
	ANEXOS	107

Anexo 1 Certificación del Director de la Unidad Educativa Luis Aurelio González	107
Anexo 2 Resolución Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Educación	108
Anexo 3 Reporte de originalidad Urkund	110
Anexo 4 Encuesta dirigida a estudiantes del cuarto grado de la Escuela EGB Luis Aurelio González	111
Anexo 5 Entrevista dirigida al docente del cuarto grado de la Escuela EGB Luis Aurelio González.....	115
Anexo 6 Reuniones vía ZOOM mantenidas para el desarrollo del perfil de investigación.....	117
Anexo 7 Capacitaciones por ZOOM sobre la propuesta de investigación.....	118

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

La presente investigación denominado La técnica de la gamificación para la interiorización lúdica del conocimiento en el Área de Ciencias Sociales en los estudiantes de Cuarto Grado, paralelo “A” de la Escuela de EGB “Luis Aurelio González” de la provincia de Bolívar, cantón Guaranda, durante el período lectivo 2021 – 2022, nace debido a la necesidad de implementar estrategias didácticas para fortalecer el desarrollo de conocimientos, debido a que por la pandemia y por el auge de la tecnología los métodos tradicionales de enseñanza y aprendizaje no logran los objetivos esperados, en tal sentido es necesario abordar nuevas estrategias y formas de enseñanza y aprendizaje que mejoren dichas falencias.

En este sentido como objetivo de la investigación planteado es “Desarrollar la técnica de gamificación para lograr la interiorización lúdica el conocimiento en el área de Ciencias Sociales dirigida a los estudiantes del cuarto año de EGB “A de la EGB Luis Aurelio González, de la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar, período 2021-2022”, para lo que se ha desarrollado una revisión de la literatura sobre las variables de investigación con la finalidad de tener referentes teóricos que brinden una base teórica para el desarrollo del mismo.

El enfoque de investigación abordado es cuali-cuantitativo, el primero en relación con las Ciencias Exactas (números) y el segundo con las Ciencias Sociales (apreciación, subjetivo); el instrumento para recolección de datos es la encuesta, de la misma forma el diseño de investigación es descriptivo correlacional, debido a que se pretende describir la problemática de investigación y establecer la correlación entre la gamificación y la interiorización lúdica de conocimientos, de la misma forma los métodos usados son deductivo e inductivo, con un total de 67 estudiantes considerados el universo de investigación.

Los resultados demuestran que los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro de la institución educativa en el área de Ciencias Sociales se realizan de manera

tradicional, lo que provoca que la motivación de los estudiantes sea mínima, además dentro el docente poco o nada hace por fomentar la interacción dentro del aula, lo que conlleva a que el proceso de interiorización de conocimientos no sea el esperado. Lo antes expuesto pone en evidencia la necesidad de implementar nuevas formas de aprender, en este sentido la gamificación se da como una alternativa viable para mejorar las problemáticas identificadas dentro de la institución.

Para lograr mejorar los problemas antes expuestos se ha desarrollado como propuesta de investigación diseñar un manual para la correcta utilización de tecnologías de gamificación dirigido a los estudiantes de la asignatura de Ciencias Sociales de la EGB Luis Aurelio González, que brinde conocimientos claros sobre la correcta utilización de la gamificación dentro de los procesos académicos, de la misma los programas que permiten gamificar una clase y su utilización.

VII. ABSTRACT

The present research called The gamification technique for the playful internalization of knowledge in the area of Social Sciences in fourth grade students, parallel "A" of the EGB School "Luis Aurelio González" of the province of Bolivar, canton Guaranda, during the school year 2021 - 2022, was born due to the need to implement didactic strategies to strengthen the development of knowledge, because of the pandemic and the rise of technology, the traditional methods of teaching and learning do not achieve the expected objectives, in this sense it is necessary to address new strategies and forms of teaching and learning to improve these shortcomings.

In this sense, the objective of the proposed research is "To develop the gamification technique to achieve the playful internalization of knowledge in the area of Social Sciences aimed at students in the fourth year of EGB "A of the Luis Aurelio González Educational Unit, in the city of Guaranda, province of Bolivar, period 2021-2022", for which a literature review has been developed on the research variables in order to have theoretical references that provide a theoretical basis for the development of the same.

The research approach is quantitative since the instrument for data collection is the survey, in the same way the research design is descriptive correlational, because it is intended to describe the research problem and establish the correlation between gamification and the playful internalization of knowledge, in the same way the methods used are deductive and inductive, with a total of 67 students considered the research universe.

The results show that the teaching and learning processes within the educational institution in the area of Social Sciences are carried out in a traditional way, which causes the motivation of the students to be minimal, in addition, the teacher does little or nothing to encourage interaction within the classroom, which leads to the process of internalization of knowledge is not as expected. The aforementioned highlights the

need to implement new ways of learning, in this sense, gamification is a viable alternative to improve the problems identified within the institution.

In order to improve the aforementioned problems, a research proposal has been developed to design a manual for the correct use of gamification technologies aimed at students of the Social Sciences subject of the Luis Aurelio González Educational Unit, which provides clear knowledge on the correct use of gamification within the academic processes, as well as the programs that allow gamifying a class and its use.

VIII. INTRODUCCIÓN

Los nuevos escenarios educativos exigen cada vez la innovación de técnicas, métodos y estrategias de enseñanza y aprendizaje que promuevan procesos de internalización de conocimientos de manera consciente, relacionando información teórica y práctica, en tal sentido los escenarios actuales exigen del docente una constante actualización no solo de conocimientos sino de nuevas formas y métodos de enseñar que se caractericen por promover entornos áulicos más activos y dinámicos con la finalidad de desarrollar aprendizajes lúdicos y significativos en los estudiantes.

De la misma forma las nuevas necesidades y entornos cambiantes han provocado un choque disruptivo en la educación y sus escenarios a raíz de la pandemia originada desde el año 2019 en Wuhan China, que en los siguientes meses se trasladó a todos los países a nivel mundial, induciendo el cierre de centros educativos de los distintos niveles educativos, poniendo en evidencia la falta de preparación de la educación no solo en Ecuador sino a nivel mundial para afrontar estos escenarios impensados. Se evidencio la caducidad en la mayoría de las metodologías de enseñanza y aprendizaje usadas en contextos presenciales, mismas que no surten el mismo efecto en contextos en línea.

Por lo que la presente investigación tiene como finalidad desarrollar una nueva forma de enseñar e interactuar con los estudiantes del cuarto grado en el área de Ciencias Sociales de la institución educativa objeto de investigación, mediante el uso de la gamificación como elemento básico para el desarrollo e interiorización de conocimientos, en este sentido se pretende usar las estrategias del juego y sus características en la motivación del estudiante, en el compromiso por parte de dichos actores educativos en ser parte integral de su aprendizaje a través del juego, en el desarrollo de habilidades de una forma lúdica, ya que a través de la gamificación se puede conseguir mejores aprendizajes en los estudiantes.

En este sentido la presente investigación busca mejorar la interiorización de conocimientos de los estudiantes en el área de Ciencias Sociales, debido a que a raíz de la pandemia se ha dado de manera inicial la virtualidad y en la actualidad se está desarrollando en ciertas instituciones una modalidad híbrida que combina la parte presencial con la virtualidad. Lo que ha provocado la caducidad de las metodologías tradicionales de enseñanza y aprendizaje, se observa que la imposición magistral se utiliza en la mayoría de instituciones educativas, sin que la misma logre el desarrollo de conocimientos y habilidades en los estudiantes de la forma esperada.

Por el contrario, se ha observado un retroceso en los conocimientos de los estudiantes ya que no se logra por un lado la atención por tiempos largos como si se lo lograba de forma presencial, lo que conlleva a clases poco dinámicas, estudiantes poco motivados y por ende una inadecuada interiorización de conocimientos, ante este panorama es necesario que se innove con nuevas formas de interactuar entre docentes y estudiantes con la finalidad de lograr entornos áulicos dinámicos y participativos.

En este sentido la presente investigación busca desarrollar a través de la gamificación y sus bondades una mejor interiorización de conocimientos en los estudiantes del cuarto grado de la Escuela de EGB Luis Aurelio González, ya que se pretende aplicar características del juego a la interiorización de conocimientos en los estudiantes.

1. TEMA

LA TÉCNICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA INTERIORIZACIÓN LÚDICA DEL CONOCIMIENTO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO, PARALELO “A” DE LA ESCUELA DE EGB “LUIS AURELIO GONZÁLEZ” DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2021 – 2022.

2. ANTECEDENTES

La gamificación se ha venido desarrollando como una estrategia didáctica que favorece los procesos de enseñanza y aprendizaje en distintos niveles educativos, ya que la misma fomenta una nueva forma de aprender a través de las características que presenta el juego orientadas a actividades educativas con la finalidad de que los estudiantes se sientan motivados y con interés hacia la construcción de su aprendizaje. Este factor permite que los estudiantes adquieran conocimientos de una forma diferente mientras se entretiene.

En este sentido se han desarrollado algunas investigaciones con la aplicación de la gamificación como la desarrollada por Buñay (2020) denominada “La Gamificación en los Docentes de Educación Básica de la Unidad Educativa “Ciudad de Machala” del Periodo Académico 2019”, con la finalidad de aplicar dicha técnica ya que como lo demuestra la investigación, los docentes aplican métodos de enseñanza de forma tradicional sí que apliquen el uso de la tecnología.

En esta misma línea la investigación desarrollada por Correa (2020) denominado “La técnica de gamificación en la enseñanza aprendizaje de las, en los estudiantes del Segundo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ciencias Naturales “Nueva Esperanza” de la parroquia La Península, cantón Ambato, provincia de Tungurahua”, dentro de dicha investigación se analiza la importancia de desarrollar nuevas formas de aprendizaje debido a que las nuevas generaciones de estudiantes tienen nuevas formas de aprender con el uso de la tecnología.

Otras investigaciones como Merino (2019) sobre el tema denominado “La gamificación para el aprendizaje del Bloque 2: Los seres humanos en el espacio de la asignatura de Estudios Sociales de octavo año de EGB”, dicha investigación pone énfasis en un tema específico relacionado a la asignatura de Ciencias Sociales. De la misma forma Carbache (2020) con investigación denominada “Uso de la gamificación

como estrategia didáctica en los niños y niñas de 7° año de Educación Básica en el área de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Fiscal Juan Montalvo”.

Dentro del contexto meso a nivel de la provincia de Bolívar se han dado investigaciones como la desarrollada por Liberio (2020) con su tema “Las técnicas de gamificación y su incidencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años en el nivel de educación inicial de la Escuela de Educación Básica Isabel Herrera de Velásquez durante el periodo 2019-2020”, dentro del cual aborda como la gamificación aporta a los procesos educativos en niños de esa edad.

Dentro del contexto micro no se observan investigaciones desarrolladas sobre las técnicas de gamificación para la interiorización lúdica del conocimiento en el área de Ciencias Sociales dentro de la institución educativa, por lo que la presente investigación se observa como la primera de este tipo, aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa.

3. PROBLEMA

3.1.Descripción del problema

El problema de investigación nace a raíz de la caducidad de los métodos de enseñanza y aprendizaje aplicados dentro de la Escuela de EGB Luis Aurelio González por sus docentes, lo que provoca que los estudiantes no logren una interiorización de conocimientos adecuada ya que la exposición magistral no es eficiente dentro de escenarios virtuales e híbridos, debido a que la clase magistral en los estudiantes no logra los resultados esperados, es decir para un estudiante de cuarto grado de Educación General Básica esta metodología no logra captar su atención por mucho tiempo debido al cansancio que provoca estar frente a una cámara recibiendo clases.

En este sentido los estudiantes del cuarto grado se encuentran poco motivados con clases poco dinámicas, el estudiante se encuentra bajo un perfil pasivo receptor de conocimiento brindado por el docente, estos escenarios poco activos someten al estudiante a clases tradicionales, sin que se aproveche las bondades de los nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje centrados en el estudiante como un ente activo y constructor de sus experiencias, conocimientos y desarrollo de habilidades.

No se desarrolla por parte de los docentes estrategias que usen la gamificación para la interiorización de conocimientos por medio de actividades como sopa de letras, crucigrama, preguntas por competencia, preguntas por puntos, uso de cuadrículas, uso de la esfera, señalética, entre otras actividades que pueden ser de mucho interés para el estudiante.

Por otro lado, la pandemia ha puesto en evidencia las falencias en el manejo de tecnología por parte de los docentes y el desconocimiento de metodologías más activas centradas en el estudiante y con características de mayor adaptabilidad a escenarios virtuales. Se observa la dificultad que supone para los docentes el manejo de tecnología y el uso de nuevas estrategias y metodologías que se adapten a estos escenarios. Esto supone que la calidad de la educación tienda a bajar ya que los docentes no pueden

llegar a consolidar conocimientos y competencias en los estudiantes de la misma forma que en la presencialidad.

Es evidente que los métodos de enseñanza y aprendizaje usados con frecuencia por los docentes no logran los resultados esperados en los mismos y por ende genera descontento en los dos actores educativos, por un lado, los docentes que no logran llegar con su mensaje a los estudiantes y por otro los estudiantes quienes se sometidos a aprender e interiorizar conocimientos bajo método poco activos donde el docente se dedica únicamente a brindar conocimientos a través de la clase magistral. Todo ello debido a que existen varias limitantes procedimentales, conceptuales, tecnologías y de conocimientos en estos actores educativos que se les ha tornado muy difíciles de superar.

En cuanto los métodos tradicionales usados por los docentes no logran la consecución de los diez objetivos generales planteados dentro del área de Ciencias Sociales, orientados a potenciar la construcción de una identidad, contextualizar la realidad ecuatoriana, comprender la dinámica individuo-sociedad, entre otras de las finalidades que se busca con la asignatura de estudios sociales dentro de la Educación general Básica (Ministerio de Educación, 2020).

Por todos los aspectos manifestados es evidente que la educación se ve afectada bajo estos nuevos escenarios educativos con un declive de su calidad, ya que las metodologías que los docentes han venido usando durante toda su vida profesional no se adaptan a estos nuevos escenarios híbridos impuestos por la pandemia caracterizada por la virtualidad y en los últimos meses por una hibridación entre la presencialidad y la virtualidad.

En efecto los docentes de la EGB, al igual que en la provincia y el país no cuentan con los conocimientos necesarios para afrontar la virtualidad o en su caso la hibridación de la educación de una forma adecuada, lo que repercute en que los procesos educativos cuenten con serias limitaciones que afectan a la calidad educativa de manera general dentro de la institución educativa.

3.2. Formulación del problema

¿Cómo influye la aplicación de la técnica de gamificación en la interiorización lúdica del conocimiento el área de Ciencias Sociales en los estudiantes de cuarto grado EGB “A” de la Escuela de EGB Luis Aurelio Gonzales, de la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar, ¿período 2021-2022?

4. JUSTIFICACIÓN

La educación actual requiere de nuevas formas, métodos y estrategias de enseñanza que se adapten a los nuevos contextos educativos donde tanto docente y estudiante sean los ejes principales de los procesos educativos regulados y facilitados por la tecnología como elemento facilitador dentro de entornos caracterizados por la virtualidad. De esta forma que logren un empoderamiento del estudiante en el desarrollo de su aprendizaje y que a su vez el docente brinde los medios y herramientas necesarias para que el estudiante logre consolidar y alcanzar sus conocimientos.

Ante estos escenarios es necesario que se pongan de manifiesto estrategias nuevas adaptadas a los entornos cambiantes y dinámicos actuales, donde el estudiante sea artífice de sus conocimientos, en tal sentido la gamificación es una estrategia didáctica que puede lograr mejores resultados en la adquisición de conocimientos en los estudiantes, ya que la neurociencia ha demostrado que el juego es mucho más que una forma de diversión y que se puede implementar las dinámicas del juego en contextos educativos (Area Moreira & González González, 2015), para de esta manera lograr una mejor interiorización de conocimientos.

La gamificación se ha venido aplicado en años inferiores y edades tempranas, sin embargo, se han dado investigaciones que demuestran que la aplicación de la gamificación puede brindar resultados muy buenos en distintas edades y años de estudio (Ortega Ruipérez, Alvarado, Chorro, & Cuartero, 2021). Por otro lado, la gamificación usa características y dinámicas del juego dentro de un entorno educativo con la finalidad de promover escenarios con mayor dinamismo e interacción entre los actores educativos que en este caso son los docentes y estudiantes de la EGB.

La importancia de la presente investigación radica en que a través de la gamificación se puede lograr una mejor interiorización del conocimiento a través de actividades lúdicas realizadas por los estudiantes, es decir el estudiante mientras va jugando comienza a desarrollar un proceso de adquisición e interiorización del

conocimiento de forma activa, sin convertirse en un mero escucha dentro de un entorno tradicional.

Por otro lado, la novedad científica de la presente investigación radica en que el uso de la tecnología facilita estos procesos de gamificación mediante distintas páginas y aplicaciones existentes en internet que en su gran mayoría son gratuitas y muy pocas presentan costos relativamente bajos, por lo que son tecnologías accesibles para cualquier docente e institución educativa. Los estudiantes en la actualidad pertenecen a una generación caracterizada por manejar de forma sencilla la tecnología y por ende es necesario que los docentes aprovechen esta característica de sus estudiantes y usen la tecnología con fines educativos, que en este caso es la interiorización de conocimientos.

Dentro de la institución educativa no se logra una consolidación de aprendizajes por parte de estudiantes, debido a falta de interés de los mismos, poco entusiasmo con los métodos tradicionales actuales usados por los docentes, poca interacción, falta de innovación en la forma de transmisión de conocimientos, poco empoderamiento de los estudiantes en su aprendizaje, todos estos problemas mencionados conducen a la necesidad de innovar en el aula e incentivar a los docentes de la institución educativa a romper el paradigma que presentan en el uso de metodologías tradicionales que no se adaptan a los contextos actuales y se conozcan y a priori apliquen nuevas estrategias didácticas como lo es la gamificación.

Luego de dialogo directo con las autoridades de la institución educativa se presentan las facilidades para realizar el presente proyecto de investigación, se observó interés en los docentes en conocer nuevas estrategias didácticas que se adapten a estos nuevos escenarios educativos actuales caracterizados por el incremento de la tecnología como vínculo entre los actores educativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por otro lado, se cuenta con los conocimientos e iniciativa necesarios para llevar a cabo la investigación de forma adecuada.

La gamificación es un tema que ha tomado fuerza en los últimos años en países desarrollados sin embargo en países en desarrollo como el nuestro es un tema que no se ha estudiado ni aplicado en la gran mayoría de instituciones educativas por lo que su novedad científica radica en aplicar la gamificación dentro del cuarto año de Educación General Básica de la institución y que luego pueda ser replicada en el resto de años y asignaturas parte de la institución educativa. Además, la gamificación es una estrategia didáctica que se adapta a estos nuevos escenarios educativos impuesto por la pandemia y que ha supuesto un antes y un después de la educación tradicional a una educación más activa centrada en el estudiante.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo General

Identificar la técnica de gamificación para la interiorización lúdica del conocimiento en el área de Ciencias Sociales dirigida a los estudiantes del cuarto año de EGB “A de la Unidad Educativa Luis Aurelio González, de la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar, período 2021-2022.

5.2. Objetivos Específicos

Elaborar fundamentos teóricos sobre la técnica de gamificación como recurso didáctico en la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Diagnosticar las falencias actuales en la interiorización lúdica del conocimiento en el área de Ciencias Sociales y la necesidad de aplicar nuevas técnicas didácticas que mejoren la interiorización lúdica del conocimiento.

Diseñar un manual para la correcta utilización de tecnologías de gamificación dirigido a los estudiantes de la asignatura de Ciencias Sociales de la Escuela de EGB Luis Aurelio González.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Teoría Científica

La gamificación es una estrategia muy atractiva para los docentes ya que dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje al aplicarse hace que la interacción entre docente y estudiante sea más dinámica y participativa, por otro, lado fomenta en los estudiantes el atractivo de una asignatura, la capacidad de promover auto aprendizaje, mejora los procesos de retención de conceptos y de manera general hace que la asignatura se muestre más atractiva para los actores educativos.

En el capítulo se abordan los referentes teóricos para fundamentar la importancia de la gamificación, se analizan las características, ventajas, teorías, tecnologías y proceso de implementación de esta estrategia. Así, se profundiza en el entendimiento de las variables de investigación a nivel mundial y una contextualización sobre investigaciones relacionadas a la gamificación y sus resultados.

6.1.1. Teorías del aprendizaje en la era digital

La tecnología ha generado influencia sobre la sociedad en los últimos años y ha reorganizado la forma en que nos comunicamos, desenvolvemos, laboramos y nos educamos. Por lo que muchas teorías que se desarrollaron como el conductismo, cognitivismo y el constructivismo no se adaptan siempre a las nuevas necesidades de los estudiantes y entornos educativos en los que se desenvuelven.

En este proceso se han desarrollado un sinnúmero de teorías contemporáneas que propician las bases epistemológicas para el uso de las tecnologías. A continuación, se describen las principales teorías del aprendizaje, destacando las descritas a continuación como las que han aportado bases para llegar a la gamificación.

6.1.2. Conectivismo

Con el auge del internet los usuarios cada vez se encuentran más conectados a la web y los distintos servicios que se pueden encontrar ahí, como redes sociales, sistemas streaming, sitios web, bases de datos, bibliotecas digitales y un sinnúmero de tecnologías dedicadas al entretenimiento. El conectivismo surge gracias al auge de la tecnología y el alcance del internet a nivel mundial, este aspecto ha repercutido dentro de la sociedad en los contextos educativos.

Uno de los factores que ha provocado el desarrollo de esta nueva teoría es la velocidad con que avanza el conocimiento y la obsolescencia del mismo ya que es cada vez más corta, es decir desde que se adquiere hasta que se vuelve obsoleto. En la actualidad se considera un período de cinco años (Coronados et al. 2018), para evitar esto se han desarrollado nuevas formas de enseñanza.

Cabe mencionar que la incursión de la tecnología dentro de los procesos educativos es notoria está reconfigurando estos procesos, donde el conectivismo ha tomado fuerza como teoría del aprendizaje, aquí se evidencia que el aprendizaje se da en el interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes, donde el individuo se encuentra en un proceso de aprendizaje continuo ya que el conocimiento es cambiante y no dura en el mismo estado por mucho tiempo.

6.1.3. Aprendizaje basado en juegos

Dentro de los procesos de aprendizaje que un individuo experimenta muchas veces el juego ha sido un elemento integrado a estos aprendizajes, sin embargo, dentro de la escuela tradicional se le ha considerado como un elemento distractor (Piaget, 2001), donde por muchos años no se le ha dado la importancia a esta forma de aprender, más bien en los primeros años de vida de las personas esta ha tendió cierta aceptación, aunque esto no ocurre con los años superiores.

El aprendizaje basado en el juego es esencialmente, aprender jugando, donde el individuo va desarrollando aprendizajes mientras va jugando (Danniels & Pyle, 2018), por lo norma se describen dos tipos particulares de juego: el juego libre, dirigido por los propios niños, y el juego guiado, en el que el docente proporciona un cierto grado de orientación o participación (Fleer, 2011). Cada tipo de juego posee sus propias características son embargo el segundo tiene características que lo hace que se más usado dentro de la comunidad educativa.

Con el auge de las TIC se han dado las condiciones adecuadas para el desarrollo de estas formas de aprender por parte de los estudiantes donde a través de juegos desarrollados con la finalidad de provocar aprendizaje en los estudiantes ha facilitados estos procesos de adquisición de conocimientos de una forma diferente a la de la escuela tradicional.

Klopfé & Yoon (2004) mencionan al videojuego o juego digital, como un recurso pedagógico que contribuye a alcanzar aprendizajes significativos, mediante clases participativas, dinámicas y entretenidas, donde los estudiantes se sientan más motivados por aprender.

Ante esto la estrategia del juego se ha convertido en una alternativa viable para el desarrollo de conocimientos en estudiantes de diferentes edades, con enfoque en la resolución de problemas y como elemento que se integre en actividades que el docente desarrollo como refuerzo a los procesos de enseñanza, entre las características diferenciadoras del juego se encuentran su efecto en habilidades de conocimiento, sistema incentivador, mecánicas de aprendizajes, evaluación diseño estético, narrativa, puntuación musical, entre otros (Macías, 2017).

6.1.4. Gamificación

La palabra gamificación sale a la luz gracias a Nick Pelling en el año 2002, quien da a conocer las ideas de tomar características del juego dentro de un entorno de aprendizaje serio, manifiesta la idea de desarrollar una interfaz de usuario para la

realización de transacciones electrónicas agradables y rápidas para los usuarios (Cornellà, Estebanell, & Brusi, 2020). Sin embargo, este término pasa desapercibido dentro de la comunidad científica dando mínima importancia al mismo.

En esta misma línea para Werbach y Hunte (2013) “la gamificación consiste en el uso de elementos de juego y de técnicas del diseño de juegos en contenidos ajenos al juego” (p.13), donde ya se comienza a orientar este tipo de estrategias a entornos relacionados a la educación, pero que conlleve las características propias del juego donde el usuario se sienta atraído a desarrollar estas actividades lúdicas.

Esta definición es más cuidadosa e identifica como la gamificación aporta dentro de los procesos educativos y como debe orientarse hacia la adquisición de conocimientos de los individuos dentro de un entorno cuidadosamente desarrollado con la finalidad de desarrollar objetivos previamente planteados.

La gamificación consiste en diseñar experiencias de aprendizaje para que sean vividas como un juego, esta definición plasma la importancia de la gamificación y en consecuencia de ello, los docentes desarrollen estrategias con objetivos e ideas para que conlleven a la adquisición de conocimientos a través del juego.

En este proceso la gamificación permite el diseño de experiencias de aprendizaje a través de la metodología del juego en la resolución de problemas y el fomento del aprendizaje significativo, lo que favorece un mayor empoderamiento de los estudiantes en su proceso de adquisición de conocimientos, es decir favorece un aprendizaje activo, donde el estudiante toma un rol protagónico en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

6.1.5. Elementos parte de la gamificación

Al desarrollar entornos gamificados es necesario que quien vaya a diseñar recursos didácticos de este tipo tome en cuenta aspectos de vital importancia para que

se logre los objetivos planteados dentro de la gamificación. Según, Elaish et al. (2021) los principales elementos son:

Diversión: Uno de los aspectos indispensables para desarrollar recursos didácticos que tengan como finalidad la gamificación es tener en cuenta la diversión como elemento transversal del mismo. Ya que lo que diferencia a la gamificación de otras formas de aprendizaje es que el usuario se divierte mientras aprende y este factor los hace tan llamativo e interesante para cualquier estudiante ya que lo ve como una manera entretenida de aprender y no como algo tedioso.

Motivación: La gamificación debe promover la motivación en los estudiantes ya que este es un factor clave el tener estudiantes motivados, ya que aprenden de mejor manera y se mantienen por mucho más tiempo enganchados con sus actividades académicas, entonces la gamificación debe propender en su diseño la motivación como factor decisor.

Núñez (2009), manifiesta que la existencia de componentes que hacen que un estudiante se sienta motivado: el primero se relaciona con motivos, propósitos o razones que hace que un estudiante realice tal o cual actividad; el segundo es de expectativa, engloba las percepciones y creencias individuales sobre la capacidad para realizar una tarea, y el tercero es afectivo que engloba los sentimientos, emociones y, en general, las reacciones afectivas que produce la realización de una actividad. Entonces es necesario tomar en cuenta dichos componentes dentro de las actividades gamificadas, con la finalidad de que estos recursos lúdicos contengan criterios que mantenga motivados a los estudiantes.

Narrativa: Un factor común dentro de las actividades gamificadas es que empiezan con una narrativa que busca orientar a los estudiantes y ubicarlos en el contexto de lo que deben realizar dentro de la actividad, la narrativa debe ser clara, pausada y ubicar al estudiante en el contexto del juego para que tenga claro cómo se va a desarrollar las actividades dentro del juego. Dentro de la narrativa se debe explicar el inicio, nudo y desenlace del juego.

Emociones: dentro de una actividad gamificada las emociones juegan un papel importante ya que es una de las características que hace que un usuario se enganche con este tipo de actividades, esta es una característica que hace que los juegos sean tan agradables para los usuarios, como lo menciona McGonigal (2013) el juego genera emociones como: curiosidad, creatividad, sorpresa, alivio, alegría, satisfacción, orgullo, asombro y amor por mencionar emociones que aportan a que el juego sea tan agradable para los usuarios.

Tecnología: íntimamente con las actividades de gamificación la tecnología juega un papel importante a la hora de desarrollar estos recursos, ya que a través de ella se generan distintos tipos de juegos que están orientados a los estudiantes, sin embargo, no solo la tecnología es importante sino la trama, el tipo de juego la calidad del mismo y otros factores, por lo que la tecnología si es importante pero no lo es todo a la hora de desarrollar gamificación.

Diversidad: a la hora de desarrollar gamificación la diversidad es un término a tomar en cuenta, ya que esta actividad lúdica debe tener entre sus criterios el hecho de identificar que existe una diversidad de estudiantes, con características propias y diferenciadoras como nivel de conocimiento, intereses, habilidades y gustos, es ahí que el docente debe tomar en cuenta este criterio a la hora de desarrollar juego que se adapte a la diversidad de estudiantes y sus necesidades.

6.1.6. Tipos de gamificación y de jugadores

Como se ha mencionado la gamificación consiste en trasladar las características del juego a las actividades lúdicas para desarrollar mayor motivación en los estudiantes y por ende conseguir mejores resultados académicos. Ante tales circunstancias se evidencian los siguientes tipos de gamificación (Krath & von Korflesch, 2021):

- **Superficial:** es un tipo de gamificación que reduce a la entrega de puntos, insignias y tabla de clasificaciones, pero que como característica no se puede mantener en

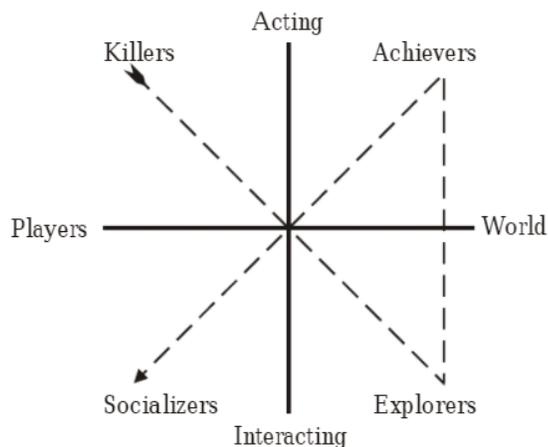
el transcurso del tiempo, más bien se la utiliza para aspectos puntuales en momentos específicos.

- **Profunda:** Es un tipo de gamificación que permite en los estudiantes adquirir un aprendizaje o modificar una conducta a largo plazo, dada a través de un contexto para llegar a un entendimiento intrínseco.

Dentro de los procesos educativos el tipo de gamificación utilizada de forma común es la superficial. Esta regularidad se justifica porque este tipo permite desarrollar actividades lúdicas a través del juego en momentos específicos y bajo finalidades puntuales que el docente decide desarrollar en su aula de clase.

De acuerdo al modelo propuesto por Bartle (2004) existen algunos tipos de jugadores según sus características y motivación que se clasifican en los siguientes: Killers, Achievers, Explorers y Socializers, cada uno de ellos con ciertas características que los diferencia de los demás. Los tipos de jugadores se representan dentro de un plano cartesiano como se ilustra en la Figura 1.1.

Figura 1



Fuente: (Bartle, 2004)

La figura anterior describe los tipos de jugadores existentes, por ejemplo, el jugador social se caracteriza por tener una motivación de carácter social por encima de

la misma estrategia del juego; por buscar tener contacto con demás usuarios parte del juego. El tipo de usuario explorador le gusta el descubrimiento los retos complejos y cada vez llegar a nuevos niveles donde se le exija a seguir descubriendo y poner retos para que el usuario descubra en el transcurso del juego.

El tipo de usuario killer le gusta siempre ganar o encontrarse en los primeros lugares dentro de una posición, la mejor forma de motivar a este tipo de jugadores es con una lista de posiciones donde se identifiquen como van mejorando y escalando posiciones con respecto al resto. El tipo de jugador triunfador es al que le gusta ir mejorando y su motivación es la de continuar descubriendo nuevos escenarios, plataformas o niveles y superar objetivos, este jugador busca satisfacción personal y del grupo.

6.1.7. Proceso de desarrollo de gamificación

Con independencia del tipo de proceso de gamificación que se vaya a desarrollar es bueno que se genere un conjunto de pasos y procesos sistemáticos que se deberán seguir para conseguir un elemento lúdico de calidad. Por lo tanto, a continuación, se establecen algunos momentos a tomar en cuenta según criterio de (Appel & Pujolà, 2021):

Primer momento: De manera inicial cuando se piensa desarrollar un proceso de gamificación es necesario que el docente establezca los objetivos que pretende alcanzar, esto permite que el docente identifique que actividades concretas es necesario desarrollar y que capacidades piensa conseguir en los estudiantes a lo largo de la actividad académica (Barros-Lorenzo, 2016).

Segundo momento: Aquí el docente debe determinar percepciones de los estudiantes en torno al juego y que tipos de características serían idóneas para este grupo de estudiantes por lo que es recomendable desarrollar preguntas a los estudiantes como: ¿Qué les gusta?, ¿Qué no les gusta?, ¿Qué esperan encontrar dentro del juego?, estas preguntas permiten que el docente tenga una aproximación a conocer que

motivaciones e intereses tienen los estudiantes para en base de dichos criterios desarrollar actividades acorde a sus necesidades motivacionales. Con los datos que se obtengan dentro de este segundo momento el docente puede determinar qué tipos de jugadores desarrollar para sus estudiantes.

Tercer momento: es el momento donde se desarrolla la gamificación de forma concreta, es aquí donde se seleccionan elementos y diseños que constituyen la gamificación y dentro del mismo se toma en cuenta dinámicas, mecánicas y componentes que integraran la gamificación. Es aquí donde debe primar la creatividad de los docentes en el desarrollo de dinámicas llamativas, motivadora y que enlacen al estudiante, de tal manera la gamificación que no sea monótono y que se presente de forma dinámica, interactiva y siempre mantenga a la expectativa al estudiante.

Dentro de este tercer momento el docente debe tener la capacidad de manejar tecnologías que le permitan el desarrollo de actividades de gamificación de forma combinada con la creatividad del docente, así como tener claro cuáles son los objetivos que se persigue con la actividad gamificada, con la finalidad de que la misma cumpla con los objetivos planteados (Dos Santos y Parizi, 2019). Al momento de desarrollar actividades gamificadas es necesario que una actividad de este tipo tome en cuenta los siguientes criterios.

Dinámicas: Hace referencia a la forma como se interactúa dentro del juego y como nos presenta las motivaciones, percepciones y demás elementos dentro del proceso de gamificación, en este sentido para Romero y Rojas (2013) “son los aspectos globales a los que un sistema gamificado debe orientarse, en otras palabras, está relacionado con los efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en el participante” (p.17).

Existen un sinnúmero de dinámicas que se utilizan dependiendo de este tipo de gamificación como: la posibilidad de alcanzar una compensación, y estar en una categoría alta para lograr un determinado reconocimiento para distinguirnos del resto de jugadores; colaborar o formar parte de una comunidad, estar por encima de los

demás jugadores, son algunos ejemplos de dinámicas que se usa dentro de este proceso dependiendo del tipo de usuario.

Mecánicas: A las mecánicas se las podría describir como actividades o procesos que los jugadores desarrollan como parte del juego y que tienen que hacerlo de forma secuencial o sistemática según como se haya desarrollado, una serie de reglas que intentan generar juegos educativos, con el fin de generar una cierta habilidad y destreza por parte de los usuarios, y aportarles desafíos.

Por otro lado, se desarrolla una relación estrecha entre la dinámica y la mecánica ya que la mecánica establece las actividades o procesos que los jugadores desarrollan y las dinámicas los puntos, bonos o algún tipo de incentivo que el jugador obtenga por realizar esas actividades.

Componentes: Son recursos imprescindibles que se añaden a una actividad y que han de satisfacer alguna necesidad de la persona para que esta muestre interés (Romero y Rojas, 2013), estos elementos aportan dinámica y mayor calidad dentro de la gamificación y brindan elementos que aportan a mejorar la calidad de estas actividades lúdicas.

Cuarto momento: Este momento comprende la finalización y el feedback dentro del proceso de gamificación desarrollado por el docente es decir evaluar si la gamificación que se ha desarrollado cumple con los criterios de calidad establecidos por el docente así como los objetivos planteados se encuentran desarrollados de una manera adecuada dentro del juego, por otro lado este proceso permite identificar falencias dentro de la gamificación desarrollada con la finalidad de desarrollar actividades correctivas.

6.1.8. Tecnologías existentes para gamificar

De acuerdo con Martínez Navarro (2017) “las nuevas tecnologías han traído consigo numerosos avances a nivel social y empresarial” (p. 54), pero también nos han

sumergido en profundos procesos de cambio dentro de la educación, que hoy en día usa como un elemento fundamental los diferentes sistemas tecnológicos en favor de los procesos educativos, en tal sentido se han desarrollado aplicaciones que permiten gamificar las clases como forma de reconfigurar los procesos educativos.

Existen un sinnúmero de tecnologías que permiten tal cometido, las más usadas se describen a continuación (Reynolds et al. 2021):

Kahoot, una herramienta que puede ser usada por docentes y estudiantes para repensar conceptos a través de preguntas que se lanzan en forma de concursos entre los miembros participantes, para lo cual lo único que hay que hacer es crear una cuenta dentro de su página web y proceder a desarrollar el cuestionario que puede ser compartido en forma de concurso.

Socrative, una herramienta muy importante porque permite crear cuestionarios para que los estudiantes respondan en tiempo real desde sus celulares, permite trabajar de forma gratuita con un número de participantes de hasta 50 y que genera Rankin de participantes para incentivar a los participantes a ser más competitivos (Kaliappen et al. 2021).

Super Teachers Tools, constituye una herramienta que permite crear concursos en línea para participar entre estudiantes permite crear ruletas, cronómetros, contadores entre otras actividades muy interesantes para el estudiante.

Ta-tum, es una tecnología a nivel de la web que permite incentivar a los estudiantes en los procesos de lectura tanto en idioma español como en inglés que sería la finalidad dentro de la investigación.

Cerebriti, aplicación que permite la creación de juegos y jugar con juegos creados por otros usuarios, la aplicación contiene un sinnúmero de juegos para todo tipo, finalidad y temas muy variados.

Classcraft, una aplicación muy parecida a ‘World of Warcraft’, que permite crear un sinnúmero de personajes dentro de la misma que de forma colaborativa y a través de la adquisición de conocimientos se podrá avanzar sobre el juego (Krishnan et al., 2021).

Toovari, una aplicación muy potente para crear distintos tipos de actividades de gamificación que permiten desarrollar tipos de usuarios para distintas finalidades que el docente desee.

Play Brighter, es una plataforma muy personalizable que permite a los docentes crear distintas actividades de juegos bajo la característica de misiones que los estudiantes deberán cumplir.

Arcademics, es una aplicación que permite aprender jugando en línea con otros compañeros la asignatura de inglés, además se puede compartir con estudiantes de otras instituciones y lugares.

6.1.9. Gamificación y educación

La gamificación ha tomado fuerza como una alternativa a la hora de lograr aprendizaje en los estudiantes ya que esta usa la metodología del juego que permita mejorar su atención, es así que Garaigordobil (1992) mencionó mucho tiempo atrás que multitud de estudios demuestran que el juego es de gran ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje a pesar de esas evidencias, por muchos adultos es considerado como una actividad de disfrute y de distracción, en muchas escuelas únicamente se utiliza de forma puntual como una opción de distracción de estudiantes y por llenar o completar tiempos de actividad académica, más no como alternativa que proyecte objetivos académicos de aprendizaje en los estudiantes.

El juego de manera generalizada se utiliza en los primeros años de vida de un niño y en sus etapas iniciales dentro de la educación formal. Conforme transcurre el tiempo y asciende a años superiores, la forma de aprender mediante el juego se

reemplaza por métodos serios y formales dados dentro de la educación tradicional (Edo, 2004).

Como se ha hablado la gamificación es una técnica que ha ganado terreno dentro de los procesos educativos ya que se considera que cuenta con muchos beneficios dentro del aprendizaje. Autores como (Cornellà et al., 2020) describen los principales beneficios de su aplicación en la educación, entre los que se destacan:

Motivación: uno de los beneficios que aporta la gamificación dentro del aula clase es la motivación ya que es evidente que sin importar la edad de un usuario le gusta el juego, entonces la gamificación busca despertar la pasión y el entusiasmo de las personas para contribuir con sus capacidades y talentos a la misión colectiva dentro de una actividad gamificada (Deterding et al, 2011), en tal sentido la gamificación fomenta la motivación de los estudiantes sin importar para el tipo de finalidad lúdica que se desarrolle la gamificación (Valderrama, 2015).

Fomenta la interactividad: uno de los problemas relacionados a la educación tradicional es la forma pasiva en como los estudiantes interactúan dentro de las actividades académicas donde en su mayoría son meros receptores, por el contrario, la gamificación los hace partícipes de sus aprendizajes donde toman decisiones y desarrollan acciones que los hacen entes más participativos dentro de sus aprendizajes (Ortiz-Colón et al, 2018). Por otro lado, la gamificación es un modelo comunicativo bidireccional y horizontal que fomenta las relaciones interactivas en las aulas (Gil-Quintana y Ortega, 2018).

Aumenta la atención y la concentración: esta característica va de la mano con la motivación ya que un estudiante motivado se encuentra más concentrado y sus niveles de atención son más altos y por tiempos más prolongados lo que mejora en gran medida la adquisición de conocimientos.

Estimula la comunicación y relaciones sociales: Muchas de los procesos de gamificación que el docente desarrolla es para fomentar la comunicación y el trabajo

de forma grupal por lo que la gamificación fomenta la comunicación entre los estudiantes que se encuentran jugando dentro de estos procesos de gamificación.

Fomenta la lógica y resolución de problemas: La gamificación fomenta que los estudiantes desarrollen la lógica en la resolución de problemas ya que para resolver el problema o avanzar dentro de dichas actividades debe por lo general dar resolución a problemas que el docente plantea.

6.1.10. Ludificación

Cuando se habla de ludificación es la incorporación de elementos y características propias del juego a un entorno áulico de educación formal, con la finalidad de promover entornos más dinámicos, participativos y sobre todo agradables y entretenidos para los estudiantes donde se aprenda de una forma entretenida y la inertización de conocimientos se genere de una forma más fácil por parte de los estudiantes.

Por otro lado, el termino ludificación es también se lo asocia y se lo relaciona con la gamificación, es decir los dos términos hacen referencia a la dinámica del juego y como estas características se pueden trasladar a un entorno formal de educación con la finalidad de tener estudiantes más comprometidos a través de incentivos y características propias del juego, hacia la persecución de objetivos académicos tanto del lado del docente como del estudiante.

En este sentido es una técnica que puede proveer mejoras significativas en el compromiso y por ende en la adquisición de conocimientos por parte del estudiante en la asignatura donde esta se la implemente de forma adecuada, la gamificación o ludificación pretende desarrollar hábitos en los estudiantes hacia la mejora de sus conocimientos y habilidades.

6.1.11. Interiorización del conocimiento

Una de las finalidades que se busca dentro de la educación es la interiorización del conocimiento en los estudiantes a través de las prácticas educativas que los docentes promueven, donde se pretende que el conocimiento sea significativo es decir que el estudiante los asimile de una forma adecuada y que el mismo forme parte de un abanico de habilidades y experiencias, en tal sentido la interiorización del conocimiento se puede entender como el proceso donde el ser humano a través de un proceso de reflexión y análisis hace suyo un conocimiento a raíz de lo que el mismo forma parte de su vida cotidiana.

Por ende, el proceso de interiorización del conocimiento requiere de un proceso sistemático, gradual a través de distintas actividades académicas que permitan que el estudiante vaya adquiriendo conocimiento de forma gradual y que el mismo sea sólido y permanezca en el estudiante de forma constante.

En este sentido se requiere de nuevas técnicas, estrategias y métodos que logren interiorización del conocimiento en los estudiantes de una forma positiva dentro de las instituciones educativas.

6.1.12. Fases de la adquisición del conocimiento

Para que se genere la adquisición del conocimiento es necesario que se desarrollen un conjunto de fases sistemáticas para que el mismo se concrete, en esta línea se han identificado un sinnúmero de fases detalladas a continuación:

Identificación: dentro de la presente fase se identifica los tipos de contenidos, además se presenta si el problema presentado puede resolverse o no mediante sistemas basados en conocimientos, dentro de la presente fase se tiene acceso a nuevas fuentes de conocimientos.

Conceptualización: en esta fase se establece los elementos básicos del problema y se describe o identifica las relaciones entre ellos, dentro de la conceptualización se

describe y se desglosa la información en elementos pequeños y subproblemas que permita identificar el mismo de forma clara y evidente.

Formalización: aquí se estructuran los esquemas de adquisición de conocimiento a través de una modelización del método de adquisición o de la forma de resolución de problemas, de igual forma se desarrolla un proceso de clasificación, abstracción de datos y razonamiento temporal para llegar a la formalización del conocimiento.

Implementación: la fase de implementación es como la adquisición de conocimientos se puede aplicar dentro de la resolución de problemas de la vida real o en un contexto donde el individuo se desenvuelve.

6.1.13. Proceso de enseñanza-aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje es la interacción que realizan docente-estudiante, para obtener nuevos conocimientos sobre una determinada temática, entonces se constituye como un elemento central que combina los diferentes elementos procedimientos y actores que parten del proceso áulico.

En tal sentido dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje intervienen los dos actores educativos centrales en dicho proceso, por un lado, el profesor que tiene la función de enseñar, guiar, facilitar el aprendizaje y el estudiante que tiene la oportunidad de aprender, es decir los dos actores educativos están interrelacionados y forman una convergencia de actividades educativas (Zambrano-Zambrano & García-Vera, 2020).

Los docentes al tener una función primordial dentro del proceso deben desarrollar metodologías adecuadas para que la transmisión y facilitación de conocimientos se dé de forma adecuada, así como una planificación de estrategias didácticas, selección de materiales y contenidos adecuados, determinación de objetivos educativos y lógicamente la evaluación del cumplimiento de los mismos sobre sus estudiantes (Palacios & Ramiro, 2017).

Por otro lado, los estudiantes tienen la responsabilidad de aprender lo que el docente desea transmitir, de forma ordenada y adecuada, en este sentido es de vital importancia que haya un comprometimiento de los mismos en aprender y regular su autoaprendizaje, así como de los padres y el entorno familiar en estar pendiente de la responsabilidad asumida en los estudiantes (Peralta & Guamán, 2020).

6.1.14. Componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje

Cuando se habla del proceso de enseñanza y aprendizaje, es un desarrollo complejo donde interviene tanto los docentes como estudiantes, sin embargo, este proceso no solo queda ahí, el mismo se encuentra compuesto por un sinnúmero de componentes como:

- objetivos,
- contenidos,
- formas de organización,
- métodos,
- medios,
- evaluación.

Objetivos

Los objetivos dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje son una guía para que los maestros se direccionen, estructuren, secuencien, y planifiquen metas de aprendizaje, de esta manera que exista un acompañamiento durante todo el proceso educativo, con el propósito de encaminar a los estudiantes hacia el logro de los objetivos deseados, esta determinación de objetivos se puede plantear a corto, mediano y largo plazo en pro de alcanzar los resultados esperados.

Por otro lado, los objetivos de las asignaturas en la gran mayoría de casos no los desarrolla el docente, sino que ya vienen estructurados desde los órganos rectores como en el caso de Ecuador por el Ministerio de Educación a través de su Currículo de

EGB y BGU, donde da pautas claras de los contenidos y objetivos de aprendizaje (Ministerio de Educación, 2015), sin embargo, el docente tiene la posibilidad de realizar cambios acordes a su contexto y necesidades.

Contendidos

En el aula uno de los elementos que tiene que prevalecer es el conocimiento ya que constituye como lo fundamental para la formación de los estudiantes, conocimiento se entrega a través de libros, sitios web, guías, y por otro lado a través de prácticas docentes y transmisión de conocimientos desde el docente hacia sus estudiantes.

Los contenidos constituyen un elemento básico de que es lo que se quiere transmitir y enseñar al estudiante en las distintas asignaturas dentro del aula clase, los contenidos académicos se desarrollan desde una planificación macro a nivel del ente rector de la educación como el Ministerio de Educación donde se establecen los distintos contenidos que se deberán abordar en los diferentes años lectivos que el estudiante deberá atravesar durante sus vida académica, estos contenidos se establecen de acuerdo a la edad y año que cursa el estudiante (Ministerio de Educación, 2015).

Método

Son un conjunto de acciones formativas que se llevan a cabo con el objetivo de alcanzar la enseñanza y aprendizaje de determinados contenidos, por otro lado es la principal vía que toman el maestro y el alumno para lograr los objetivos fijados en el plan de enseñanza, para impartir o asimilar el contenido de ese plan, es así que el método establece un sinnúmero de pasos y fases sistemáticas que el docente propone para que el estudiante al transitar por ahí logre la consecución de su aprendizaje y la adquisición de conocimientos, habilidades y capacidades.

En este sentido existe un sinnúmero de métodos de enseñanza donde se adaptan a distintas necesidades tanto del docente como del estudiante y contextos educativos, entre los que se destacan (Sáez , 2018):

Según la forma de razonamiento

Método deductivo cuando el asunto estudiado va de lo general a lo particular, es ahí donde el profesor presenta un tema general y de ahí se va llegando a particularidades sobre el mismo.

Método inductivo, parte de casos particulares, este método se presenta contrario al anterior donde el docente presente temas específicos que permiten llegar a conclusiones generalizables.

Método analógico comparativo, se da cuando se presenta datos particulares que permiten llegar a conclusiones y comparaciones, que permite llegar a una solución o adquisición de conocimientos.

Según las actividades externas del estudiante

Método pasivo, cuando el profesor es el protagonista de la enseñanza y el estudiante es un mero observador sin mayor participación dentro de este proceso, es el método que por muchos años se ha usado sin embargo en los últimos años ha tenido muchas críticas y se ha dado un declive en el uso del mismo.

Método activo cuando el estudiante se convierte en el actor principal de su aprendizaje y el docente se transforma en un guía, un mediador, un facilitador de conocimiento, dentro del mismo se logra aprendizajes significativos para el estudiante y promueve entornos más dinámicos y participativos (Günter, 2008)

Estrategia didáctica

Es muy importante facilitar la actividad repetitiva del alumno durante el aprendizaje (almacenar, tratar, asimilar, integrar y transferir información) se hace necesaria la utilización de diferentes estrategias didácticas como un apoyo para la adquisición de conocimientos.

Una estrategia didáctica es “Conjunto integrado y coherente de estrategias y técnicas didácticas, actividades y recursos de enseñanza – aprendizaje que facilitan el desarrollo de los aprendizajes esperados, según los principios pedagógicos de la formación orientada al desarrollo de competencias, habilidades y destrezas, en este sentido las estrategias didácticas dan un conjunto de elementos procedimentales para que el estudiante este en la capacidad de adquirir, interpretar y procesar información, con la finalidad de que los mismos le permitan lograr aprendizajes significativos.

La estrategia didáctica permite que el docente provea al estudiante un conjunto de actividades sistematizadas y recorrido pedagógico que deben seguir los estudiantes en pro de lograr la adquisición de conocimientos y construcción de su aprendizaje. Por lo general dentro de las estrategias didácticas los docentes se convierten en guías y facilitadores del aprendizaje, mientras que los estudiantes en los protagonistas de su aprendizaje.

Medios o recursos didácticos

Campusano & Díaz (2017) indican que “son todos aquellos materiales, medios, soportes físicos o digitales que refuerzan tanto la acción docente como la de los estudiantes, optimizando el proceso de enseñanza – aprendizaje” (p. 2), la calidad de los medios y recursos didácticos que el docente provea es de vital importancia ya que serán los contenidos que el estudiante tendrá a la mano a la hora de realizar consultas o resolver dudas o inquietudes que el docente por motivos de presencialidad u otros factores no pueda solventar.

Existen un sinnúmero de medios y recursos didácticos tanto físicos como digitales a los cuales el estudiante puede acceder de forma fácil e instantánea, en este sentido las Tecnologías de la Información y Comunicación han incrementado el acceso a un sinnúmero de recursos didácticos de calidad con unos pocos clics sobre distintas temáticas y formatos, donde el estudiante tiene la posibilidad de escoger el formato que más se adapte a sus necesidades y exigencias según sus gustos (Villota García, Zamora López, & Llanga Vargas, 2019).

Evaluación

Es implementada para medir los conocimientos y saber en qué nivel de aprendizaje se encuentran, de la misma forma para detectar las falencias existentes, de esta manera se realiza una retroalimentación para reforzar actividades, desarrollando estrategias y actividades que permitan alcanzar la meta de forma satisfactoria.

6.2. Teoría Legal

Constitución de la República del Ecuador

Sección quinta

Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Art. 26)

Art. 27 de la Constitución de la República establece que la educación debe estar centrada en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual. (Art. 27)

Constitución de la República del Ecuador

La presente investigación se fundamentó en la Constitución de la República de Ecuador 2008 en su artículo 26: La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. (Nacional, 2008)

Ley Orgánica de Educación Superior

Art. 4.- Derecho a la Educación Superior. - El derecho a la educación superior consiste en el ejercicio efectivo de la igualdad de oportunidades, en función de los méritos respectivos, a fin de acceder a una formación académica y profesional con

producción de conocimiento pertinente y de excelencia. (Presidencia de la República, 2010)

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 1.- Objeto. - La presente Ley tiene por objeto normar el Sistema Nacional de Educación con una visión intercultural y plurinacional acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país y con total respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Acuerdo nro. mineduc-mineduc-2020-00020-a

Artículo 1.- Disponer la suspensión de clases en todo el territorio nacional para todas las instituciones educativas públicas, fiscomisionales y particulares del régimen Sierra – Amazonía 2019-2020, en todas sus jornadas y modalidades, hasta el 30 de abril de 2020. (Art. 1)

Artículo 4.- Disponer al personal de Planta Central y del nivel desconcentrado del Ministerio de Educación, que no ejerzan sus funciones dentro de las instituciones educativas, continuar sus actividades en la modalidad de teletrabajo, en cumplimiento de las disposiciones que el Comité de Operaciones de Emergencia Nacional emita para el efecto. (Art. 4)

Disposiciones generales

Durante el periodo de suspensión de clases dispuesto con el presente Acuerdo Ministerial, las instituciones educativas podrán utilizar las plataformas tecnológicas que el Ministerio de Educación establezca, con el fin de impartir clases de manera virtual y/o a distancia.

Recomendaciones a los docentes para brindar apoyo pedagógico a los estudiantes en aislamiento, en función de prevenir posibles contagios por enfermedades respiratorias.

Con la finalidad de salvaguardar la integridad de los estudiantes y docentes ante posibles contagios el Ministerio de Educación (2020) brinda las siguientes recomendaciones:

Utilice un solo canal de comunicación de tal forma que la información llegue de manera directa a los padres de familia o representantes legales del o los estudiantes. Este medio de comunicación puede ser el docente tutor quien enviará las actividades que desarrollarán los estudiantes a través de correo electrónico, redes sociales, u otros medios que el docente considere adecuados los hábitos de estudios.

Currículo de EGB y BGU

Ciencias Sociales

El currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país planifican y desarrollan como instrumento base para el desarrollo académico de las siguientes generaciones, en tal sentido el (Ministerio de Educación, 2015) establece lo siguiente:

Orientaciones Metodológicas

Asimismo, el Ministerio de Educación (2015), indica dentro del currículo EGB, BGU que “las tecnologías de la información y de la comunicación formarán parte del uso habitual como instrumento facilitador para el desarrollo del currículo” (p.10).

De la misma forma establece como un objetivo de la educación General Básica el “Emplear un pensamiento crítico, ordenado y estructurado, construido a través del uso ético y técnico de fuentes, tecnología y medios de comunicación, en procesos de creación colectiva, en un contexto intercultural de respeto” (p. 41)

6.3. Teoría referencial

La Escuela EGB Luis Aurelio González, es una institución educativa que se encuentra ubicada en la ciudad de Guaranda en la parroquia Ángel Polibio Chaves, en las calles coronel García 103 y Azuay. Es una institución regular Fiscal, de jurisdicción hispana, con jornada de estudios matutina y nivel educativo de Educación General Básica EGB, con Código AMIE 02H00008, es de carácter urbano.

La institución cuenta con instalaciones propias para el desarrollo de sus actividades, cuenta con aulas adecuadas para el desarrollo de las actividades de sus estudiantes, así como con áreas verdes y canchas para el desarrollo de actividades de los estudiantes, por otro lado cuenta con un laboratorio de computación con equipos relativamente nuevos para las asignaturas que necesitan de dicha tecnología, cuenta con acceso a internet dentro del laboratorio y dentro de las zonas correspondientes al personal administrativo.

Dentro de la Institución educativa laboran un numero de 17 docentes para las distintas áreas y asignaturas correspondientes, de los cuales 12 pertenecen al género femenino y cinco al género masculino. De la misma forma cuenta con tres miembros correspondientes al personal administrativo, por otro lado, la Unidad cuenta con un total de 447 estudiantes distribuidos en los diferentes niveles educativos, de los que 199 pertenecen al género femenino y 248 al género masculino.

La distribución de los niños por año de EGB se distribuye tal cual como se muestra en la tabla 1.

Tabla 1

Distribución de estudiantes por año EGB.

Año EGB	N. Niños	N. Niñas	Total
Primer año de Educación General Básica	36	30	66
Segundo año de Educación General Básica	36	27	63
Tercer año de Educación General Básica	38	27	65
Cuarto año de Educación General Básica	35	32	67
Quinto año de Educación General Básica	36	25	61
Sexto año de Educación General Básica	33	30	63
Séptimo año de Educación General Básica	34	28	62
Total	248	199	447

Fuente. Datos tomados de la Unidad Educativa Luis Aurelio González, 2021.

7. MARCO METODOLÓGICO

Dentro del desarrollo de la presente investigación se plantea la siguiente estructura metodológica.

7.1. Enfoque de la investigación

El enfoque de la investigación es mixto, ya que se trabajó con datos cualitativos y cuantitativos a través del formulario de encuesta, mismo que se plantea bajo preguntas dicotómicas y politómicas que serán luego tabuladas para obtener resultados.

7.2. Diseño o tipo de estudio

El diseño de investigación que se pretende desarrollar es de tipo descriptivo correlacional, debido a que de manera inicial se pretende dar una descripción de la investigación donde se describa la problemática, su contexto y de manera general el porqué de la investigación, así como de sus variables y elementos relacionadas a la misma y por otro lado correlacional ya que se pretende analizar la correlación entre gamificación y el proceso de enseñanza y aprendizaje es decir establecer si existe una correlación entre las variables parte de la investigación.

El tipo de estudio por su línea de tiempo es transversal, ya que los datos a través de la técnica de encuesta determinada para la investigación se recolectarán en un momento específico sin que se realice una recogida de datos en otro momento de la investigación, por lo antes expuesto es de diseño transversal.

7.3. Métodos

Los métodos a ser usados se describen a continuación.

Inductivo

El método inductivo permitirá dentro de la investigación partir de eventos y problemáticas específicas detectadas que al analizarse y contrastarse permita llegar a conclusiones generales y por ende una generalización de la misma como un todo.

Deductivo

El método deductivo por el contrario permitirá que dentro de la investigación se parta de un todo que es el problema de investigación para llegar a determinación de problemáticas y eventos particulares relacionados al problema general, donde se aborde de forma más pormenorizada la investigación.

7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica escogida para la recolección de información es la encuesta, misma que permitirá obtener datos cuantitativos que luego serán analizados para llegar a conclusiones sobre el problema de estudio.

El instrumento de recolección de datos es el formulario de encuesta que se encontrará conformado con preguntas de tipo dicotómicas y politómicas, con referencia a las dos variables de investigación que en este caso es la gamificación y el proceso de enseñanza y aprendizaje, además se elaborará preguntas iniciales para conocer aspectos demográficos y sociales de los estudiantes.

7.5. Universo y muestra

Por tratarse de un universo pequeño con un total de 67 estudiantes del cuarto año de EGB compuestos de 35 estudiantes del género masculino y 32 pertenecientes al género femenino, no se da la necesidad de aplicar fórmulas para determinación de la muestra, es decir se trabajará con el universo de involucrados en la investigación.

7.6. Procesamiento de la información

La investigación tendrá un alcance descriptivo por ende se considera investigación descriptiva, para lo que se utilizará el paquete de ofimática Microsoft Excel para la tabulación de datos obtenidos de la encuesta y el desarrollo de gráficos sobre cada una de las preguntas desarrolladas dentro del formulario de encuesta, donde se analizará las frecuencias, porcentajes y medidas de tendencia central como promedios, mediana, moda y elementos que permitan dar una descripción de la investigación y su problemática.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

Con que frecuencia se siente motivado en participar dentro de las clases

Tabla 2

Motivación en participar en las clases de Ciencias Sociales.

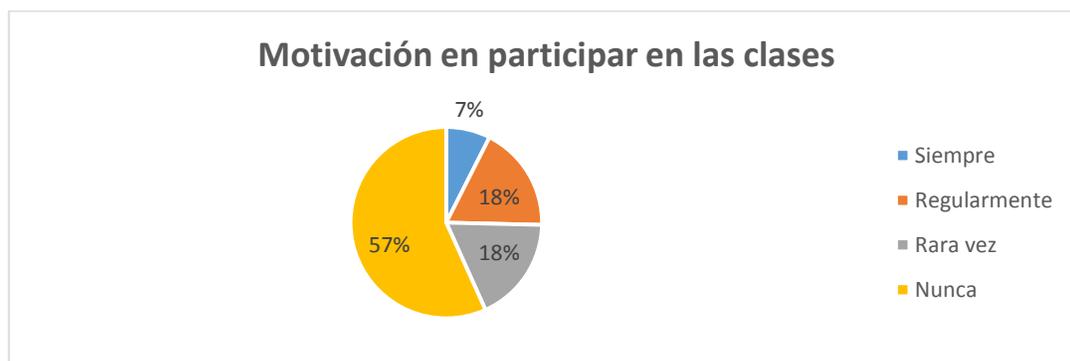
Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Siempre	5	7%
Regularmente	12	18%
Rara vez	12	18%
Nunca	38	57%
Total	67	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa Luis Aurelio González.

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Figura 1

Motivación en participar en las clases de Ciencias Sociales.



Fuente: Encuesta a los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa Luis Aurelio González.

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Interpretación

Más de la mitad de estudiantes encuestados manifiestan que no se sienten motivados en participar dentro de las clases de Ciencias Sociales, este resultado es alarmante ya que denota que en dicha asignatura se evidencia clases poco participativas con el docente como actor educativo activo y los estudiantes solo meros oyentes de la misma.

¿Con qué frecuencia su docente promueve su participación activa dentro de la clase?

Tabla 3

Frecuencia con que el docente promueve su participación en clase.

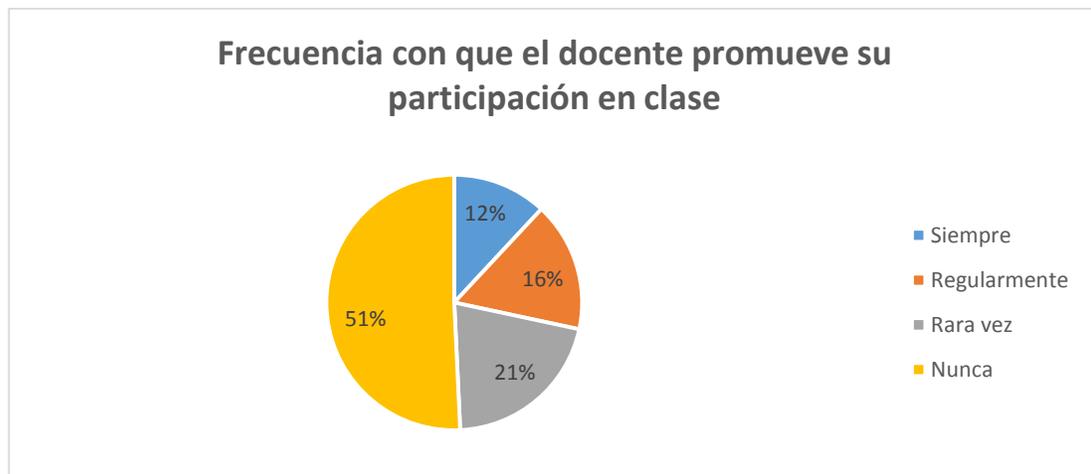
Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Siempre	8	12%
Regularmente	11	16%
Rara vez	14	21%
Nunca	34	51%
Total	67	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa Luis Aurelio González.

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Figura 2

Frecuencia con que el docente promueve su participación en clase.



Fuente: Encuesta a los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa Luis Aurelio González.

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Interpretación

Al igual que en las respuestas anteriores se observa que la poca participación de los estudiantes en clases se debe a que el docente no motiva a los mismos en participar de forma activa, los resultados arrojan que más de la mitad de encuestados mencionan que los docentes nunca los motiva a participar.

¿Cuál es el nivel de satisfacción de los niños al recibir las clases de Ciencias Sociales?

Tabla 4

Nivel de satisfacción al recibir las clases.

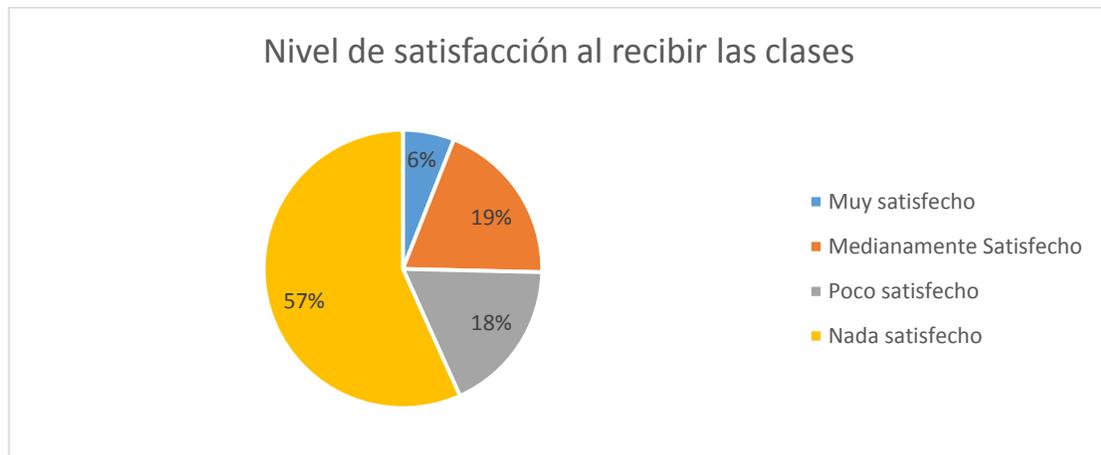
Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Muy satisfecho	4	6%
Medianamente Satisfecho	13	19%
Poco satisfecho	12	18%
Nada satisfecho	38	57%
Total	67	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa Luis Aurelio González.

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Figura 3

Nivel de satisfacción al recibir las clases.



Fuente: Encuesta a los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa Luis Aurelio González.

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Interpretación

Los resultados de la pregunta evidencian que más de la mitad de estudiantes encuestados mencionan estar nada satisfechos con las clases recibidas dentro del área de Ciencias Sociales, estas respuestas se deben a que los métodos de enseñanza y aprendizaje no se adaptan a sus necesidades educativas y no son parte activa de los procesos de adquisición e interiorización de aprendizajes.

¿Cómo considera la metodología usada por su docente de Ciencias Sociales?

Tabla 5

Nivel de satisfacción con la metodología usada.

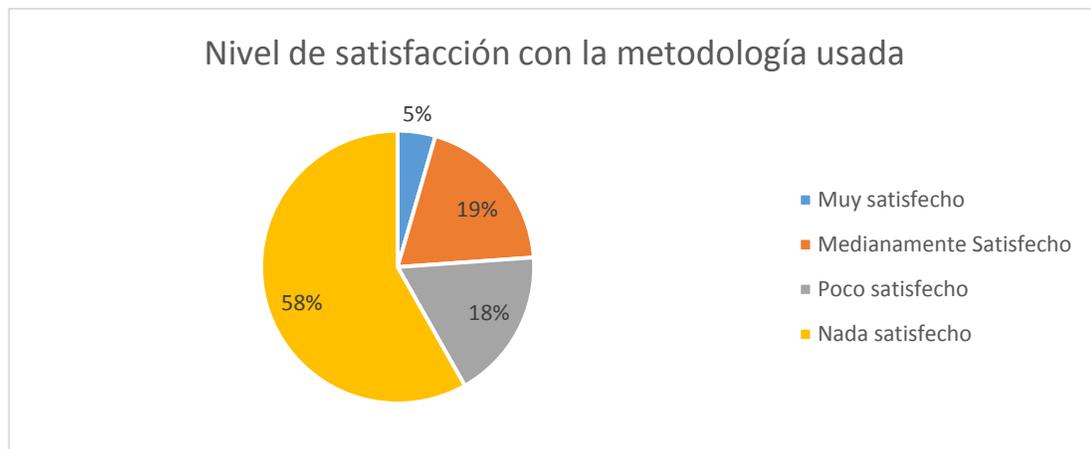
Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Muy satisfecho	3	5%
Medianamente Satisfecho	13	19%
Poco satisfecho	12	18%
Nada satisfecho	39	58%
Total	67	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa Luis Aurelio González.

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Figura 4

Nivel de satisfacción con la metodología usada



Fuente: Encuesta a los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa Luis Aurelio González.

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Interpretación

Las respuestas vertidas por los estudiantes son claras, ya que los mismos manifiestan que no se sienten nada satisfechos con la metodología usada por el docente en el área de Ciencias Sociales, es decir los estudiantes no ven de buena manera que solo se utilice la clase magistral como forma de transmisión de conocimientos, esto es a que en la misma son solo meros escuchas.

¿Se siente satisfecho con la interiorización de conocimientos lograda en el área de Ciencias Sociales?

Tabla 6

Nivel de satisfacción de la interiorización de conocimientos

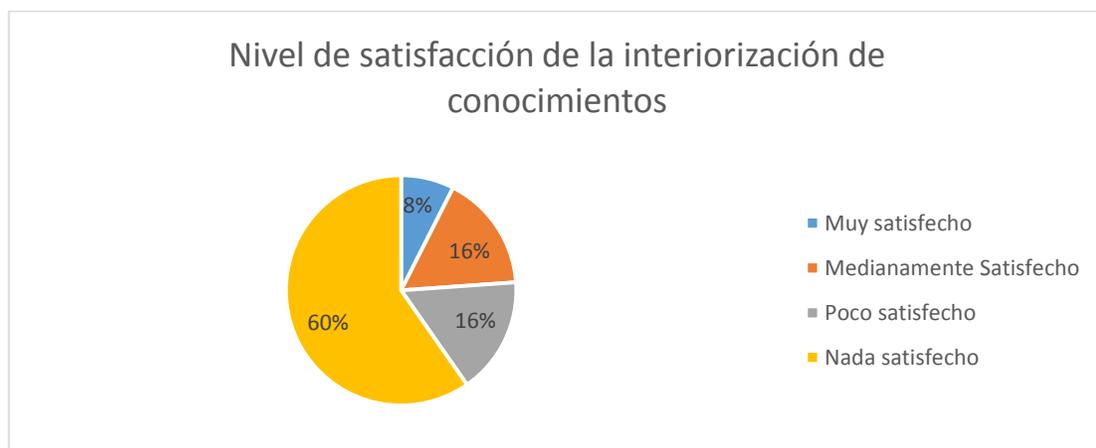
Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Muy satisfecho	5	5%
Medianamente Satisfecho	11	19%
Poco satisfecho	11	18%
Nada satisfecho	39	58%
Total	67	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa Luis Aurelio González.

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Figura 5

Nivel de satisfacción de la interiorización de conocimientos.



Fuente: Encuesta a los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa Luis Aurelio González.

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Interpretación

El igual que en preguntas anteriores los resultados de esta pregunta evidencian que los estudiantes en un número mayor a la mitad se sienten nada satisfechos con la adquisición de conocimientos que logran con las metodologías usadas en la actualidad por el docente, por lo que dichas respuestas ponen en claro la necesidad de innovar con nuevas formas de promover los procesos de enseñanza y aprendizaje.

¿Cree que con los métodos tradicionales utilizados por su docente logra una correcta adquisición de conocimientos?

Tabla 7

Métodos tradicionales para la adquisición del conocimiento.

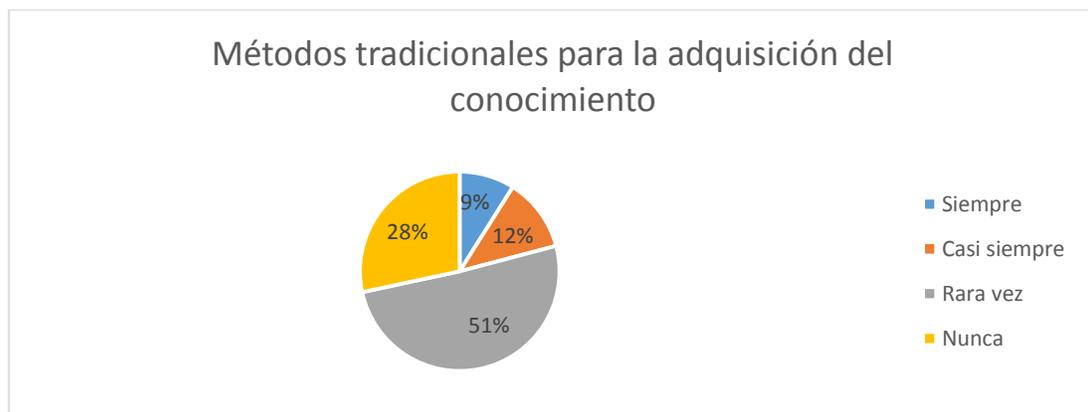
Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Siempre	6	9%
Casi siempre	8	12%
Rara vez	34	51%
Nunca	19	28%
Total	67	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa Luis Aurelio González.

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Figura 6

Métodos tradicionales para la adquisición del conocimiento.



Fuente: Encuesta a los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa Luis Aurelio González.

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Interpretación

Se observa en las respuestas vertidas por los estudiantes que un número muy alto menciona que rara vez y nunca logra adquisición de conocimientos con las metodologías tradicionales usadas por los docentes, los resultados evidencian que es necesario innovar en nuevas metodologías y formas de desarrollar la interiorización de conocimientos.

¿Con qué frecuencia su docente usa gamificación o actividades ludificadas para lograr la interiorización de conocimientos?

Tabla 8

Frecuencia de uso de gamificación

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
Rara vez	5	7%
Nunca	62	93%
Total	67	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa Luis Aurelio González.

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Figura 7

Frecuencia de uso de gamificación.



Interpretación

Los estudiantes mencionan casi en su totalidad que la docente nunca aplica estrategias de gamificación para la adquisición de conocimientos, esto puede deberse al desconocimiento que la docente puede tener sobre la temática y el manejo de la tecnología ya que la gamificación se apoya en el uso de tecnología para su implementación.

¿Se siente satisfecho al participar en actividades de competencia y dinámicas de juegos dentro de su clase?

Tabla 9

Satisfacción en actividades de competencia y dinámicas de juegos.

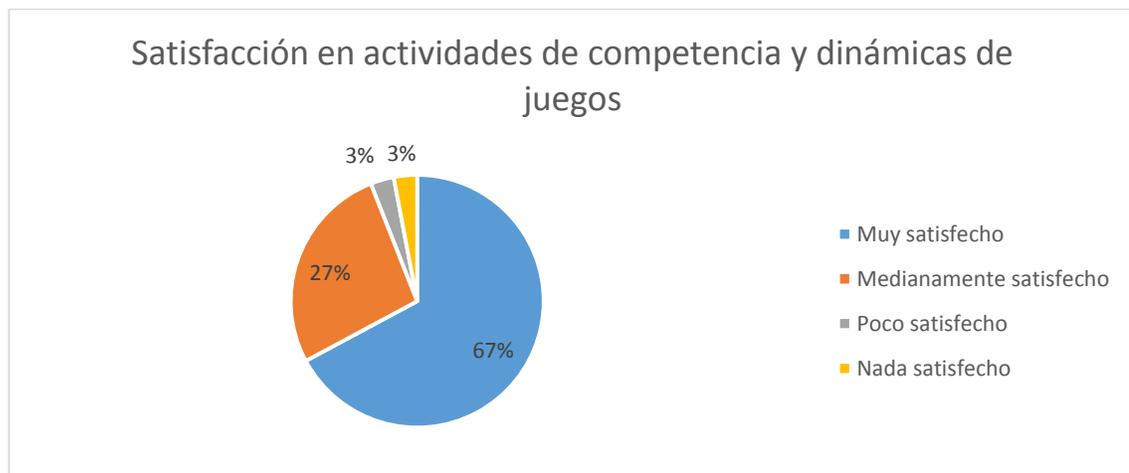
Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Muy satisfecho	45	67%
Medianamente satisfecho	18	27%
Poco satisfecho	2	3%
Nada satisfecho	2	3%
Total	67	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa Luis Aurelio González.

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Figura 8

Satisfacción en actividades de competencia y dinámicas de juegos.



Interpretación

Los estudiantes en su mayoría mencionan su satisfacción en participar dentro de actividades de competencia y dinámicas del juego debido a que el uso de dichas estrategias hace que los estudiantes tengan un rol más activo dentro de las actividades áulicas y por ende formen parte principal del proceso de adquisición de conocimientos.

¿Considera que es importante tener estímulos en el desarrollo de sus actividades académicas dentro del área de Ciencias Sociales?

Tabla 10

Importancia de tener recompensas por actividades académicas.

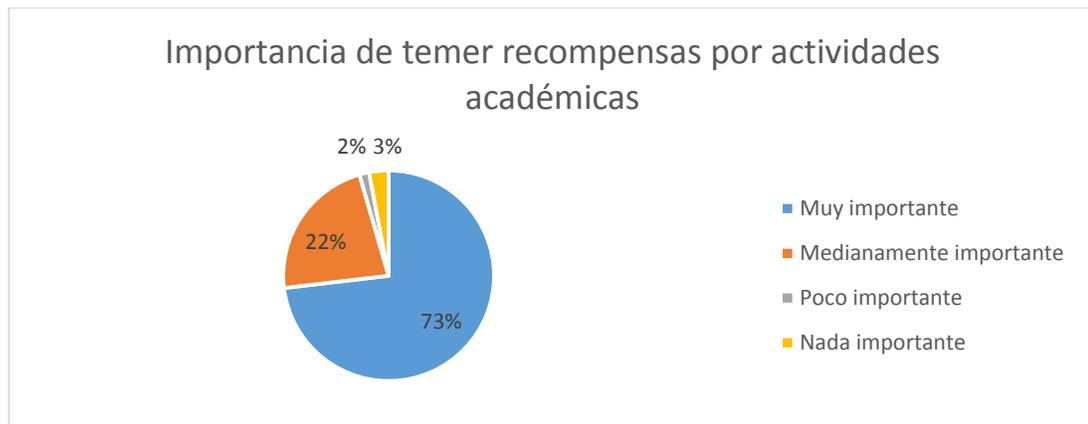
Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Muy importante	49	73%
Medianamente importante	15	22%
Poco importante	1	2%
Nada importante	2	3%
Total	67	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa Luis Aurelio González.

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Figura 9

Importancia de tener recompensas por actividades académicas.



Interpretación

De forma complementaria las respuestas de los estudiantes en torno a la pregunta referente sobre si les gusta tener recompensas por el desarrollo de actividades académicas se observa que la gran mayoría mencionan su satisfacción en ser recompensados cuando hacen las cosas bien, lo que demuestra que la gamificación puede ser una buena alternativa para la interiorización de conocimientos.

¿Con qué frecuencia emplea su docente juegos educativos tecnológicos (gamificación)?

Tabla 11

Gamificación en la interiorización de conocimientos.

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Siempre	0	0%
Regularmente	0	0%
Rara vez	2	3%
Nunca	65	97%
Total	67	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa Luis Aurelio González.

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Figura 10

Gamificación en la interiorización de conocimientos.



Fuente: Encuesta a los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa Luis Aurelio González.

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Interpretación

Casi la totalidad de estudiantes mencionan que su docente nunca usa juegos basados en el uso de la tecnología como una forma de realizar actividades áulicas para el desarrollo de conocimientos en sus estudiantes, estos resultados se deben al desconocimiento por parte de los docentes en estas nuevas formas de enseñar.

¿Estaría de acuerdo con que se aplique la gamificación en la interiorización de conocimientos?

Tabla 12

Gamificación en la interiorización de conocimientos.

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Si	65	97%
No	2	3%
Total	67	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa Luis Aurelio González.

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Figura 11

Gamificación en la interiorización de conocimientos.



Fuente: Encuesta a los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa Luis Aurelio González.

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Interpretación

Los estudiantes casi en su totalidad mencionan que si les interesaría usar la gamificación como una forma de lograr interiorización de conocimientos, lo que ratifica que la investigación puede ser una alternativa adecuada para solucionar las diferentes problemáticas existentes dentro del cuarto año de Educación General Básica en el área de Ciencias Sociales.

Resultados de la entrevista aplicada a la docente de la asignatura de Estudios Sociales

1. ¿Qué estrategias didácticas utiliza para motivar a sus estudiantes en clases?

Para motivarles a mis estudiantes use una dinámica o preguntándoles como están en este tiempo que pasan encerrados o pasan situaciones difíciles con sus padres más por alguna enfermedad, darles un abrazo que los motive

2. ¿Cómo promueve la participación de sus estudiantes en clases?

Haciéndoles que todos participen, no haciendo de menos a nadie por su raza, por su etnia, por su estatura, por su edad o por otros factores.

3. ¿Qué metodologías didácticas usa con frecuencia dentro de las clases virtuales?

Uso la motivación, hacerles leer, escribir, motivarles a que mejoren su escritura, que corrijan los signos de puntuación,

4. ¿Cómo logra la interiorización de conocimientos en sus estudiantes?

Reforzando el tema anterior, a base de preguntas, de pictogramas con la finalidad de recordar el conocimiento previo.

5. ¿Utiliza metodologías activas para lograr adquisición de conocimientos en sus estudiantes?

Uso el internet ya que es muy práctico, ahí proyecto videos educativos de acuerdo al tema para que los niños se motiven.

6. ¿Utiliza herramientas tecnológicas dentro de la enseñanza de la asignatura de Ciencias Sociales?

Si uso videos educativos

7. ¿Qué conoce sobre gamificación y cómo aplicar?

Soy sincera no he escuchado sobre ese tema y es mejor que me ayuden a aplicarla.

8. ¿Qué herramientas conoce para aplicar gamificación?

No podría darle respuesta ya que ese tema es desconocido para mí.

Interpretación

Los resultados demuestran que la docente de forma general usa metodologías tradicionales para enseñar y transmitir sus conocimientos en la asignatura de Estudios Sociales, dichos resultados se ven reflejados en sus respuestas, ya que una forma de incentivar a sus estudiantes es través de dialogo y preguntas con la finalidad de que los estudiantes se sientan cómodos y emparentados con su docente. De la misma forma otra forma de incentivo es darles a los estudiantes mayor participación y dialogo a través de preguntas a los mismos.

La metodología didáctica que el docente usa es el fomento de la escritura y la lectura, de la misma forma la manera adecuada del uso de los signos de puntuación, lo mencionado con el fin de mejorar sus habilidades de lecto escritura. Como forma de mejorar la adquisición de conocimientos la docente manifiesta que realiza en la siguiente clase el refuerzo de conocimientos tratados en la clase anterior a través de diálogo y preguntas.

En referencia al uso de la tecnología el docente usa el acceso a internet y a videos educativos que aborden la temática que trata en cada clase como una forma de evitar la monotonía en sus actividades académicas, los videos por lo general toma de plataformas como YouTube, sin embargo, no llega al uso de tecnologías diferentes a la mencionada.

Finalmente, se observa un total desconocimiento sobre la gamificación, su uso, su forma de implementarlo y sus beneficios, lo que se convierte en una debilidad en los docentes sobre nuevas estrategias y métodos didácticos que se encuentran usando en

distintas partes del país y el mundo. Además, se pierde la posibilidad de desarrollar entornos con mayor nivel de interacción entre docentes y estudiantes y beneficiarnos del uso de la tecnología con la que los estudiantes se encuentran muy emparentados.

Finalmente, las respuestas de la docente denotan la necesidad de desarrollar una propuesta educativa que permita solucionar dichas problemáticas y mejorar los procesos educativos en la institución, además de convertirse en un recurso a disposición del docente para que sirva de guía en el desarrollo de actividades gamificadas.

9. CONCLUSIONES

Gracias al auge de la tecnología se han desarrollado nuevas estrategias de aprendizaje, entre las más renombradas se encuentra la gamificación que no es más que usar la dinámica y características del juego en entornos educativos con la finalidad de motivar al estudiante a través de una actividad que le resulte atractiva y entretenida de realizar por lo que aprende de una forma diferente.

Se aplicó herramientas y plataformas digitales en el área de ciencias sociales, como son las siguientes: kahoot, socrative, tatum, celebriti, toovari, etc, que ayuden a mejorar los entornos áulicos con elementos llamativos y dinámicos para que el estudiante sea participe en el desarrollo de su aprendizaje eficaz.

La gamificación se empleó dentro de los procesos pedagógicos como una estrategia de aportación lúdica, mediante mecánicas basadas en el juego en la lógica para generar cambios en el desarrollo de su conocimiento experiencias y habilidades que será de gran beneficio para los actores educativos.

Se observó mucho interés en los docentes por conocer nuevas metodologías más activas regidas por el uso de la tecnología en el desarrollo de los procesos didácticos y de la misma forma en los estudiantes fomento el gusto por aprender de forma más divertida

10.PROPUESTA

Título

Manual para el uso aplicaciones que permitan desarrollar actividades gamificadas en el área de Ciencias Sociales.

Introducción

En los actuales momentos la gamificación se ha convertido en una metodología preferida para la formación, ya que aumenta el atractivo de los procesos de aprendizaje, la innovación, la diversión, la productividad, la capacidad de retener conceptos y la adquisición de habilidades (Contreras & Eguia, 2017).

La gamificación logra la consolidación de clases dinámicas para los estudiantes a través de una participación más activa que permita formar parte en el proceso de construcción de su conocimiento mediante distintas tecnologías y plataformas digitales que logran tales finalidades, de una forma fácil, entretenida y didáctica.

El presente manual pretende desarrollar contenidos didácticos que permitan que tanto docente como estudiante cuenten con un recurso didáctico que les facilite e instruya en el desarrollo de actividades de gamificación que se puedan utilizar dentro de la asignatura de Ciencias Sociales, así como estructure de forma simple el desarrollo de actividades en distintas aplicaciones que fomentan la gamificación:

El manual se compone de una primera unidad descriptiva sobre la gamificación su importancia y sus ventajas dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, además orienta y brinda ciertas características que debe cumplir una actividad gamificada en la asignatura. La unidad dos muestra las diferentes aplicaciones y plataformas que permiten gamificar actividades académicas para los estudiantes, esta unidad se desarrolla bajo un enfoque practico que permita al docente desarrollar actividades gamificadas de una forma simple, rápida y didáctica.

Objetivos de la propuesta

- Desarrollar un manual didáctico como herramienta de orientación en el desarrollo de actividades gamificadas dentro de la asignatura de Ciencias Sociales.
- Proporcionar al docente un recurso académico que permita desarrollar actividades gamificadas de forma simple y didáctica.
- Brindar conocimiento práctico sobre el uso de diferentes aplicaciones y plataformas digitales que permitan gamificar las actividades en clase.

Manual para gamificar la asignatura de Ciencias Sociales

Capítulo I

La gamificación

La palabra gamificación sale a la luz gracias a Nick Pelling en el año 2002 quien da a conocer las ideas de tomar características del juego dentro de un entorno de aprendizaje serio, manifiesta la idea de desarrollar una interfaz de usuario para la realización de transacciones electrónicas agradables y rápidas para los usuarios (Cornellà, Estebanell, & Brusi, 2020). Sin embargo, este término pasa desapercibido dentro de la comunidad científica dando mínima importancia al mismo.

La gamificación es una metodología que traslada la mecánica propias de los juegos a un entorno educativo, con la finalidad de lograr mejoras dentro de las actividades académicas que se dan dentro del aula clase, entre estas se encuentran permitir que los estudiantes adquieran conocimientos de forma fácil y más duradera, desarrollar habilidades a través del juego, mejorar competencias dentro de alguna asignatura que es el caso de la investigación en inglés, se pueden considerar algunas de las características que fomenta la gamificación (Li , 2020).

Los actuales contextos educativos caracterizados por la hibridación de la educación exigen que la educación se adapte a los mismos y se fomente estrategias y metodologías activas donde los estudiantes se conviertan en entes activos de su proceso de adquisición de conocimientos, habilidades y capacidades, estos se vuelven más necesarios cuando se trata de adquirir conocimientos en la asignatura de Ciencias Sociales. Dentro de los resultados parte de las encuestas mostraron que los estudiantes no se sienten motivados con los métodos actuales, además de que los docentes de la institución educativa no fermentan la participación e interacción activa, lo que denota la necesidad de fomentar entornos participativos y dinámicos por parte de los estudiantes.

Ventajas de la gamificación

Es evidente que la gamificación puede tener un impacto positivo dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje tanto para estudiantes como para docentes, ya que la neurociencia ha demostrado que el juego es más que solo diversión y que a través de actividades de este tipo los estudiantes pueden desarrollar habilidades cognitivas que termine en el desarrollo de conocimientos y actividades de una forma entretenida y fácil.

A través de actividades gamificadas se puede brindar al estudiante una nueva forma de aprender mucho más activa, entretenida, didáctica y que se diferencie de las tradicionales que se han venido estudiando, por otro lado, que se adapten a las nuevas habilidades de los estudiantes actuales y que aprovechen las posibilidades que brinda la tecnología como un medio para dar soporte a procesos de enseñanza y aprendizaje. Entre las ventajas que promueve la gamificación se puede identificar las siguientes:

1. **La gamificación aumenta la motivación y el aprendizaje:** la forma en que se logra esta característica propia de la gamificación es porque para los estudiantes todo lo que se relacione con el juego y sea divertido promueve en los estudiantes una aceptación de la misma de forma casi imperceptible.
2. **Se puede desarrollar diferentes niveles de dificultad:** Al seguir la misma ideología de un juego permite que el docente pueda desarrollar una secuencia que se vaya complicando a medida que el estudiante realiza sus actividades, lo que resulta atractivo para los mismos ya que son retos a mejorar sus habilidades en el desarrollo del juego y los conocimientos que el docente así lo considere.
3. **Hace de una asignatura divertida:** Como se mencionó la gamificación toma las bondades del juego en un entorno didáctico con una finalidad educativa, en este sentido se desarrolla actividades llamativas para el estudiante que hagan de una clase más atractiva.

4. **Favorece la adquisición de conocimientos:** A través del juego los estudiantes pueden asimilar conocimientos de una forma simple, este aspecto se da debido a que la gamificación aumenta el nivel de concentración de los estudiantes.
5. **Estimula las relaciones sociales:** Entre las características de la gamificación es que la misma permite desarrollar actividades de tal forma que se fomente la participación y dialogo entre estudiantes para resolver las actividades plateadas por el docente, las actividades que el docente desarrolle pueden ir orientadas a fomentar el trabajo colaborativo.
6. **Fortalece el uso de la tecnología:** las actividades gamificadas por lo general se realizan sobre plataformas y aplicaciones en internet que exigen tanto de docente y estudiante desarrollar habilidades en el manejo de tecnología que les permita desarrollar el proceso gamificado sin ningún tipo de problema, por parte del docente le permite que desarrolle habilidades en el manejo de plataformas para gamificar.
7. **Mejora la lógica y resolución de problemas:** Normalmente la gamificación propone retos y actividades a ser resueltos por los estudiantes lo que obliga a que desarrollen logia en la resolución de dichas actividades y por ende fomenta un pensamiento lógico.
8. **Se adapta a los contextos actuales:** los contextos que ha impuesto la pandemia COVID-19 ha modificado la forma en que los estudiantes aprenden, donde su aprendizaje se caracteriza por el uso de la tecnología y un dialogo con el docente a través de medos telemáticos, por lo que la gamificación brinda una metodología que se adapta a los contextos caracterizados por la mediación de las TICS.

Tipos de gamificación y jugadores

Como se ha mencionado la gamificación consiste en trasladar las características del juego a las actividades lúdicas para desarrollar mayor motivación en los estudiantes

y por ende conseguir mejores resultados académicos. Ante tales circunstancias se evidencian los siguientes tipos de gamificación (Krath & von Korfflesch, 2021):

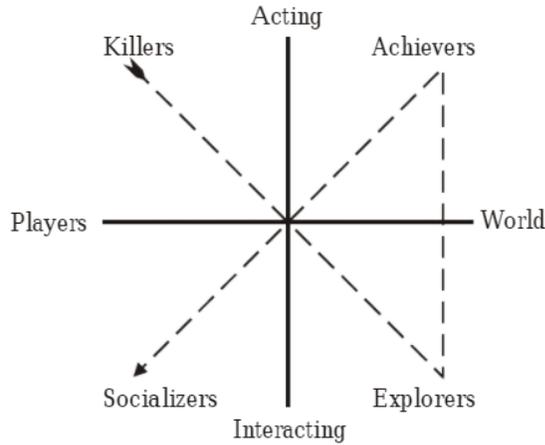
- Superficial: es un tipo de gamificación que reduce a la entrega de puntos, insignias y tabla de clasificaciones, pero que como característica no se puede mantener en el transcurso del tiempo, más bien se la utiliza para aspectos puntuales en momentos específicos.
- Profunda: Es un tipo de gamificación que permite en los estudiantes adquirir un aprendizaje o modificar una conducta a largo plazo, sin embargo, es muy complejo desarrollar este tipo de gamificación por la complejidad de su desarrollo, ya que requiere el desarrollo de narrativas y momentos dentro de la misma y conseguir una estructura a largo plazo.

Dentro de los procesos educativos el tipo de gamificación utilizada de forma común es la superficial. Esta regularidad se justifica porque este tipo permite desarrollar actividades lúdicas a través del juego en momentos específicos y bajo finalidades puntuales que el docente decide desarrollar en su aula de clase.

De acuerdo al modelo propuesto por Bartle (2004) existen algunos tipos de jugadores según sus características y motivación que se clasifican en los siguientes: Killers, Achievers, Explorers y Socializers, cada uno de ellos con ciertas características que los diferencia de los demás. Los tipos de jugadores se representan dentro de un plano cartesiano como se ilustra en la Figura 1.1.

Figura 2

Tipos de jugadores



Fuente: Tomado de Bartle (2004)

La figura anterior describe los tipos de jugadores existentes, por ejemplo, el jugador social se caracteriza por tener una motivación de carácter social por encima de la misma estrategia del juego; por buscar tener contacto con demás usuarios parte del juego. El tipo de usuario explorador le gusta el descubrimiento de retos complejos y cada vez llegar a nuevos niveles donde se le exija a seguir descubriendo y poner retos para que el usuario descubra en el transcurso del juego.

El tipo de usuario killer le gusta siempre ganar o encontrarse en los primeros lugares dentro de una posición, la mejor forma de motivar a este tipo de jugadores es con una lista de posiciones donde se identifiquen como van mejorando y escalando posiciones con respecto al resto. El tipo de jugador triunfador es al que le gusta ir mejorando y su motivación es la de continuar descubriendo nuevos escenarios, plataformas o niveles y superar objetivos, este jugador busca satisfacción personal y del grupo.

Fases en el desarrollo de la gamificación

Fase de diagnóstico

El objetivo de esta fase es diagnosticar las características de los estudiantes que conforman las bases para implementar las estrategias de gamificación, ya que las mismas parten a raíz de la determinación de en qué tipo de jugador se enmarcan los estudiantes.

Para determinar qué tipos de jugadores existen dentro de la institución educativa es necesario que se aplique de forma inicial un formulario de encuesta a los estudiantes por parte de los docentes de la asignatura de que permita determinar el tipo de jugadores.

Para determinar el tipo de usuario dentro del modelo indicado se determinan tres componentes principales que agrupan a los diez subcomponentes de la siguiente forma: **Componente de logros**, que lo componen el avance, mecánica y competencia; **Componente social**, que se compone de socializar, relación y trabajo en equipo y el **Componente de Inmersión**, que lo componen descubrimiento, juego de rol, personalización y evasión, en este sentido si las respuestas de los estudiantes se dan con mayor frecuencia sobre los subcomponentes mencionados se puede identificar al estudiante como un tipo de los tres determinados.

Para determinar el tipo de jugador es necesario que el docente aplique un formulario de encuesta simple donde se aplique preguntas que permitan identificar si el estudiante se orienta o presenta características hacia un tipo de jugador de los existentes y descritos en la sección de marco teórico, entre las preguntas que se recomienda que deba tener para identificar al tipo de jugador se encuentran:

- Yo creo que la competencia es la clave de la diversión
- Disfruto más los juegos en los que yo (o mi personaje) va obteniendo cosas
- Disfruto más cuando gano, aunque el juego no sea tan divertido

- En un juego prefiero ser el primero en obtener los beneficios del nivel en el que estoy
- Cuando estoy compitiendo me meto tanto en el juego que a veces "peleo" con los otros jugadores
- Me divierten mucho los juegos que retan cada vez más mi habilidad
- Yo creo que interactuar con los otros jugadores o personajes es la clave de la diversión
- Disfruto más los juegos en los que hay anécdotas para contar
- Disfruto más cuando el juego es divertido, aunque no gane
- En un juego prefiero explorar para conocer los detalles, cosas interesantes, historia y escenario
- Me gustan los juegos con muchos mundos por explorar
- Me divierto jugando juegos solitarios, por ejemplo, en mi teléfono celular
- Uno sabe que uno es un buen jugador cuando está más arriba en la tabla de puntuación
- No me parecen tan interesantes los juegos en los que hay que discutir y conversar mucho con los otros jugadores
- Me gustan los juegos con muchas interacciones con los otros jugadores
- Me gustan los juegos con muchas interacciones con los otros jugadores
- Uno sabe que uno es un buen jugador cuando los demás jugadores así lo reconocen

Estas preguntas permiten identificar a los estudiantes y con qué tipo de jugador se identifica de mejor manera. Por otro lado, un estudiante no solo puede enmarcarse en un tipo de jugador específico, sino puede estar dentro de dos tipos y esto puede ser normal ya que a muchos estudiantes les gusta actividades que los caracteriza como jugadores bajo dos líneas.

Especificar los comportamientos a reforzar

Es lógico que las actividades de gamificación se orientan a reforzar ciertas debilidades, habilidades y conocimientos que presentan dificultad en los estudiantes,

por lo que es necesario identificar esas falencias, en este sentido existe el “Modelo de comportamiento de Fogg” (Fogg, 2009). Dentro del presente modelo se caracteriza que un individuo que presente una determinada conducta se da la necesidad que en un mismo instante converjan tres factores clave: motivación (es imprescindible que el usuario esté motivado a realizar una determinada conducta, es fundamental este requisito), Habilidad (es necesario que el usuario disponga de la habilidad o los recursos necesarios para llevar a cabo la conducta) y Disparadores (pistas, señales, llamadas a la acción).

Los docentes deben desarrollar la habilidad de promover el compromiso de los estudiantes hacia el cumplimiento de objetivos pedagógicos, que se pretende con las estrategias de gamificación. Para desarrollar una motivación constante en los estudiantes, es necesario que el docente desarrolle tecnologías persuasivas y estrategias gamificadas para los estudiantes.

Entre los criterios que se recomienda a tomar en cuenta por parte de los docentes para motivar a los estudiantes son:

- Conocer a los estudiantes, es necesario que el docente tenga la capacidad de identificar a sus estudiantes, así como sus estrategias y debilidades, para lo que se recomienda que dialogue con los estudiantes en las primeras clases, pregúnteles que tipos de actividades les gusta, que tipo de actividades no les causa placer, entre otras preguntas de este tipo que permita identificar a los estudiantes y sus gustos.
- Demuestre entusiasmo, es necesario que el docente brinde una clase entretenida, se note activo y entusiasta con los contenidos que brinda a sus estudiantes, ya que esto permite que a los estudiantes se transmita esta emotividad y dinamismo, porque se recomienda en muchos casos empezar con dinámicas una clase para tener estudiantes activados desde el inicio.
- Dedicar tiempo a los estudiantes, un factor clave para que los estudiantes se sientan motivados es que ellos sientan que el docente les da la atención que ellos solicitan, por lo que se recomienda que se constantemente a los estudiantes se les pregunte

como se encuentra o si ellos necesitan que se dé respuesta a dudas o inquietudes, o por otro lado cuando ellos pregunten algo se les de la debida atención.

- Señalar la importancia de la asignatura, dentro de esta sección es necesario que el docente de inglés les mencione constantemente a los estudiantes por qué es de vital importancia desarrollar competencias en Inglés.
- Fomentar clases interactivas y participativas, a través de preguntas e interacción donde el estudiante sea el partícipe de estos procesos, por otro lado, la gamificación se orientará a dicho proceso.
- No ser demasiado rígido y serio, uno de los criterios que hace que el estudiante no participe en clase es por el miedo al docente por lo que se recomienda que el docente no sea tan serio y fomenta un nivel dialogo y participación con sus estudiantes, mucho más cuando la asignatura de inglés debe ser interactiva.
- Por otro lado, es necesario que el docente le haga sentir al estudiante importante por lo que se recomienda que contantemente lo monitoree y le dé palabras de ánimo y motivación.

Estas son algunas de las formas de motivar al estudiante y hacerle sentir un sujeto activo de su proceso de aprendizaje.

Criterios a tomar en cuenta dentro de la gamificación

Para desarrollar un proceso gamificado adecuado y que tenga el impacto dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje y el desarrollo de competencias dentro de la institución es necesario que se tome en cuenta ciertos criterios como los que se describen a continuación:

- El tiempo es un elemento básico dentro de la simplicidad de un juego, donde se debe desarrollar actividades persuasivas que tomen en cuenta tiempos no exagerados, ya que estar en una actividad para un estudiante por tiempos muy largos tiende a desmotivarlos y que con ello no cumplan con las tareas. En tal sentido se recomienda que los docentes no desarrollen actividades muy largas para

los estudiantes, un criterio básico podría ser actividades que vayan de 5 a 25 minutos donde el estudiante desarrolle las mismas.

- Esfuerzo físico, es decir actividades que no sean demandantes físicamente para los estudiantes, o que les obligue a realizar esfuerzos muy altos, es decir los docentes deben realizar actividades que les motive a los estudiantes en la resolución de las mismas y no por el contrario por su dificultad cause efectos contrarios a los esperados con este proceso.
- Ciclos cerebrales es decir proponer actividades muy exigentes en torno a esfuerzos mentales de tener que pensar, es necesario fomentar un equilibrio donde las actividades persuasivas no sean muy fáciles, pero tampoco muy complejas para los estudiantes, además dichas actividades deben abordarse bajo el análisis de la edad que poseen los estudiantes, es necesario que el docente evalúe de manera inicial las capacidades en el idioma inglés por parte de sus estudiantes.
- No rutinario, es decir desarrollar actividades que se los estudiantes puedan hacer casi de forma mecánica ya que las realizan con mayor frecuencia, debido a que si se establece actividades no rutinarias puede resultar un desafío para los estudiantes y tal vez puede convertirse en un proceso insostenible y termine el estudiante por rendirse y no cumplir la actividad.
- Realizar actividades dinámicas y llamativas que fomente el uso de distintos sentidos en los estudiantes ya que de esa forma se logra mayores y mejores resultados en los estudiantes y además hace que los mismos estén motivados y usen más sentidos para fomentar conocimientos integrales.

Capítulo II

Tecnologías para gamificar una clase

En la actualidad existen un sinnúmero de tecnologías y plataformas digitales que aportan a desarrollar actividades gamificadas por parte del docente, muchas de las cuales son gratuitas, otras son con versión gratis y de pago y otras son totalmente pagadas, por lo que con la finalidad de que el valor económico no represente una dificultad para los docentes y estudiantes de la institución, se ha desarrollado un manual que toma en cuenta aplicaciones gratuitas o que tienen su versión gratuita para no generar gastos dentro de los actores educativos.

A continuación, se presenta una tabla que contiene las tecnologías con mayor nivel de utilización y aceptación dentro de la comunidad educativa en los diferentes países del mundo por su simplicidad y facilidad de manejar las mismas.

Tabla 13

Herramientas y plataformas digitales para desarrollar actividades gamificadas

Tecnología	Descripción
Kahoot	Es una herramienta que puede ser usada por docentes y estudiantes para repensar conceptos a través de preguntas que se lanzan en forma de concursos entre los miembros participantes, puede ser usada para tipos de jugadores
Socrative	Es una herramienta muy entretenida que permite la creación de cuestionarios que los estudiantes responden en tiempo real desde sus móviles
Cerebriti	Aplicación que permite la creación de juegos y jugar con juegos creados por otros usuarios, la aplicación contiene un sinnúmero de juegos para todo tipo, finalidad y temas muy variados.

Toovari Es una aplicación muy potente para crear distintos tipos de actividades de gamificación que permiten desarrollar tipos de usuarios para distintas finalidades que el docente desee.

Fuente: Elaboración propia

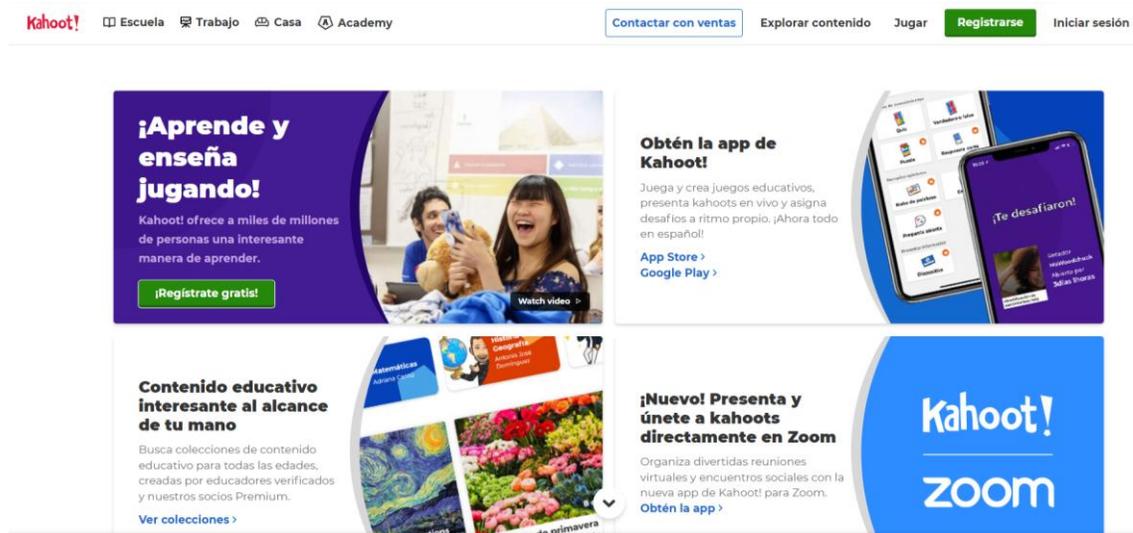
Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Dentro del manual se desarrolla una manual para el uso de algunas herramientas que a continuación se detallan:

Kahoot

Esta herramienta permite que el docente pueda desarrollar preguntas en forma de concurso donde se motive al estudiante en participar en estos procesos y fomentar su capacidad de competitividad de manera conjunta con sus compañeros de curso, para acceder a dicha tecnología se digita la siguiente dirección: <https://kahoot.com/>, luego de digitar la siguiente URL se visualizará la pantalla que se refleja en la Figura 3.1:

Figura 3



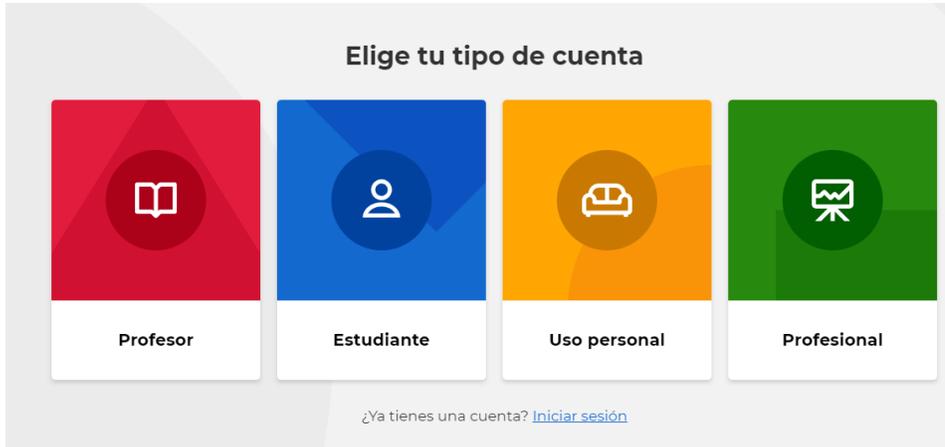
Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Para hacer uso de dicha tecnología es necesario que el docente cree una cuenta con la que podrá desarrollar sus test de preguntas de forma muy simple, para realizar este proceso se da clic sobre la opción ubicada en la parte superior denominada “Registrarse”, al dar clic sobre el botón lanza a la siguiente interfaz, que brinda las opciones de tipo de cuenta y se recoge en la Figura 3.2.

Figura 4

Tipo de cuenta en Kahoot



Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Por lógica, al ser una herramienta para los docentes de la unidad educativa, es necesario escoger la opción de profesor. Posteriormente, como se recoge en la Figura 3.3 se muestra la interfaz donde se debe indicar a qué nivel educativo se orienta.

Figura 5

Perfil de educación en Kahoot



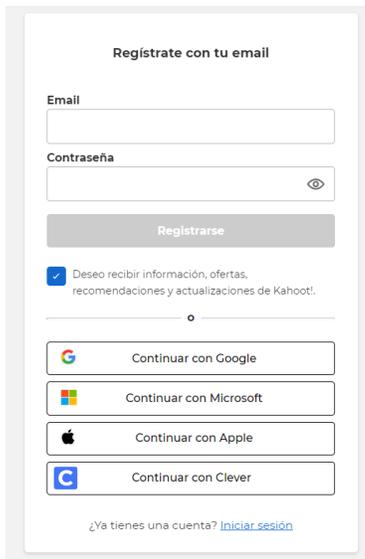
Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Por la finalidad de la herramienta se debe escoger Escuela y luego de los pasos mencionados aparece la opción de registro de información observada en la siguiente pantalla.

Figura 6

Registro de usuario en Kahoot



The image shows a registration form titled "Regístrate con tu email". It includes an "Email" input field, a "Contraseña" (password) input field with an eye icon for toggling visibility, and a grey "Registrarse" button. Below the button is a checkbox with a checkmark and the text "Deseo recibir información, ofertas, recomendaciones y actualizaciones de Kahoot!". Underneath is a horizontal separator line. Below the line are four social login buttons: "Continuar con Google" (with the Google logo), "Continuar con Microsoft" (with the Microsoft logo), "Continuar con Apple" (with the Apple logo), and "Continuar con Clever" (with the Clever logo). At the bottom, there is a link that says "¿Ya tienes una cuenta? [Iniciar sesión](#)".

Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

La herramienta permite un sinnúmero de opciones de registro entre las que se destaca registro con Google, Facebook, Apple, Clever o registro a través de un correo electrónico que no se encuentra en el listado indicado, el docente simplemente debe registrar los datos solicitados por la aplicación web. Al registrar los datos es necesario que se escoja gratis para que la aplicación no tenga costos de uso, debido a que la misma cuenta con una versión gratuita y una versión pagada.

Figura 7

Tipo de licencia en Kahoot

Compara planes		Basic	Kahoot! Pro	Kahoot! Premium	Kahoot! Premium+
		\$	\$3	\$6	\$6
		Por presentador/por mes	Por presentador/por mes (\$36 facturado anualmente)	Por presentador/por mes (\$72 facturado anualmente)	Por presentador/por mes (\$98 facturado anualmente)
Funciones					
Participación de los estudiantes					
Kahoots en vivo en clase y por video	Ⓞ	✓	✓	✓	✓
Desafíos al ritmo de los estudiantes	Ⓞ	✓	✓	✓	✓
Número máximo de jugadores	Ⓞ	50	100	200	2000
Modo equipo - dispositivos compartidos	Ⓞ	✓	✓	✓	✓
Nuevo! Modo equipo - dispositivos	Ⓞ	2 equipos	2 equipos	2 equipos	3 equipos
		Comprar ahora	Comprar ahora	Comprar ahora	Comprar ahora

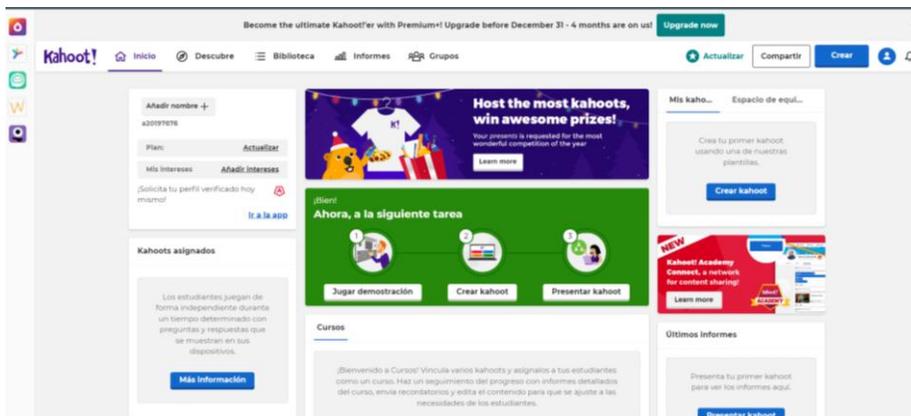
Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Luego de realizar el proceso de registro la aplicación web muestra una interfaz para la creación de contenido como se muestra a continuación.

Figura 8

Interfaz de creación de contenido en Kahoot



Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Dentro de la interfaz mostrada por la aplicación en la parte superior se encuentra un botón de crear, que es donde el docente crea el contenido para la actividad gamificada.

Figura 9

Crear una actividad en Kahoot



Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Kahoot muestra algunas opciones de actividades que el docente puede escoger según sus necesidades y fines educativos.

Figura 10

Crear preguntas en Kahoot



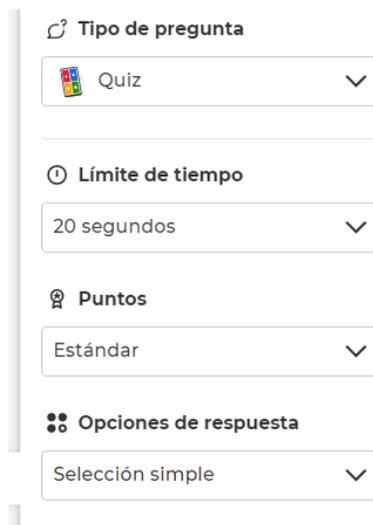
Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Luego de que el docente escoge la actividad se muestra la siguiente interfaz donde se desarrolla las preguntas que forman parte de la actividad gamificada, dentro de dicha interfaz el docente puede escoger entre algunos tipos de preguntas según sus necesidades y finalidades perseguidas por la actividad.

Figura 11

Configurar tiempo de respuesta en Kahoot



The image shows a vertical configuration panel for Kahoot questions. It contains four sections, each with a title and a dropdown menu:

- Tipo de pregunta**: A dropdown menu with a question mark icon and the selected option "Quiz".
- Límite de tiempo**: A dropdown menu with a clock icon and the selected option "20 segundos".
- Puntos**: A dropdown menu with a coin icon and the selected option "Estándar".
- Opciones de respuesta**: A dropdown menu with a grid icon and the selected option "Selección simple".

Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Entre las múltiples opciones que muestra la herramienta se encuentran que el docente puede escoger el tipo de pregunta, entre las que se destacan la opción múltiple, verdadero y falso, respuesta corta, puzzle, número de palabras y muchas más según sus necesidades. De la misma forma se puede escoger el tiempo que los estudiantes tendrán para dar una respuesta de este tipo y finalmente la recompensa en forma de puntos que el estudiante se hará acreedor al momento de resolver las preguntas.

Figura 12

Añadir pregunta en Kahoot



Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Dentro de la pantalla se muestra la opción de añadir pregunta en donde es docente tiene la posibilidad de añadir las preguntas que considere de acuerdo a su necesidad, a la temática tratada y al tiempo planificado para el desarrollo de la actividad gamificada.

Luego de realizar las preguntas sobre la temática el docente observara la siguiente interfaz con las actividades gamificadas desarrolladas dentro de su cuenta.

Figura 13

Actividad creada en Kahoot



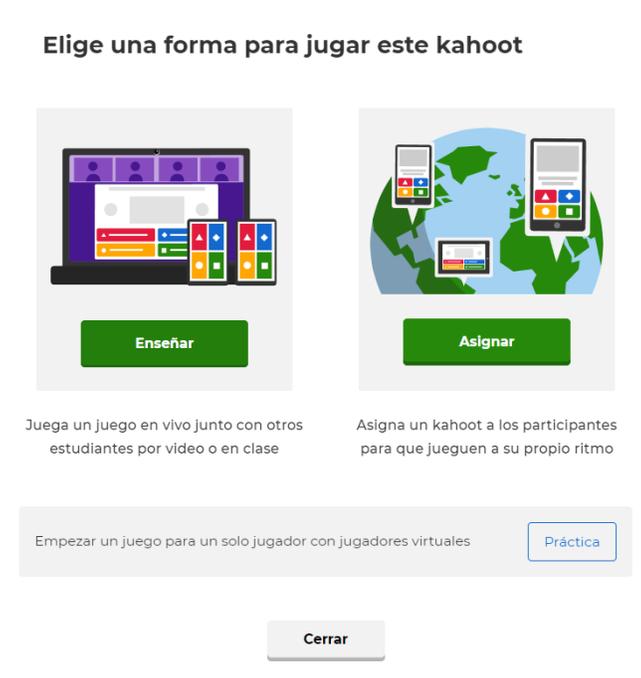
Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Para poder participar con los estudiantes en la actividad desarrollada el docente debe dar clic sobre la opción jugar, para que se muestre la siguiente interfaz.

Figura 14

Forma de jugar en Kahoot



Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Dentro de la siguiente interfaz el docente debe escoger la opción enseñar para que se muestre la siguiente interfaz. Donde el docente debe escoger la opción Clásico.

Figura 15

Interfaz de inicio del juego en Kahoot



Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Para que finalmente brinde acceso a la pantalla que muestra un PIN, el mismo que debe ser compartido con los estudiantes para poder jugar dentro de la actividad desarrollada.

Figura 16

Cómo acceder al jugar en Kahoot



Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

De esta manera la actividad puede ser compartida por docentes para que los estudiantes puedan participar y formen parte de esta actividad gamificada a través de puntos y preguntas.

Figura 17

Como se muestra el juego desde la interfaz de estudiante en Kahoot



Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

El resto de aplicaciones identificadas dentro de la tabla anterior presentan una interfaz parecida a la mostrada y los pasos son relativamente parecidos, sin embargo, por elementos prácticos la herramienta escogida fue Kahoot.

Nearpod

Una de las plataformas más utilizadas en la actualidad es Nearpod debido a su facilidad de uso y por las múltiples actividades y recursos con los que cuenta, es así que dicha herramienta permite de una forma fácil y simple brindar tanto a docente como a estudiantes un sinnúmero de contenidos y actividades de calidad como recursos en beneficio de la comunidad educativa.

La herramienta permite que el docente genere muchas actividades y lecciones que se pueden configurar para que el uso sea en tiempo real con el docente o para que se desarrollen de manera asíncrona sin presencia del docente con la facilidad de que se puedan configurar contenidos de tal forma que el estudiante acceda cuando el considere correspondiente y avance a su nivel y con el tiempo con el que cuente.

Esta tecnología va ganando cada vez más espacio dentro de los procesos educativos debido a que la misma es gratuita y es muy simple de utilizar tanto para el docente como para el estudiante debido a que las actividades son simples de realizar y se puede configurar de una forma intuitiva por parte de los docentes, sin que estos tengan que tener amplios conocimientos de informática o que manejen la tecnología a profundidad. Por otro lado, la herramienta permite que se desarrollen contenidos que se almacenan en la nube y no dentro de un pc lo que permite que no se recargue de contenido nuestros equipos y que para acceder a los mismos solo se necesite de acceso a internet.

Acceso a Nearpod

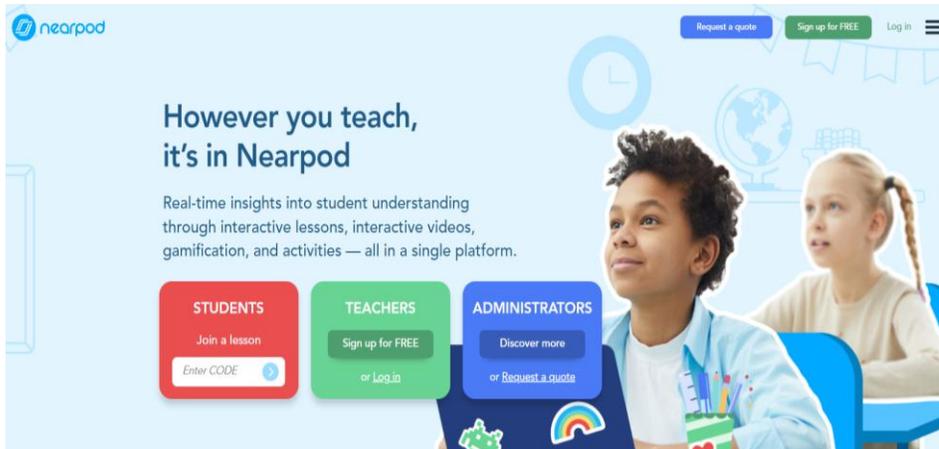
Para poder acceder a la plataforma se necesita de conexión a internet y un equipo, este puede ser una laptop, Tablet o celular, ya que la herramienta se adapta a cualquier tipo de dispositivo tecnológico. Dentro del navegador es necesario digitar la siguiente dirección:

<https://nearpod.com>

Luego de que se accede a la herramienta se muestra una interfaz simple con información correspondiente a la plataforma con los contenidos de la misma y las ventajas y características que la misma posee.

Figura 18

Interfaz de Nearpod



Fuente: Interfaz de Nearpod

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

De manera inicial la plataforma muestra una interfaz en idioma inglés, sin embargo, la misma se puede configurar en múltiples idiomas según la necesidad de la persona que accede a la misma. En su interfaz de inicio muestra tres tipos de opciones de acceso como estudiante, docente y administrador, según el tipo de perfil creado, las necesidades de acceso y el plan sobre el cual se creó el usuario, los perfiles con mayor uso son el perfil de estudiantes para acceder a actividades desarrolladas por el docente y el perfil de docente donde se puede crear actividades, contenidos y lecciones.

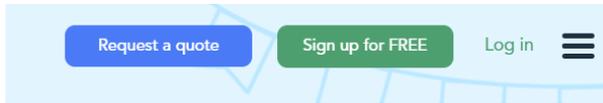
En este sentido la primera actividad que se debe realizar en el caso de ser un educador es registrarse como docente para acceder a los múltiples contenidos que dentro de la misma se pueden realizar.

Registro en la plataforma

El registro de la plataforma es necesario cuando se quiere crear un perfil de docente y tener acceso a la creación de contenidos, actividades y lecciones dentro de la herramienta por lo que para lograr tal finalidad se debe dar clic dentro de la opción ubicada en la parte superior derecha denominada “Sign up for free” o registro gratis.

Figura 19

Registro en Nearpod



Fuente: Interfaz de Nearpod

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Cuando el usuario escoge la opción mencionada se muestra la una pantalla que nos solicita escoger entre el perfil de estudiante y el perfil de docente.

Figura 20

Perfil de registro en Nearpod



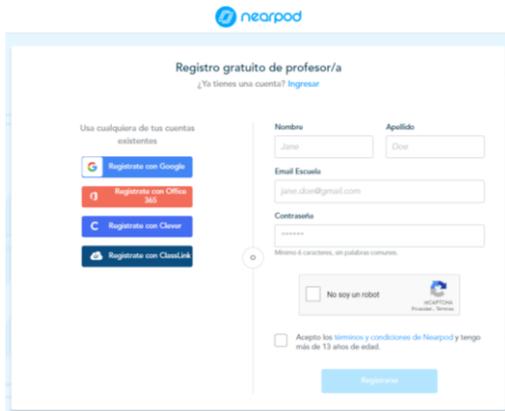
Fuente: Interfaz de Nearpod

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

En este sentido por ser una guía orientada a que el docente pueda crear contenidos el perfil a escogerse es docente para que la plataforma me brinde acceso a la creación de contenidos, lecciones y actividades. Al escoger el perfil de docente se muestra una ventana de validación con distintas alternativas como el poder validarse con Google, Office, Clever, ClassLink o registro manual, por lo que el usuario es quien debe escoger la opción que se adapta de mejor manera a sus necesidades.

Figura 21

Opciones de registro en Nearpod



The screenshot shows the 'Registro gratuito de profesor/a' (Free teacher registration) page on the Nearpod website. The page features the Nearpod logo at the top left. Below the title, there is a link for users who already have an account: '¿Ya tienes una cuenta? Ingresar'. The registration options are divided into two columns. The left column, titled 'Usa cualquiera de tus cuentas existentes' (Use any of your existing accounts), offers four social login buttons: 'Regístrate con Google', 'Regístrate con Office 365', 'Regístrate con Clever', and 'Regístrate con ClassLink'. The right column contains a form with fields for 'Nombre' (First Name) and 'Apellido' (Last Name), 'Email Escuela' (School Email), and 'Contraseña' (Password). Below the password field, there is a checkbox for 'No soy un robot' (I am not a robot) and a checkbox for 'Acepto los términos y condiciones de Nearpod y tengo más de 13 años de edad' (I accept the terms and conditions of Nearpod and I am over 13 years old). A blue 'Registrarme' (Register) button is located at the bottom right of the form.

Fuente: Interfaz de Nearpod

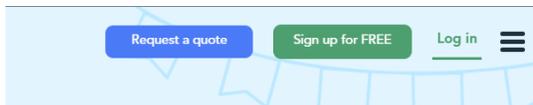
Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Acceso a Nearpod

Luego de que el usuario se ha registrado y validado ya tiene acceso a la herramienta y puede tener un conjunto de contenidos y actividades con los que puede interactuar. El acceso es a través de la página principal, sobre la opción “Log in”, ubicada en la parte superior derecha.

Figura 22

Log in en Nearpod



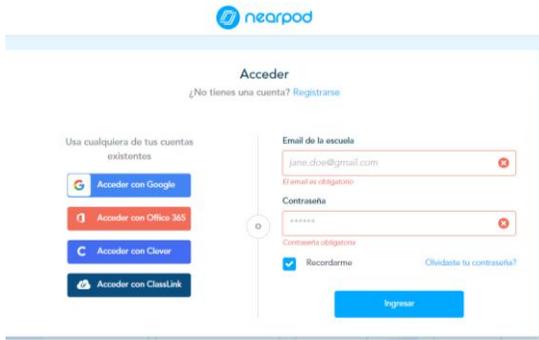
Fuente: Interfaz de Nearpod

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Al haber dado clic sobre la opción mencionada se muestra una interfaz donde se pide información de usuario o correo y contraseña de la plataforma con la que se creó, ahí simplemente se registran los datos y la plataforma brinda acceso de forma inmediata sin ningún tipo de inconveniente.

Figura 23

Log in en Nearpod



Fuente: Interfaz de Nearpod

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Pantalla principal de Nearpod

Luego de que el usuario accede a la plataforma por medio de su usuario y contraseña se muestra una interfaz con todas las características de la plataforma para que se interactúe y se cree contenido sin ningún tipo de restricción.

Figura 24

Interfaz de Nearpod



Fuente: Interfaz de Nearpod

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Dentro de la interfaz de usuario principal se muestran un sinnúmero de opciones con las que cuenta la herramienta, y con las que puede interactuar el usuario sin ningún problema.

Figura 25

Panel izquierdo de Nearpod



Fuente: Interfaz de Nearpod

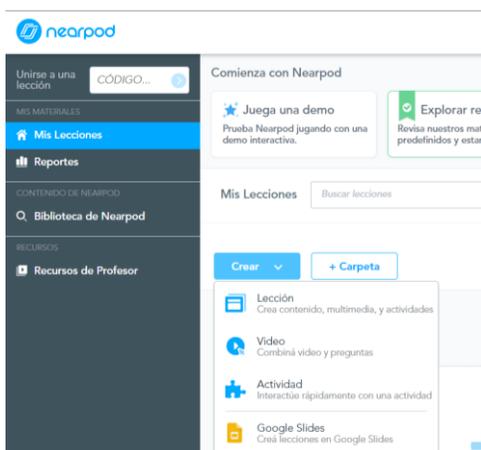
Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Crear lección en Nearpod

Una de las múltiples opciones que presenta la plataforma Nearpod es el poder crear lecciones para los estudiantes, en este sentido la lección es una actividad que puede combinar distintos tipos de contenidos dirigidos a los estudiantes de una forma secuencial y que a la vez combine múltiples contenidos de forma aunada.

Figura 26

Crear lección



Fuente: Interfaz de Nearpod

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

La opción de lección permite crear contenido interactivo, dentro de dicha opción el docente puede crear diapositivas y contenidos de forma secuencial para que el estudiante luego los pueda visualizar sin ningún problema y que puede contener elementos internos que hagan que se desarrolle un proceso secuencia. Al escoger crear lección se muestra la siguiente interfaz.

Figura 27

Interfaz de lección



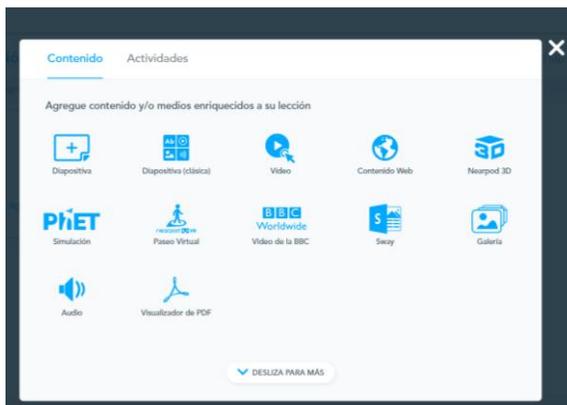
Fuente: Interfaz de Nearpod

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

En este sentido el docente tiene la posibilidad de crear contenido de todo tipo, por lo que al dar clic sobre la opción “Crear Diapositiva” se muestra la siguiente interfaz de usuario.

Figura 28

Interfaz de tipos de contenidos para lección



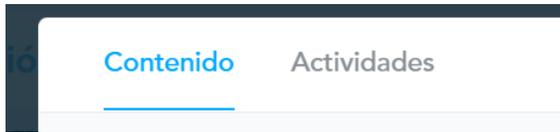
Fuente: Interfaz de Nearpod

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

La característica que presenta Nearpod es la posibilidad de crear contenidos o actividades como se muestra en las pestañas superiores dentro de la siguiente figura.

Figura 29

Opciones de contenido dentro de lección



Fuente: Interfaz de Nearpod

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

En este sentido dentro de la pestaña de contenidos en docente tienen acceso a crear:

- Diapositiva
- Diapositiva clásica
- Video
- Contenido web
- Nearpod 3D
- Simulación
- Paseo virtual
- Video de la BBC
- Sway galería
- Audio
- Visualizador de pdf

Como se puede observar la herramienta brinda un acceso a múltiples contenidos según la necesidad de cada docente y los recurso que este utilice depende de su creatividad y de que objetivos académicos persiga con sus estudiantes.

Crear actividades en Nearpod

Le herramienta Nearpod permite la creación de un sinnúmero de actividades con las que el estudiante puede promover una interacción dinámica y participativa con sus estudiantes a través de múltiples recursos con los que cuenta le herramienta, como se muestra en la figura.

Figura 30

Opciones de actividades en Nearpod



Fuente: Interfaz de Nearpod

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Pese a que Nearpod es una plataforma de propósito general cuenta con múltiples actividades que fomentan y se basan en gamificación entre las que se puede destacar:

- Time to Climb
- Pregunta abierta
- Buscando pares
- Dibujo
- Completar espacios

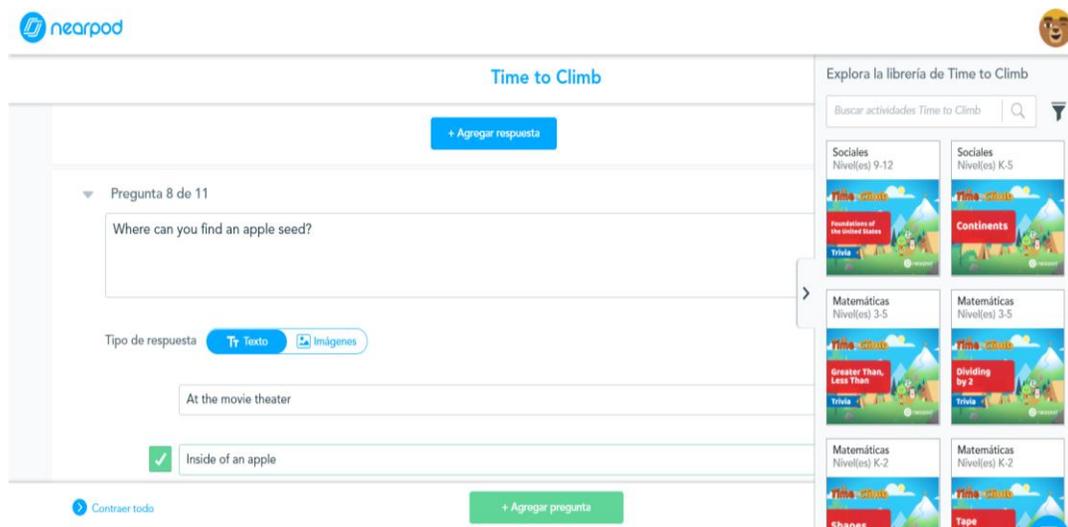
Lo que permite que el docente a través de la misma puede beneficiarse de múltiples actividades gamificadas que considere a su elección y según su necesidad.

Time to Climb

La actividad denominada “**Time to Climb**”, permite que el docente cree una competencia a través de la resolución de preguntas para llegar al destino final, donde el estudiante que realice las preguntas de forma acertada y en el menor tiempo posible gane a sus compañeros. La interfaz que muestra la actividad es.

Figura 31

interfaz de Time to Climb



Fuente: Interfaz de Nearpod

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Dentro de la interfaz el docente tiene la posibilidad de desarrollar preguntas hacia sus estudiantes sobre el tema a tratarse y con opciones de respuesta para que el estudiante escoja la que considere adecuada y conforme va resolviendo las preguntas de forma correcta se acerca a la meta, por otro lado, el docente tiene la posibilidad de desarrollar las preguntas que considere pertinente.

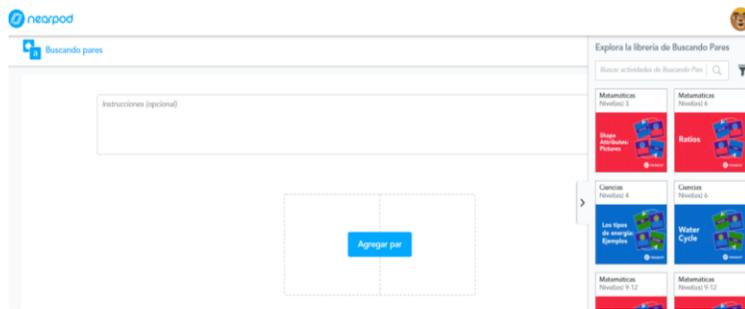
Buscando pares

La actividad de buscando pares permite que el docente genere una instrucción y agregue contenido que puede ser imágenes o palabras en forma de pares para que el

estudiante escoja de manera correcta, la interfaz de dicha actividad se muestra a continuación.

Figura 32

interfaz de Time to Climb



Fuente: Interfaz de Nearpod

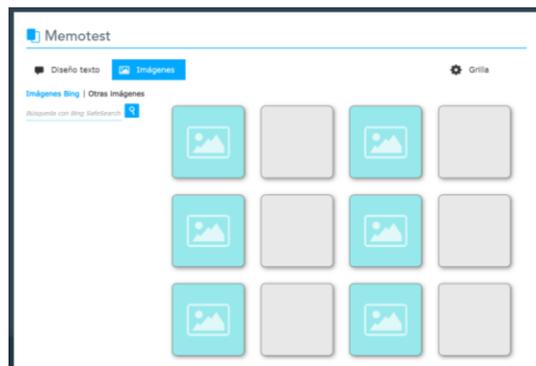
Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Memotest

Esta es una actividad que permite evaluar la memoria de los estudiantes enlazando elementos que el docente puede poner para promover memorización en sus estudiantes, la interfaz de la actividad se muestra a continuación.

Figura 33

Interfaz Memotest



Fuente: Interfaz de Nearpod

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Socrative

Es una herramienta tecnológica gratuita que permite que el docente de una forma muy simple desarrolle actividades con la finalidad de motivar a sus estudiantes a través de actividades entretenidas y llamativas para los mismos adaptados a sus conocimientos y características, la misma se puede orientar para diferentes tipos de edades. Es una herramienta que permite por parte del docente hacer seguimiento de las actividades desarrolladas por sus estudiantes y que para tener acceso a la misma solo se necesita acceso a internet y un dispositivo como computador, Tablet o celular sobre el que el estudiante puede interactuar de forma muy sencilla.

Acceso a socrative

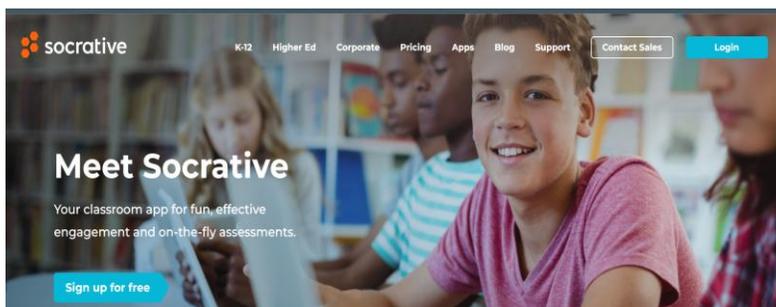
Para que el usuario pueda acceder a la herramienta solo debe digitar su dirección web mostrada a continuación:

<https://www.socrative.com/>

O dentro del buscador de preferencia digital la palabra Socrative, luego de lo que el buscador le lanzara la página de plataforma de manera inicial para el usuario simplemente de clic sobre la misma. Al acceder a la plataforma se muestra la siguiente interfaz.

Figura 34

Interfaz de socrative



Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Para que el docente se pueda beneficiar de los múltiples beneficios, actividades y elementos con los que cuenta la herramienta es necesario que se loguee, o que cree una cuenta en caso de no tenerla. Para el registro de usuario es necesario que se dé clic sobre la palabra “Gign up for free” o registro gratis, opción que se muestra en la parte central de la página.

Figura 35

registro de usuario



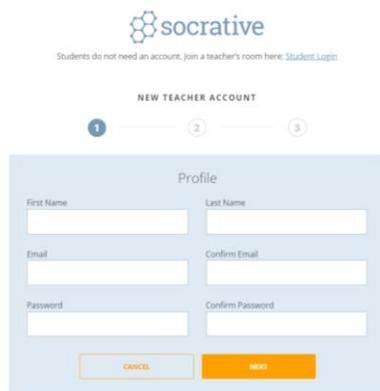
Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Pese a que la plataforma cuenta con versiones de pago, de la misma forma cuenta con una versión gratuita para no tener que cancelar ningún valor, sin embargo, esta opción cuenta con ciertas deficiencias o limitaciones permite un trabajo de forma adecuada. Para el registro dentro de Socrative el usuario debe de llenar un formulario de registro con datos básicos como nombre, apellidos, email y contraseña, hay que mencionar que se necesita contar con un correo electrónico funcional.

Figura 36

Registro de usuario en Socrative



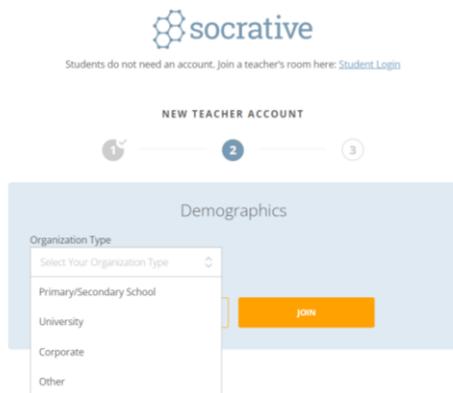
Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Luego del llenado de los datos iniciales la plataforma solicita que se informe que nivel de institución de educación es como primaria, secundaria, universidad, organización u otro.

Figura 37

Nivel educativo en Socrative



The screenshot shows the Socrative logo at the top, followed by the text "Students do not need an account. Join a teacher's room here: [Student Login](#)". Below this is the heading "NEW TEACHER ACCOUNT" and a progress indicator with three steps, where step 2 is active. The main section is titled "Demographics" and contains a dropdown menu for "Organization Type" with options: "Primary/Secondary School", "University", "Corporate", and "Other". A blue "JOIN" button is positioned to the right of the dropdown.

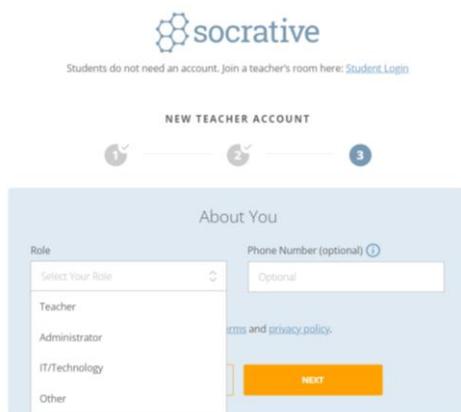
Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Luego de escoger el nivel educativo, la plataforma solicita el perfil de la persona que se encuentra creando el usuario.

Figura 38

Perfil de usuario en Socrative



The screenshot shows the Socrative logo at the top, followed by the text "Students do not need an account. Join a teacher's room here: [Student Login](#)". Below this is the heading "NEW TEACHER ACCOUNT" and a progress indicator with three steps, where step 3 is active. The main section is titled "About You" and contains a dropdown menu for "Role" with options: "Teacher", "Administrator", "IT/Technology", and "Other". To the right of the dropdown is a text input field for "Phone Number (optional)" with a placeholder "Optional". A blue "NEXT" button is positioned to the right of the dropdown.

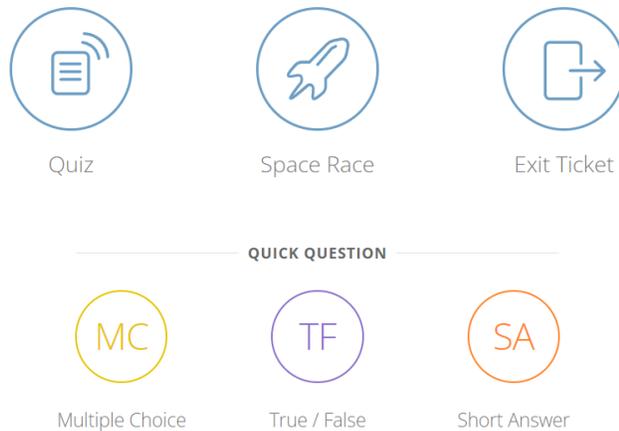
Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Luego de que el usuario se registra de forma satisfactoria la plataforma permite la creación de las siguientes actividades.

Figura 39

Actividades en Socrative



Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Entre las actividades que se pueden desarrollar dentro de la plataforma se encuentra las siguientes:

- **Quiz:** es un cuestionario común.
- **Space Race:** es un cuestionario con cuenta regresiva es decir tiene tiempo para la resolución del mismo y para llegada a la meta.
- **Exit Ticket:** Cuestionario con ranking de resultados donde el docente va observando cómo se encuentra las respuestas de los estudiantes y fomenta un espíritu de competencia en los mismos.

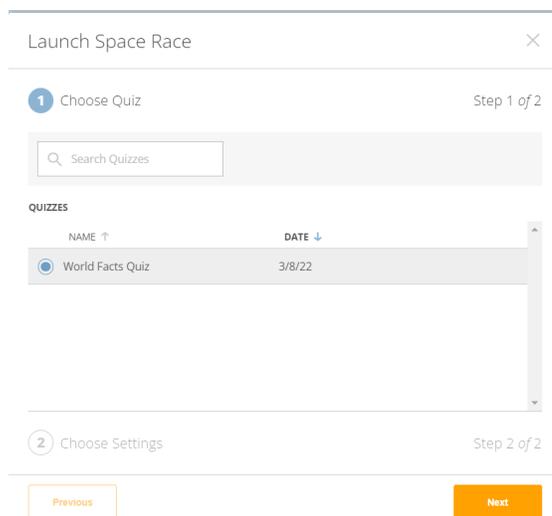
En todos los casos de las opciones de pregunta el docente puede ver el avance de sus estudiantes y las respuestas que los mismos dan sobre las preguntas planteadas por sus estudiantes.

Space Race

Es un tipo de cuestionario que el estudiante a medida que va resolviendo las preguntas va avanzando dentro sobre una línea de competencia para llegar a la meta, el estudiante que responda las preguntas de forma correcta y en el menor tiempo gana. A continuación, se presenta la interfaz de la creación de preguntas.

Figura 40

Preguntas tipo Space Race



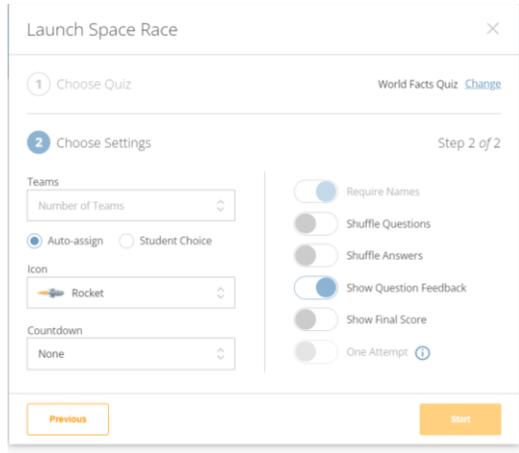
Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

La característica de la actividad es que el docente escoge la cantidad de preguntas y la forma de visualización de la interfaz del cuestionario, dentro de la interfaz que se muestra a continuación.

Figura 41

Configuración de Space Race



The image shows a configuration window titled "Launch Space Race" with a close button (X) in the top right corner. The window is divided into two steps: "1 Choose Quiz" and "2 Choose Settings".

Step 1: Choose Quiz
World Facts Quiz [Change](#)

Step 2: Choose Settings (Step 2 of 2)

Teams
Number of Teams: [Dropdown menu]

Assignment
 Auto-assign Student Choice

Icon
Rocket [Dropdown menu]

Countdown
None [Dropdown menu]

Options (Toggle Switches):

- Require Names
- Shuffle Questions
- Shuffle Answers
- Show Question Feedback
- Show Final Score
- One Attempt [Info icon]

At the bottom, there are two buttons: "Previous" (disabled) and "Start" (active).

Fuente: Interfaz de Kahoot

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Cerebriti

Es una plataforma gratuita que permite que se pueda crear actividades de forma gamificada sin tener que pagar ningún costo por los mismos por lo que el docente puede generar distintas actividades sin ningún tipo de inconveniente ya que es muy simple de utilizar, además la misma permite que se pueda usar actividades desarrolladas por otros miembros parte de la aplicación, lo que permite que se tenga acceso a una variedad de actividades desarrolladas por otros usuarios.

Para acceder a la aplicación solo es necesario digitar la palabra “Cerebriti” dentro del navegador que se utilice por defecto, y acceder a la primera página que brinda el navegador, al acceder a la plataforma se muestra la siguiente interfaz.

Figura 42

Interfaz Cerebriti



Fuente: Interfaz de Cerebriti

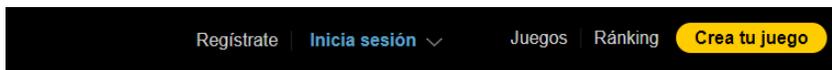
Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

No hay necesidad de registrarse para acceder a los juegos desarrollados dentro de la plataforma, sin embargo, si se desea crear actividades propias del docente es necesario registrarse para tener acceso a todos los beneficios de la herramienta, a diferencia del resto de aplicaciones la plataforma es totalmente gratuita, por lo que el docente tiene acceso a todas las características de la misma. Para acceder a registrarse

es necesario dar clic sobre la opción ubicada en la parte superior como se muestra en la imagen.

Figura 43

registro en Cerebriti



Fuente: Interfaz de Cerebriti

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Luego de dar clic sobre registrarse se muestra una pantalla donde solicita información del usuario para registro, por lo que solo es necesario registrar la información correspondiente.

Figura 44

Registro de datos en Cerebriti

A registration form for Cerebriti. At the top left, there's a cartoon scientist character with a speech bubble that says '¡Me muero por tus sesos!'. To the right, the heading '¡Hazte Cerebriti!' is followed by a list of benefits: 'Crea tus propios juegos', 'Guarda tus puntuaciones', 'Accede a nuestros ránking', and 'Reta a tus amigos'. Below this is a 'Completar tus datos con Facebook' section with a Facebook icon and an 'Entrar' button. The main form has five input fields: '*Nombre:', 'Primer Apellido:', '*Correo electrónico:', '*Contraseña:', and '*Repite contraseña:'. A note '*Campos obligatorios' is at the bottom right of the form. At the bottom, there's a 'Foto de perfil:' section with a placeholder image of a blue character, a 'Sube tu foto:' label, a file input field, an 'Examinar...' button, and a 'Subir' button. Below the input field, it says 'Formatos válidos: jpg, gif, png'.

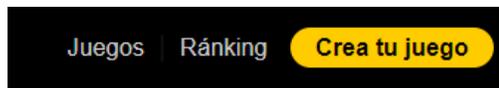
Fuente: Interfaz de Cerebriti

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Luego de haber realizado el proceso de registro el docente tiene acceso a poder crear juegos de una forma interactiva y fácil de realizar por lo que para tal cometido solo tiene que dar clic sobre la opción “Crear juego” como se muestra en la siguiente figura.

Figura 45

Crear juego en Cerebriti



Fuente: Interfaz de Cerebriti

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Luego de que se da clic en crear juego el docente tiene acceso a un sinnúmero de actividades y tipos de juegos con los que puede trabajar y crear contenidos interactivos.

Figura 46

Interfaz de juegos en Cerebriti



Fuente: Interfaz de Cerebriti

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Entre los diferentes juegos con que cuenta la herramienta se encuentran algunas como las que se detallan a continuación:

- Tipo test
- Mapa mudo

- Encuentra pareja
- Encuentra pareja imagen
- Busca la respuesta correcta
- Carrusel de preguntas
- Palabras secretas
- Identifica la imagen
- Lista en blanco
- Ranking´

Las actividades que presenta la herramienta pueden ser escogidas y configuradas sin ningún problema y todas son gratuitas.

Crear actividad tipo test

Esta actividad permite crear un banco de preguntas de una forma interactiva para los docentes sobre cualquier asignatura y temática que desee.

Figura 47

Crear test de preguntas en Cerebriti

The screenshot shows the Cerebriti interface for creating a test. It is divided into two main sections:

- Left Section (Configuration):**
 - Tipo de juego:** A dropdown menu with a checkmark icon, indicating the selected game type.
 - Descripción:** "Determina el número total de preguntas y de opciones de respuesta, luego edita el texto de la pregunta y las respuestas, señalando cuál es la correcta en cada caso."
 - Número de PREGUNTAS:** A numeric input field set to "5", with "+" and "-" buttons for adjustment.
 - Opciones de respuesta por pregunta:** A numeric input field set to "3", with "+" and "-" buttons for adjustment.
- Right Section (Test Content):**
 - Nombre del JUEGO:** A text input field containing "Ej. Países europeos con mar (max. 60 caracteres)".
 - Enunciado 1:** A text input field for the question, labeled "Respuesta 1 (max. 100 caract.)".
 - Enunciado 2:** A text input field for the question, labeled "Respuesta 2 (max. 100 caract.)".
 - Enunciado 3:** A text input field for the question, labeled "Respuesta 3 (max. 100 caract.)".
 - Enunciado 4:** A text input field for the question, labeled "Respuesta 4 (max. 100 caract.)".
 - Enunciado 5:** A text input field for the question, labeled "Respuesta 5 (max. 100 caract.)".

Fuente: Interfaz de Cerebriti

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Crear actividad encuentra pareja

Esta actividad permite que el docente genere una actividad a través de encontrar de parejas de palabras relacionadas.

Figura 48

Crear actividad encuentra pareja en Cerebriti

¡Comienza la locura creadora! Rellena los campos y personaliza tu juego. Juegos en borrador (0)

Tipo de juego: 

Selecciona el número total de pistas que vas a ofrecer (número de filas) y rellena los campos con las pistas y respuestas correspondientes.

Número de FILAS:
5 + -

> El jugador verá las pistas y las respuestas repartidas aleatoriamente.

Nombre del JUEGO: Ej. Capitales de Europa (max. 60 caracteres)

Pista 1 (max. 40 caract.)	▶	Respuesta 1 (max. 40 caract.)
Pista 2 (max. 40 caract.)	▶	Respuesta 2 (max. 40 caract.)
Pista 3 (max. 40 caract.)	▶	Respuesta 3 (max. 40 caract.)
Pista 4 (max. 40 caract.)	▶	Respuesta 4 (max. 40 caract.)
Pista 5 (max. 40 caract.)	▶	Respuesta 5 (max. 40 caract.)

+ -

Siguiente paso >

Fuente: Interfaz de Cerebriti

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Crear actividad carrusel de preguntas

Esta actividad permite que le docente pueda generar una actividad a través de preguntas en forma de carrusel con la finalidad de generar una manera interactiva de responder preguntas.

Figura 49

Crear carrusel de preguntas en Cerebriti

¡Comienza la locura creadora! Rellena los campos y personaliza tu juego. Juegos en borrador (0)

Tipo de juego:

Selecciona primero el número total de parejas de tu juego y rellena los campos con cada imagen y su texto correspondiente.

Número de FILAS:

6

> El jugador verá todas las respuestas y deberá seleccionar la que corresponde a la pregunta correspondiente.

Nombre del JUEGO: Ej: ¿Quién dirigió la película? (max. 60 caracteres)

Pregunta 1 (max. 40 caract.)	▶	Respuesta 1 (max. 40 caract.)
Pregunta 2 (max. 40 caract.)	▶	Respuesta 2 (max. 40 caract.)
Pregunta 3 (max. 40 caract.)	▶	Respuesta 3 (max. 40 caract.)
Pregunta 4 (max. 40 caract.)	▶	Respuesta 4 (max. 40 caract.)
Pregunta 5 (max. 40 caract.)	▶	Respuesta 5 (max. 40 caract.)
Pregunta 6 (max. 40 caract.)	▶	Respuesta 6 (max. 40 caract.)

Fuente: Interfaz de Cerebriti

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

Actividades de capacitación

Para poder dar a conocer a los estudiantes y docente de la Unidad Educativa Luis Aurelio González, el manual para la correcta utilización y aplicación de la gamificación y sus tecnologías se ha desarrollado un cronograma de capacitación, que a continuación se detalla.

Tabla 14

Actividades de capacitación a los estudiantes sobre el manual desarrollado

Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
8:00	- Presentación formal de la capacitación por parte del docente.	- Tecnologías para gamificar una actividad.	- Nearpod Interfaz de Nearpod	- Socrative Que es Socrative	- Cerebriti Que es Cerebriti
-		- Presentación de Kahoot	- Características de Nearpod.	- Ventajas de Socrative	- Características de Cerebriti
12:00	- Presentación por parte del investigador.	- Características de Kahoot.	- Crear usuario en Nearpod	- Crear usuario en Socrative	- Crear usuario en Cerebriti
AM	- Descripción de conceptos	- Creación de usuario en Kahoot.	- Crear contenidos en Nearpod.	- Tipos de actividades en Socrative	- Tipos de actividades en Cerebriti
				- Compartir actividades con	

relacionados a la gamificación.	- Interfaz de Kahoot	de	- Tipos de contenidos	de	estudiantes en Socrative	en	- Crear actividades en Cerebriti
- Características de la gamificación.	- Creación de preguntas en Kahoot	de	- Creación de actividades en Kahoot	de	estudiantes en Socrative.	en	- Editar actividades en Cerebriti
- Tipos de jugadores	- Edición de cuestionario en Kahoot	de	- Tipos de actividades en Kahoot	de	estudiantes en Socrative.	en	- Compartir actividades en Cerebriti
- Ventajas de la gamificación.	- Compartir actividad con estudiantes en Kahoot.	de	- Compartir actividades en Kahoot	de	estudiantes en Kahoot.	en	- Dar seguimiento a estudiantes en Cerebriti
	- Dar seguimiento al cuestionario	de	- Dar seguimiento a estudiantes en Kahoot	de	estudiantes en Kahoot	en	

Fuente: Aplicaciones de gamificación

Autor: García Estefanía y Michuy Lisbeth, 2022

BIBLIOGRAFÍA

- Area Moreira, M., & González González, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 15-38.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador 2008. Montecristi, Ecuador: Asamblea Nacional del Ecuador.
- Brenda, L. (2019). *Estrategias metodológicas*. Obtenido de repositorio.unan.edu.ni: <https://repositorio.unan.edu.ni/1638/1/10564.pdf>
- Buñay, M. (2020). La Gamificación en los Docentes de Educación Básica de la Unidad Educativa “Ciudad de Machala” del Periodo Académico 2019. Machala, Ecuador: Universidad Técnica de Machala.
- Caiza, A. (Junio de 2012). *INFLUENCIA DE LA DISLEXIA*. Obtenido de dspace.uce.edu.ec: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/239/1/T-UCE-0010-40.pdf>
- Campusano, K., & Díaz, C. (2017). Manual de estrategias didácticas: Orientadas para su selección. Santiago, Chile: UNICAP.
- Carbache, E. (2020). Uso de la gamificación como estrategia didáctica en los niños y niñas de 7º año de Educación Básica en el area de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Fiscal Juan Montalvo. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Contreras, R., & Eguia, J. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. Barcelona: InCom-UAB Publicacions .
- Correa, E. (2020). La técnica de gamificación en la enseñanza aprendizaje de las , en los estudiantes del Segundo grado de Educación General Básica de la Unidad

Educativa Ciencias Naturales “Nueva Esperanza” de la parroquia La Península.
Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.

EcuRed. (2020). *Proceso de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de EcuRed:
https://www.ecured.cu/Proceso_de_ense%C3%B1anza-aprendizaje

Fernández, S. (2017). Evaluación y aprendizaje . *Revista didáctica española como lengua extranjera* , 1-43.

Fogg, B. (2009). A Behavior Model for Persuasive Design. *Proceedings of the 4th International Conference on Persuasive Technology – Persuasive*. New York: ACM Press.

George, R. (14 de Mayo de 2013). *Alertas de la Dislexia en el infante juvenil*.
Obtenido de Neurociencias:
<https://institutoneurociencias.med.ec/blog/item/857-dislexia-en-ni>

Günter, L. (2008). Aprendizaje activo y metodologías educativas. *Revista de Educación*, 59-81.

Justina, V. (Diciembre de 2018). *Metodo lúdico*. Obtenido de Espirales revista multidis:
<file:///C:/Users/hp/Downloads/388-Article%20Text-1229-1-10-20181207.pdf>

Klingbert, L. (1972). *Introducción a la Didáctica General*. La Habana: Pueblo y educación.

Li , R. (2020). Research on application of computer-assisted oral english gamification teaching. *PervasiveHealth: Pervasive Computing Technologies for Healthcare*, 450-453.

Liberio, X. (2020). Las técnicas de gamificación y su incidencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años en el nivel de educación

inicia de la Escuela de Educación Básica Isabel Herrera de Velásquez durante el periodo 2019-2020. Guaranda, Ecuador: Universidad Estatal de Bolívar.

Meneses, G. (2007). El proceso de enseñanza – aprendizaje: el acto didáctico. UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI.

Merino, A. (2019). La gamificación para el aprendizaje del Bloque 2: Los seres humanos en el espacio de la asignatura de Estudios Sociales de octavo año de EGB. Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.

Ministerio de Educación . (03 de Abril de 2020). ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00020-A. Quito, Ecuador.

Ministerio de Educación. (2015). Currículo de EGB y BGU: Ciencias Sociales. Quito, Ecuador.

Ministerio de Educación. (2015). Ley Orgánica de Educación Intercultural. Quito, Ecuador.

Ministerio de Educación. (2020). *Guía introductoria de Estudios Sociales para Educación General Básica* . Quito: Ministerio de Educación.

Ministerio de Educación. (2020). Recomendaciones a los docentes para brindar apoyo pedagógico a los estudiantes en aislamiento, en función de prevenir posibles contagios por enfermedades respiratorias. Quito, Ecuador.

Mujica-Sequera, R. (8 de noviembre de 2016). *Los contenidos académicos*. Obtenido de <https://blog.docentes20.com/2016/11/los-contenidos-academicos/>

Ortega Ruipérez, B., Alvarado, A., Chorro, E., & Cuartero, N. (2021). Percepción del alumnado sobre la adquisición de la competencia en creación de contenidos digitales con gamificación. *Revista educación y tecnología*, 1-22.

- Palacios, N., & Ramiro, E. (2017). El aprendizaje de las ciencias sociales desde el entorno: las percepciones de futuros maestros en el Geoforo Iberoamericano de Educación. *Biblio3W Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales*, 1-22.
- Palma, C. (2016). Neuroeducación en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, en estudiantes de octavo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Liceo Policial”, D.M. Quito, período 2016. Quito, Ecuador: Universidad Central del Ecuador.
- Peralta, D., & Guamán, V. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Sociedad & Tecnología*, 1-10.
- Ramirez, m., & Lugo-Ocando, J. (2020). Revisión sistemática de métodos mixtos en el marco de la innovación educativa. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 9-20.
- Sáez, J. (2018). *estilos de aprendizaje y metodos de enseñanza*. Editorial UNED.
- Vega, R. (2018). *Métodos para la enseñanza de la lecto-escritura*. Obtenido de neuquen.edu.ar: https://www.neuquen.edu.ar/wp-content/uploads/2019/03/Metodos-lectura_escritura.pdf
- Villota García, S., Zamora López, G., & Llanga Vargas, E. (2019). Uso del internet como base para el aprendizaje. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*.
- Zambrano-Zambrano, Y., & García-Vera, C. (2020). Plan de entornos virtuales de aprendizaje y su aplicación en la asignatura de ciencias sociales en tiempo de pandemia COVID-19 para Estudiantes de bachillerato en Portoviejo, Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 232-245.

ANEXOS

Anexo 1 Certificación del Director de la Unidad Educativa Luis Aurelio González



Escuela de Educación Básica "Luis Aurelio González"

Coronel García 103 y Azuay- luisaureliogonzalez@gmail.com Teléfono: 2985939

Guaranda, 10 de marzo del 2022.

Msc. Ángel Estuardo Gavilánez Montero, con cédula No. 020071062-2, Director de la Escuela de Educación Básica "Luis Aurelio González" de la ciudad de Guaranda, a petición verbal de parte interesada.

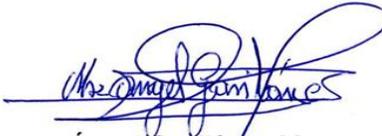
CERTIFICA:

Que las estudiantes: **GARCÍA ESTRADA LILIANA ESTEFANÍA**, con cédula No.0202548582, Y **MICHUY HORTA LISBETH YADIRA**, con número de cédula No. 0202498572, estudiantes del octavo ciclo paralelo "D" de la carrera de Educación Básica, de la Universidad Estatal de Bolívar, cumplieron con la ejecución del Proyecto de investigación con el tema denominado.

LA TÉCNICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA INTERIORIZACIÓN LÚDICA DEL CONOCIMIENTO EN EL AREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO, PARALELO "A" DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "LUIS AURELIO GONZÁLEZ" DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2021-2022.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a verdad, facultando a los interesados hacer el uso de la presente certificación que convenga a sus intereses.

Atentamente,


Msc. Ángel Gavilánez Montero
DIRECTOR



Anexo 2 Resolución Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Educación



OT DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS
Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 21 de enero de 2022
RCD-FCESFH-UEB-042.53- 2022

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión Ordinaria (02), realizada el 19 de enero de 2022.

EN RELACIÓN AL SEPTIMO PUNTO DE CONSEJO DIRECTIVO.- Análisis y resolución de los temas presentados por los tutores de la Unidad de Integración Curricular de las Carreras de Educación Básica, Educación Inicial, Educación Intercultural Bilingüe y Pedagogía de las Ciencias Experimentales- Informática.

EL CONSEJO DIRECTIVO

CONSIDERANDO:

Que, la Constitución de la República del Ecuador, en su Art. 350, dispone: “El Sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; 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 de desarrollo”;

Que, el Art. 355, *Ibidem*, en concordancia con los Arts 17 Y 18 de la Ley Orgánica de Educación Superior, determinan que el Estado reconocerá a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los objetivos del régimen de desarrollo y los principios establecidos en la Constitución recalando que uno de los mecanismos para ejercer esta autonomía, es la gestión de los procesos internos.”

Que, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 5, establece que, “Son derechos de las y los estudiantes los siguientes: a) Acceder, movilizarse, permanecer, egresar y titularse sin discriminación conforme sus méritos académicos (...)”;

Que, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 87 establece que, “*Como requisito previo a la obtención del grado académico, los y las estudiantes deberán acreditar servicios a la comunidad mediante programas, proyectos de vinculación con la sociedad, prácticas o pasantías preprofesionales con el debido acompañamiento pedagógico, en los campos de su especialidad (...)*”;

Que, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 144, establece que, “*Todas las instituciones de educación superior estarán obligadas a entregar los trabajos de titulación que se elaboren para la obtención de títulos académicos de grado y posgrado en formato digital para ser integradas al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor*”;

Que, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 31, establece que, “*Las unidades de organización curricular de las carreras de tercer nivel son el conjunto de asignaturas, cursos o sus equivalentes y actividades que conducen al desarrollo de las competencias profesionales de la carrera a lo largo de la misma; y podrán ser estructuradas conforme al modelo educativo de cada IES.*”

Las unidades de organización curricular son (...):

e) Unidad de integración curricular. - Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional (...)”;

Que, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 32, establece que, “Cada IES diseñará la unidad de integración curricular, estableciendo su estructura, contenidos y parámetros para el correspondiente desarrollo y evaluación. Para acceder a la unidad de integración curricular, es necesario haber completado las horas y/o créditos mínimos establecidos por la IES, así como cualquier otro requisito establecido en su normativa interna.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

CONSEJO DIRECTIVO

QUE, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 33, establece que, "Un estudiante podrá reprobado hasta dos (2) veces la unidad de integración curricular, y solicitar autorización para cursarla por tercera (3) ocasión mediante los mecanismos definidos por la IES.

En caso que la IES ofrezca las dos (2) opciones de aprobación de la unidad de integración curricular, establecidos en el Art. precedente, podrá cambiarse una única vez de opción mediante el proceso que establezca

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en oficio s/n de fecha 17 de enero de 2022, firmado por la Lcda. Daniela Ribadeneira Pazmiño, Msc. Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en el que hace la entrega los temas de proyectos de investigación aprobados por los señores Docentes/Tutores, periodo académico noviembre 2021 - marzo 2022.

RESUELVE: "Aprobar el tema del Trabajo de Integración Curricular, titulado: "LA TÉCNICA DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA INTERIORIZACIÓN LÚDICA DEL CONOCIMIENTO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO, PARALELO "A" DE LA ESCUELA DE EGB "LUIS AURELIO GONZÁLEZ" DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2021 - 2022.", presentado por LILIANA ESTEFANÍA GARCÍA ESTRADA Y LISBETH YADIRA MICHUY HORTA, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: LCDA. NANCY PÉREZ GAIBOR, Msc. Profesor/a - Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas".

Notifíquese. -

Atentamente,


Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO
FMDP/ Marcela N.



Anexo 3 Reporte de originalidad Urkund



Document Information

Analyzed document	Revision tesis GARCÍA ESTEFANÍA MICHUY LISBETH.docx (D130389080)
Submitted	2022-03-14T22:20:00.0000000
Submitted by	Nperez
Submitter email	nperez@ueb.edu.ec
Similarity	6%
Analysis address	nperez1.ueb@analysis.orkund.com

Anexo 1 Encuesta dirigida a estudiantes del cuarto grado de la Escuela EGB Luis Aurelio González

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

Objetivo: Diagnosticar las falencias actuales en la interiorización lúdica del conocimiento en el área de Ciencias Sociales y la necesidad de aplicar nuevas técnicas didácticas que mejoren la interiorización del conocimiento.

Por favor niño para la presente investigación se solicitad su cooperación en el desarrollo de las preguntas solicitadas, por lo que se espera que el llenado de las mismas sea de forma consiente y adecuada a su realidad.

1. Con que frecuencia se siente motivado en participar dentro de las clases de Ciencias Sociales

Siempre ()

Regularmente ()

Rara vez ()

Nunca ()

2. Con que frecuencia su docente promueve su participación activa dentro de la clase

Siempre ()

Regularmente ()

Rara vez ()

Nunca ()

3. Cuál es su nivel de satisfacción al recibir las clases de Ciencias Sociales

Muy satisfecho ()

Medianamente Satisfecho ()

Poco satisfecho ()

Nada satisfecho ()

4. Se siente satisfecho con la metodología usada por su docente de Ciencias Sociales

Muy satisfecho ()

Medianamente Satisfecho ()

Poco satisfecho ()

Nada satisfecho ()

5. Se siente satisfecho con la interiorización de conocimientos lograda en el área de Ciencias Sociales.

Muy satisfecho ()

Satisfecho ()

Poco satisfecho ()

Nada satisfecho ()

6. Cree que con los métodos tradicionales utilizados por su docente logra una correcta adquisición de conocimientos

Siempre ()

Regularmente ()

Rara vez ()

Nunca ()

7. Con que frecuencia su docente usa gamificación o actividades ludificadas para lograr la interiorización de conocimientos.

Siempre ()

Regularmente ()

Rara vez ()

Nunca ()

8. Se siente satisfecho al participar en actividades de competencia y dinámicas de juegos dentro de su clase.

Muy satisfecho ()

Satisfecho ()

Poco satisfecho ()

Nada satisfecho ()

9. Considera que es importante tener recompensas en el desarrollo de sus actividades académicas dentro del área de Ciencias Sociales.

Muy importante ()

Importante ()

Poco importante ()

Nada importante ()

10. Su docente usa con frecuencia tecnologías para fomentar la gamificación

Siempre ()

Regularmente ()

Rara vez ()

Nunca ()

11. Estaría de acuerdo con que se aplique la gamificación en la interiorización de conocimientos

Si ()

No ()

Anexo 2 Entrevista dirigida al docente del cuarto grado de la Escuela EGB Luis Aurelio González

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

Objetivo: Diagnosticar las falencias actuales en la interiorización lúdica del conocimiento en el área de Ciencias Sociales y la necesidad de aplicar nuevas técnicas didácticas que mejoren la interiorización del conocimiento.

1. Que estrategias didácticas utiliza para motivar a sus estudiantes en clases

2. Como promueve la participación de sus estudiantes en clases

3. Que metodologías didácticas usa con frecuencia dentro de las clases virtuales

4. Como logra la interiorización de conocimientos en sus estudiantes

5. Utiliza metodologías activas para lograr adquisición de conocimientos en sus estudiantes

6. Utiliza herramientas tecnológicas dentro de la enseñanza de la asignatura de Ciencias Sociales

7. Que conoce sobre gamificación y como aplicar

8. Que herramientas conoce para aplicar gamificación

Anexo 3 Reuniones vía ZOOM mantenidas para el desarrollo del perfil de investigación

The screenshot shows a Zoom meeting window with a Microsoft Word document open. The document title is "ESTRATEGIAS DE DESARROLLO Y APLICACIÓN". The text in the document reads:

En el transcurso del tiempo, la educación ha ido cambiando, no sólo nos referimos a la enseñanza que imparten los docentes, sino también a las barreras que se ignoran con mayor frecuencia en el cambio. Las instituciones educativas buscan estudiantes que logren metas en el aprendizaje, parte de esto, es adquirir competencias para la vida, entre ellas, las competencias científicas, pero este tipo de aprendizajes requiere dedicación y disciplina. Tenemos al juego, imagen, plataformas virtuales y recursos digitales, que ayudan para que las clases sean más dinámicas, participativas e innovadoras.

Ortega Ruiz (1992) añade que Piaget considera el juego una actividad subjetiva.

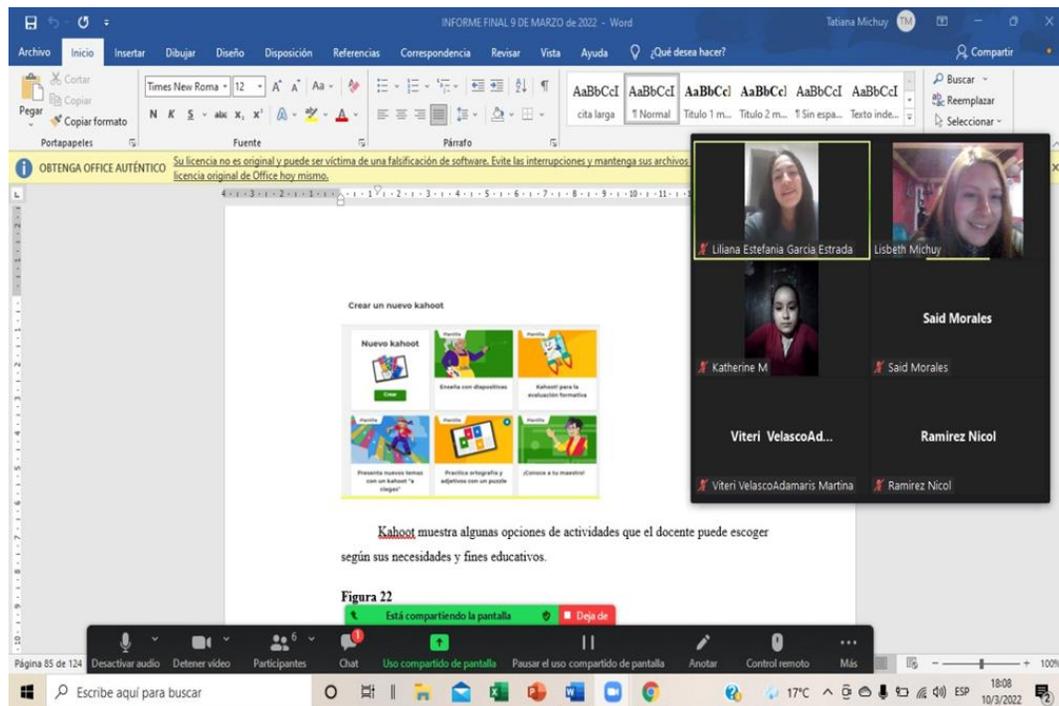
On the right side of the Zoom window, two participants are visible: Estefanía García and Lisbeth Michuy. The Windows taskbar at the bottom shows the date as Sunday, 15/08/2021, and the time as 17:31.

The screenshot shows a Zoom meeting window with a Microsoft Word document open. The document title is "Matriz seguimiento y evaluación". The document contains a table with the following content:

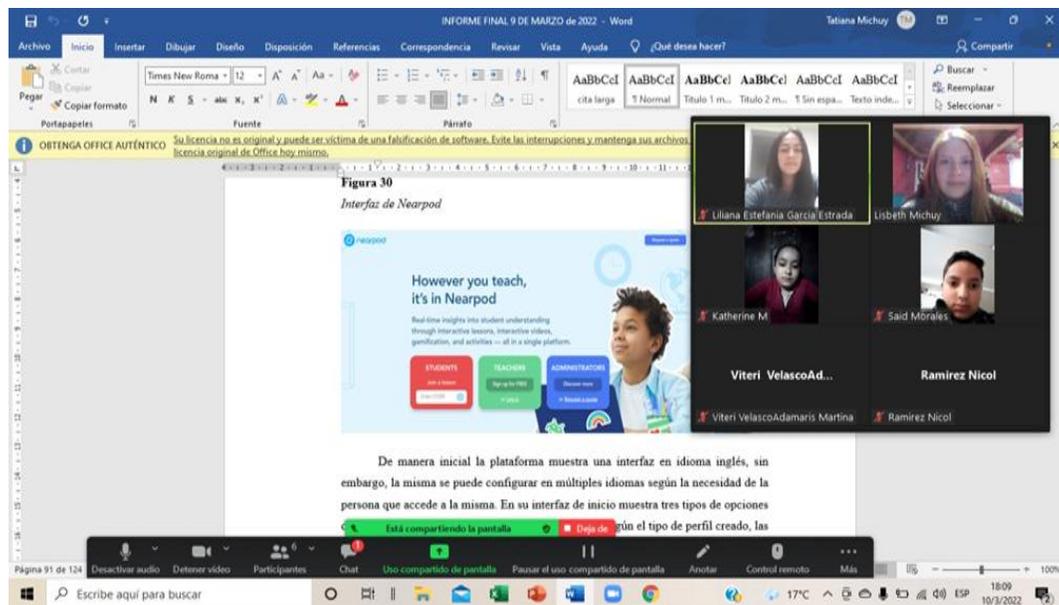
-Objetivo General		
Objetivo específico 1		
Seleccionar los recursos digitales para el avance del conocimiento, dinámico y participativo.	Sustento teórico sobre las herramientas digitales dinámicas y participativas que fomenten la creatividad.	Búsqueda y análisis de la información bibliográfica.
Consulta y asesoramiento de expertos.	Validación de la información recopilada.	Clasificación de la información validada por expertos.
Aplicación de los recursos digitales.	Desarrollo de habilidades de comprensión en los estudiantes.	Análisis de la actividad realizada.
Redacción del resumen de herramientas digitales dinámicas y participativas.	Material didáctico que ayude al desarrollo de la comprensión y motivación.	Material didáctico.
Objetivo específico 2		

On the right side of the Zoom window, two participants are visible: Estefanía García and Lisbeth Michuy. The Windows taskbar at the bottom shows the date as Sunday, 15/08/2021, and the time as 17:32.

Anexo 4 Capacitaciones por ZOOM sobre la propuesta de investigación



The screenshot shows a Zoom meeting window with a Microsoft Word document open. The document title is "INFORME FINAL 9 DE MARZO de 2022 - Word". The Word ribbon is visible, showing the "Inicio" (Home) tab. The document content includes a warning about Office licensing and a section titled "Crear un nuevo kahoot" (Create a new kahoot) with several options: "Nuevo kahoot", "Ejercice con dispositivos", "Kahoot para la evaluación formativa", "Presenta nuevos temas con un kahoot 'a elegir'", "Practica ortografía y adverbios con un puzzle 'elige'", and "¡Comienza a la mañana!". Below this, there is a caption: "Figura 22" and the text: "Kahoot muestra algunas opciones de actividades que el docente puede escoger según sus necesidades y fines educativos." The Zoom meeting interface shows several participants: Liliana Estefania Garcia Estrada, Lisbeth Michuy, Katherine M, Said Morales, Viteri VelascoAd..., and Ramirez Nicol. The system tray at the bottom shows the time as 18:08 on 10/3/2022.



The screenshot shows a Zoom meeting window with a Microsoft Word document open. The document title is "INFORME FINAL 9 DE MARZO de 2022 - Word". The Word ribbon is visible, showing the "Inicio" (Home) tab. The document content includes a warning about Office licensing and a section titled "Figura 30" and "Interfaz de Nearpod". Below this, there is a screenshot of the Nearpod interface with the text: "However you teach, it's in Nearpod. Real-time insights into student understanding through interactive lessons, interactive videos, gamification, and activities - all in a single platform." The interface shows options for "STUDENTS", "TEACHERS", and "ADMINISTRATORS". Below the screenshot, there is a caption: "Figura 30" and the text: "De manera inicial la plataforma muestra una interfaz en idioma inglés, sin embargo, la misma se puede configurar en múltiples idiomas según la necesidad de la persona que accede a la misma. En su interfaz de inicio muestra tres tipos de opciones según el tipo de perfil creado, las". The Zoom meeting interface shows several participants: Liliana Estefania Garcia Estrada, Lisbeth Michuy, Katherine M, Said Morales, Viteri VelascoAd..., and Ramirez Nicol. The system tray at the bottom shows the time as 18:09 on 10/3/2022.