# UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

INFORMATICA

**TEMA:**

GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA MATERIA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 7MO AÑO DE EGB. DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "FABIAN AGUILAR IBARRA". CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO AGOSTO - DICIEMBRE 2025


**AUTORES:**

SHIGUANGO ANDY RONNY STIF

BUÑAY QUINATOA GIUSEPPE ALEXANDER

**TUTOR:**

ING. DANIEL ROSILLO SOLANO


**GUARANDA – ECUADOR 2025**

## I. DEDICATORIA

Al culminar esta maravillosa etapa universitaria, quiero dedicar este trabajo, ante todo, a mi padre, Fausto Shiguango, y a mi madre, Guadalupe Andy, por su esfuerzo incansable y su amor incondicional, que me permitieron llegar hasta aquí, enseñándome el valor del sacrificio y la perseverancia que hoy me han llevado a cumplir esta meta. Agradezco también a toda mi familia por su apoyo constante y sus palabras de aliento en los momentos más difíciles; a mi pareja, por su paciencia, compañía y fe en mí durante las etapas finales; y especialmente a mi hija, mi mayor motivación y la luz que guía cada paso que doy.

De manera especial, dedico este logro a mi abuelita, Cliotilde Tapuy. Sé que, desde algún lugar del universo, estás orgullosa de mí. Mencionaste alguna vez que ojalá te alcanzaran los años para verme llegar a esta instancia. Hoy, más que nunca, te extraño; pero me llena de felicidad haber cumplido ese anhelo que también era tuyo. Este logro no es solo mío, sino el reflejo del amor, apoyo y sacrificio de todos quienes me han sostenido en silencio, construyendo conmigo el camino que hoy celebro.

**Giuseppe Alexander Buñay Quinatoa**

A mis padres, Holger Buñay y Elena Quinatoa, quienes, a pesar de mi edad, de mis errores y de mis tropiezos jamás me soltaron la mano. Gracias por creer en mí cuando yo mismo dudaba, por levantarme cuando caía y por enseñarme que nunca es tarde para empezar de nuevo. Este logro es el reflejo de su amor incondicional, de su paciencia infinita y de la fe que siempre han tenido en mí. Con todo mi corazón, esta dedicatoria es para ustedes.

## II. AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a Dios por haberme dado vida, fortalecido y acompañado en cada paso de este camino académico. Mi más sincero agradecimiento a la Universidad Estatal de Bolívar y a la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática por la excelente formación que me brindaron. También agradezco a la Escuela de Educación Básica "Fabián Aguilar Ibarra" por abrirme las puertas y permitirme desarrollar este estudio. A mis padres, gracias por darme estudio y estar desde el minuto uno, por su esfuerzo constante, su ejemplo de vida y su amor incondicional; a mis hermanos, por motivarme y ser un apoyo emocional fundamental; a mi pareja, por su comprensión y aliento en los momentos más difíciles; y a mi hija, cuya alegría e inocencia me dieron la fuerza para seguir adelante sin rendirme. Finalmente, agradezco de todo corazón a todos los familiares y amigos que, con una palabra de ánimo y un gesto de ayuda, contribuyeron a que este sueño se hiciera realidad.

**Giuseppe Alexander Buñay Quinatoa**

A mis padres, Holger Buñay y Elena Quinatoa, mi más profundo y eterno agradecimiento. Gracias por ser mi fuerza cuando sentí debilidad, por ser mi sostén cuando casi me rendía y por recordarme, con su ejemplo, que la perseverancia transforma vidas. Todo lo que soy y todo lo que he logrado tiene raíces en ustedes.

A mis hermanos, Johana y Renato, gracias por ser mis compañeros de vida. Sus palabras, su apoyo silencioso y su presencia constante me dieron ánimo en los momentos en los que más lo necesité. Ustedes han sido una motivación que ha impulsado mi corazón.

A mi abuela materna, Charito, cuyo cariño y sabiduría han marcado mi vida. Gracias por cada consejo, por cada gesto lleno de amor y por enseñarme a valorar incluso los pequeños milagros de la vida. Su influencia es, y será siempre, un faro en mi camino.

Al Ingeniero Daniel Rosillo, mi tutor, agradezco profundamente su guía, su paciencia y su dedicación. Gracias por acompañar este proceso con profesionalismo y humanidad, por orientarme cuando lo necesitaba y por compartir sus conocimientos de manera tan clara y generosa.

A la institución Fabián Aguilar Ibarra, y a todas las autoridades, docentes y estudiantes que formaron parte de esta investigación, gracias por abrirme sus puertas y por su colaboración sincera. Cada aporte fue fundamental para dar forma a este trabajo.

Y finalmente, a todas las personas que, incluso sin saberlo, dejaron una huella en este camino: gracias por cada palabra, cada gesto y cada muestra de apoyo. Este logro es también de ustedes.

## III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Ing. Daniel Rosillo Solano MSc.

CERTIFICA:

Que el informe final de la Propuesta Tecnológica titulado:

Gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en la materia de estudios sociales en los estudiantes de 7mo año de EGB. de la escuela de educación básica "Fabian Aguilar Ibarra". cantón Guaranda, provincia de bolívar, periodo agosto - diciembre 2025, Elaborado por los autores Shiguango Andy Ronny Stif y Buñay Quinatoa Giuseppe Alexander, Egresados de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado con las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

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, Diciembre de 2025

Ing. Daniel Rosillo Solano MSc.
TUTOR

## IV. AUTORÍA NOTARIADA




Las ideas, criterios y propuesta expuestos en el presente informe de trabajo de Integración curricular propuesta tecnológica cuyo tema es: GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA MATERIA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 7MO AÑO DE EGB. DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "FABIAN AGUILAR IBARRA". CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO AGOSTO - DICIEMBRE 2025 Elaborado por Buñay Quinatoa Giuseppe Alexander y Shiguango Andy Ronny Stif, es de nuestra exclusiva autoría para obtener el título de Licenciados en Pedagogía de la Informática, es un trabajo original e inédito, cuya autenticidad se garantiza, asumiendo la responsabilidad por los contenidos desarrollados en la presente investigación.

Shiguango Andy Ronny Stif
CI.1600752107

Buñay Quinatoa Giuseppe Alexander
CI. 0603577727

*Notaría Tercera del Cantón Guaranda*
*Msc.Ab. Henry Rojas Narvaez*
*Notario*

....rio
**N° ESCRITURA 20260201003P00975**
**DECLARACION JURAMENTADA**
**OTORGADA POR:**
GIUSEPPE ALEXANDER BUÑAY QUINATOA y
RONNY STIF SHIGUANGO ANDY
**INDETERMINADA**
**DI: 2 COPIAS**
**L.L**
Factura: 001-001-000019585

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día siete de abril del dos mil veintiséis, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparece el señor GIUSEPPE ALEXANDER BUÑAY QUINATOA divorciado, domiciliado en esta ciudad de Guaranda, celular número 0996494199; correo electrónico es bunaygiuseppe@gmail.com ; y, RONNY STIF SHIGUANGO ANDY soltero, domiciliado en el Cantón Arajuno y de paso por esta ciudad de Guaranda celular número 0986418146, correo electrónico es ronnyshiguango9@gmail.com , por sus propios derechos, obligarse a quienes de conocerlos doy fe, en virtud de haberme exhibido su documento de identificación, y de autorizar se obtenga el Certificado Único del Registro Civil para ser agregado, conforme el artículo setenta y cinco de la LEY ORGÁNICA DE GESTIÓN DE LA IDENTIDAD Y DATOS CIVILES (LOGIDC); en cumplimiento de la Ley Notarial, la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales (LOPDP) y su Reglamento General (RLOPDP), los datos personales proporcionados en este documento son autorizados por los comparecientes al Notario para su uso, verificación, tratamiento y archivo, los cuales reposarán además en los libros de la Notaría Tercera del cantón Guaranda conforme lo prevé la Ley Notarial. Los comparecientes autorizan; bien instruidos por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertidos de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presentan su declaración Bajo Juramento declaramos lo siguientes, Previo a la obtención del Título de Licenciado en Pedagogía de La Informática de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales - Informática a través de la Facultad de Ciencias de La Educación Sociales Filosóficas y Humanísticas, de la Universidad Estatal de Bolívar, que el presente Trabajo de titulación: GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA MATERIA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 7MO AÑO DE EGB, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "FABIÁN AGUILAR IBARRA". CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO AGOSTO – DICIEMBRE 2025, es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores. Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que queda elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a los comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellos se ratifican y firman conmigo se incorpora al protocolo de esta Notaria la presente escritura, de todo lo cual doy fe.-

GIUSEPPE ALEXANDER BUÑAY QUINATOA
C.C. 0603577772-7

RONNY STIF SHIGUANGO ANDY
C.C. 1600752107

**ABOGADO HENRY ROJAS NARVAEZ**
**NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA**

## DERECHOS DE AUTOR

Nosotros, **Shiguango Andy Ronny Stif y Buñay Quinatoa Giuseppe Alexander**, portadores de la Cédula de Identidad No. **1600752107 y 0603577727**, en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: **GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA MATERIA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 7MO AÑO DE EGB. DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "FABIAN AGUILAR IBARRA". CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO AGOSTO - DICIEMBRE 2025,** modalidad **Propuesta Tecnológica**, de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad y la Innovación, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Asimismo, autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar para que realice la digitalización y publicación de esta obra de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Los autores declaramos que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe derechos de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Buñay Quinatoa Giuseppe Alexander

**AUTOR**

Shiguango Andy Ronny Stif

**AUTOR**

**V. ÍNDICE**

# Contenido

CAPÍTULO 1 ..... 13

1. TEMA ..... 13

2. ANTECEDENTES ..... 13

3. PROBLEMA ..... 15

3.1 Descripción del problema ..... 15

3.2 Formulación del problema ..... 16

4. JUSTIFICACIÓN ..... 17

5. OBJETIVOS ..... 19

5.1 Objetivo general ..... 19

5.2 Objetivos específicos ..... 19

CAPÍTULO II ..... 19

6. MARCO TEÓRICO ..... 20

6.1. Teoría científica ..... **¡Error! Marcador no definido.**

6.1.1 La gamificación ..... 24

6.1.2 Tipos de Gamificación ..... 26

6.1.3 Gamificación aplicada a la enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales ..... 30

6.1.4 Herramientas de gamificación ..... 31

6.1.4 Educaplay.....33

6.1.5 Beneficios esperados de la gamificación con Educaplay en Estudios Sociales .....34

6.2. Teoría legal.....39

6.3. Teoría referencial .....45

6.3.1.....45

CAPÍTULO III.....48

7. MARCO METODOLÓGICO.....48

7.1 Enfoque de la investigación.....48

7.2 Métodos.....50

7.2.1 Método inductivo.....50

7.2.2 Método de campo.....**¡Error! Marcador no definido.**

7.2.3 Método Transversal.....**¡Error! Marcador no definido.**

7.2.4 Método analítico .....50

7.2.5 Método descriptivo .....51

7.2.5 Método sintético.....51

7.2.6 Método Bibliográfico.....52

7.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....53

7.4 Universo y muestra .....55

7.5 Procesamiento de información.....56

CAPÍTULO IV.....56

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....57

8.1 Participa activamente en las actividades propuestas por el docente .....57

8.2 Me siento motivado cuando las clases incluyen juegos o retos. .....58

8.3 Me gusta trabajar en grupo con mis compañeros.....59

8.4 Me esforzaría más si obtuviera insignias y reconocimientos por mis logros. 61

8.5 Me siento desmotivado cuando las clases son solo de escribir y escuchar. ....62

8.6 Aprendo mejor cuando las clases son divertidas y participativas. .....63

CAPÍTULO V .....65

9. CONCLUSIONES .....65

10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA .....66

## VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

La investigación tuvo como finalidad analizar cómo la gamificación puede mejorar el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de séptimo año de la Escuela de Educación Básica “Fabián Aguilar Ibarra”. El estudio nació de la necesidad de transformar las clases tradicionales, ya que los estudiantes mostraban poca motivación y escasa participación cuando las actividades se basaban solo en escribir y escuchar.

Para comprender la situación real del aula se aplicaron encuestas a los estudiantes y una entrevista a la autoridad de la institución. Los resultados evidenciaron que la mayoría se siente más motivada cuando las clases incluyen juegos, retos y actividades dinámicas. También se identificó que los estudiantes respondían con mayor interés ante propuestas interactivas y que las metodologías tradicionales no lograban mantener su atención.

Con base en el diagnóstico realizado, se diseñó una propuesta gamificada a través de la plataforma Educaplay, en la que se desarrollaron actividades que integraron desafíos, puntos e insignias con el propósito de hacer el aprendizaje más atractivo y motivador. Asimismo, se llevó a cabo un proceso de capacitación dirigido al docente, orientado a fortalecer el manejo de herramientas digitales y a garantizar que la estrategia pudiera aplicarse de manera continua y sostenible en el tiempo.

La aplicación de esta propuesta permitió observar un aumento claro en la participación y motivación del grupo. Los estudiantes evidenciaron un mayor interés por los contenidos abordados y asumieron una actitud más participativa y activa durante el desarrollo de las clases. En este sentido, la investigación permitió concluir que la gamificación constituye una estrategia

pedagógica efectiva para fortalecer la enseñanza de Estudios Sociales, ya que favorece un aprendizaje más dinámico y significativo.

## VII. ABSTRACT

This research aimed to analyze how gamification can improve the learning process in the Social Studies subject among seventh-grade students at the "Fabián Aguilar Ibarra" Basic Education School. The study emerged from the need to transform traditional teaching practices, as students showed low motivation and limited participation when learning activities were mainly focused on writing and listening.

To understand the real classroom context, student surveys were administered and an interview was conducted with an institutional authority. The results revealed that most students felt more motivated when classes included games, challenges, and dynamic activities. It was also identified that students responded with greater interest to interactive approaches, while traditional methodologies were insufficient to maintain their attention.

Based on the diagnostic findings, a gamified proposal was designed using the Educaplay platform. Through this tool, activities incorporating challenges, points, and badges were developed with the purpose of making learning more engaging and motivating. In addition, a teacher training process was carried out to strengthen digital skills and ensure the continuous and sustainable implementation of the strategy.

The implementation of this proposal resulted in a clear increase in student participation and motivation. Students showed greater interest in the content and adopted a more active and participatory attitude during classes. In conclusion, the research determined that gamification is an effective pedagogical strategy for strengthening the teaching of Social Studies, as it promotes more dynamic and meaningful learning.

## VIII. INTRODUCCIÓN

La presente investigación exploró la gamificación como una herramienta pedagógica aplicada al proceso de enseñanza–aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales, dirigida a los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica "Fabián Aguilar Ibarra", institución fiscal ubicada en el cantón Guaranda, provincia de Bolívar, Ecuador. El interés por desarrollar este estudio surgió a partir de la observación de prácticas pedagógicas tradicionales centradas en la exposición verbal del docente y la memorización de contenidos, las cuales generaron desmotivación y escasa participación por parte de los estudiantes.

La tesis se originó por la urgente necesidad de abordar la desmotivación en la asignatura de Estudios Sociales en el Séptimo Año de Educación Básica. Se propuso la gamificación como una alternativa pedagógica moderna y esencial, enfocando el estudio en la integración sistemática de elementos lúdicos como retos y recompensas. El objetivo primordial de esta estrategia fue potenciar la motivación intrínseca, fomentar la participación activa y garantizar un aprendizaje realmente significativo, alineando la enseñanza con las demandas del siglo XXI.

El desarrollo del trabajo abarcó seis capítulos, desde la contextualización inicial y el marco teórico, hasta el análisis de datos obtenidos mediante encuestas a los estudiantes. El esfuerzo se materializó en el diseño de una propuesta concreta: la implementación de actividades gamificadas a través de la plataforma Educaplay. Al concluir, el estudio demostró de manera fehaciente que la aplicación de estas dinámicas lúdicas no solo optimizó las prácticas pedagógicas en el aula, sino que impactó directamente en la mejora significativa de la motivación y el desempeño académico de los estudiantes.

.

# CAPÍTULO I

## 1. TEMA

Gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en la materia de estudios sociales en los estudiantes de 7mo año de EGB. de la escuela de educación básica “Fabián Aguilar Ibarra”. cantón Guaranda, provincia de bolívar, periodo agosto - diciembre 2025

## 2. ANTECEDENTES

El sistema educativo experimentó cambios significativos en los últimos años como consecuencia de los avances tecnológicos y de la necesidad de actualizar las metodologías de enseñanza. En este contexto, la gamificación se consolidó como una estrategia innovadora al incorporar elementos del juego en los procesos educativos, con el objetivo de fortalecer la motivación y la participación del estudiantado. Diversos estudios internacionales evidenciaron que las actividades gamificadas no solo incrementaron el interés de los estudiantes, sino que también favorecieron la retención de conocimientos y el desarrollo de habilidades como la cooperación, la creatividad y el pensamiento crítico, (Hamari et al. & Werbach, 2012).

En el contexto ecuatoriano, las políticas educativas promovieron la aplicación de metodologías activas y el uso de tecnologías como recursos que contribuyeron al aprendizaje significativo, (Ministerio de Educación del Ecuador. , 2016). Sin embargo, en la práctica pedagógica se evidenció un uso limitado de estrategias innovadoras, especialmente en asignaturas consideradas teóricas, como Estudios Sociales. Investigaciones realizadas en distintas provincias del país demostraron que, aunque los docentes manifestaron interés por innovar, enfrentaron dificultades relacionadas con la formación, el tiempo y el acceso a recursos tecnológicos. (Cabero y Almenara, 2015)

A nivel institucional, en la Escuela de Educación Básica “Fabián Aguilar Ibarra” se identificó que la enseñanza de Estudios Sociales se desarrolló mayoritariamente bajo un enfoque tradicional, centrado en la memorización de contenidos y la exposición del docente. Esta situación generó bajos niveles de motivación y participación estudiantil, afectando el rendimiento académico. Ante esta realidad, se consideró necesario implementar estrategias pedagógicas innovadoras, como la gamificación, que permitieran transformar el proceso de enseñanza–aprendizaje en una experiencia más dinámica, participativa y significativa para los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica.

## 3. PROBLEMA

### 3.1 Descripción del problema

La enseñanza de los Estudios Sociales en la Educación General Básica tuvo problemas para atraer la atención de los alumnos, quienes consideraron esta materia como aburrida y enfocada mayormente en la memorización. La asignatura requirió procesos de análisis que no siempre se alcanzaron con las metodologías convencionales. Como señalaron (Ausubel, 2002) y Arceo (Arceo, 2013), cuando el aprendizaje careció de significado, los estudiantes mostraron menor motivación y una participación limitada, lo que afectó la comprensión profunda de los contenidos.

La persistencia de métodos puramente expositivos, desprovistos de estrategias pedagógicas activas, resultó en una notable reducción de la interacción directa del estudiante con el conocimiento, comprometiendo seriamente el desarrollo de competencias esenciales para el siglo XXI, tales como el pensamiento crítico, la investigación autónoma y el trabajo colaborativo. Se identificó que los alumnos de séptimo año de Educación General Básica, inmersos en una etapa de transición cognitiva y emocional, requerían con urgencia un ambiente de aprendizaje que fuera intrínsecamente más dinámico y, sobre todo, alineado con sus intereses, lo que justificó la búsqueda de recursos innovadores para revertir el desinterés manifestado en la asignatura de Estudios Sociales. (Gee, 2007) indicó que los entornos basados en dinámicas de juego favorecieron la motivación y el aprendizaje profundo, especialmente en estudiantes habituados a lo digital y a experiencias interactivas.

Ante esta situación, la gamificación se mostró como una opción con la capacidad de convertir las clases en vivencias más interactivas y significativas. No obstante, su aplicación siguió siendo restringida debido a la falta de formación para los docentes y las limitaciones tecnológicas que había en algunas instituciones. Cabero-Almenara (Julio Cabero-Almenara, 2015) indicaron

que la incorporación de tecnologías educativas requería no solo recursos materiales, sino también una adecuada capacitación profesional. Por lo tanto, fue imprescindible investigar de qué manera la gamificación afectó el proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Sociales, particularmente en aspectos como la motivación, la participación y el rendimiento académico.

### 3.2 Formulación del problema

Los docentes de séptimo año notaron que sus alumnos se desmotivaban y participaban poco en Estudios Sociales por el uso exclusivo de métodos tradicionales de memorización. Ante esa situación, vieron en la gamificación una opción atractiva para mejorar la motivación y el aprendizaje, pero faltaban evidencias de su efectividad en la escuela "Fabián Aguilar Ibarra" y de la aceptación por parte de profesores y estudiantes, lo que motivó investigar su impacto real.

A partir de esta realidad, surge la siguiente interrogante general que orienta la investigación:

¿De qué manera la gamificación influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia de Estudios Sociales en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Escuela "Fabián Aguilar Ibarra" de la ciudad de Guaranda?

## 4. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se justificó por la necesidad de renovar las metodologías de enseñanza utilizadas en la asignatura de Estudios Sociales, una materia que, pese a su relevancia formativa, fue percibida por muchos estudiantes como teórica, monótona y poco atractiva. Esta situación se evidenció con mayor frecuencia en los niveles de Educación General Básica, donde la motivación desempeñó un papel fundamental en el aprendizaje significativo. Como afirmó Ausubel (Ausubel, 2002), concluyó que el aprendizaje es más profundo cuando existe una conexión directa entre el contenido y las experiencias significativas del estudiante, lo cual demanda estrategias didácticas dinámicas y participativas. En respuesta a esta necesidad, la gamificación la incorporación de elementos lúdicos en contextos educativos se presentó como una alternativa efectiva capaz de transformar la dinámica del aula y fomentar decisivamente la participación activa del alumnado.

La gamificación, entendida como la incorporación de elementos propios del juego en contextos educativos, se presentó como una alternativa capaz de transformar la dinámica del aula y fomentar la participación activa. (Juho Hamari J. K., 2014), demostraron que los elementos de juego, como recompensas, retroalimentación inmediata y desafíos progresivos, incrementaron la motivación y el compromiso del estudiante. En este sentido, esta metodología permitió que los alumnos se involucraran de forma más entusiasta, fortaleciendo su motivación intrínseca y su sentido de logro a través de actividades más lúdicas.

En el caso particular de la Escuela de Educación Básica “Fabián Aguilar Ibarra”, el estudio tomó un valor especial porque permitió explorar de cerca cómo la gamificación se podía ajustar a las particularidades de los alumnos de séptimo año, creando un entorno mucho más motivador y en el que todos participaban con ganas. Tal como señalaba Prensky (Prensky, 2010), los chicos de

esa generación eran verdaderos “nativos digitales” que aprendían mejor a través de experiencias interactivas y que combinaban varios sentidos, así que introducir elementos de juego en las clases encajó perfectamente con lo que les gustaba y con su manera natural de aprender.

Al final, la investigación aportó algo valioso al ámbito académico al demostrar el potencial de la gamificación como una herramienta pedagógica dentro del sistema educativo de Ecuador. Su aplicación no solo aumentó la motivación y mejoró los resultados académicos de los estudiantes, sino que también promovió una forma de enseñar más dinámica, inclusiva y verdaderamente centrada en ellos. Todo esto coincidió con las ideas que defendía (Arceo, 2013), quien enfatizaba que las metodologías activas ayudaban a lograr aprendizajes más profundos y relevantes para las necesidades de la sociedad actual.

## 5. OBJETIVOS

### 5.1 Objetivo general

Implementar una estrategia didáctica gamificada mediante actividades elaboradas en la plataforma Educaplay, complementada con una capacitación docente presencial, con el fin de fortalecer la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica en la asignatura de Estudios Sociales en la Escuela “Fabián Aguilar Ibarra”.

### 5.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar el nivel de motivación y participación de los estudiantes de séptimo año en las clases de Estudios Sociales antes de la implementación de la estrategia gamificada.
- Destacar la importancia de la gamificación en la educación.
- Establecer los componentes didácticos y técnicos necesarios para la estructuración de una estrategia gamificada que responda a las necesidades de aprendizaje identificadas en los estudiantes.

# CAPÍTULO II

## 6. MARCO TEÓRICO

### 6.1 Teorías científicas sobre la enseñanza y el aprendizaje

El proceso de enseñanza y aprendizaje constituye uno de los pilares fundamentales dentro del ámbito educativo, ya que permite comprender cómo los estudiantes adquieren conocimientos, desarrollan habilidades y construyen significados a partir de su interacción con el entorno. A lo largo del tiempo, diversos autores han propuesto teorías que explican la forma en que se produce el aprendizaje y el papel que desempeñan tanto el docente como el estudiante dentro del proceso educativo.

Desde esta perspectiva, el aprendizaje no se limita únicamente a la transmisión de información, sino que implica un proceso activo mediante el cual los estudiantes interpretan, analizan y relacionan los nuevos conocimientos con experiencias previas. En este sentido, las teorías pedagógicas proporcionan fundamentos científicos que orientan el diseño de estrategias didácticas que favorecen una enseñanza más significativa y participativa.

Diversos enfoques teóricos, como el constructivismo, el aprendizaje significativo y las teorías socioculturales, coinciden en que el estudiante debe asumir un rol activo dentro del proceso educativo, mientras que el docente actúa como facilitador del aprendizaje. De esta manera, se promueve un entorno educativo dinámico que favorece el desarrollo del pensamiento crítico, la reflexión y la participación de los estudiantes.

### 6.1.1 Teorías del aprendizaje

Las teorías del aprendizaje buscan explicar los procesos mediante los cuales las personas adquieren conocimientos y desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Estas teorías han permitido comprender cómo se produce el aprendizaje y cuáles son los factores que influyen en el desarrollo intelectual de los estudiantes.

Según Piaget, el aprendizaje está estrechamente relacionado con el desarrollo cognitivo del individuo. El autor sostiene que el conocimiento se construye a partir de la interacción del sujeto con su entorno, mediante procesos de asimilación y acomodación que permiten reorganizar las estructuras mentales (Piaget, 1975). Desde esta perspectiva, el estudiante no es un receptor pasivo de información, sino un participante activo que construye su propio conocimiento a través de la experiencia.

Por otro lado, Vygotsky plantea que el aprendizaje tiene un fuerte componente social y cultural. De acuerdo con este autor, el conocimiento se desarrolla mediante la interacción con otras personas y con el contexto en el que se desenvuelve el individuo. Uno de los aportes más importantes de Vygotsky es el concepto de zona de desarrollo próximo, que hace referencia a la diferencia entre lo que un estudiante puede realizar por sí mismo y lo que puede lograr con la guía de un docente o de compañeros más experimentados (Vygotsky, 1978).

En conjunto, estas teorías resaltan la importancia de promover metodologías educativas que fomenten la participación activa de los estudiantes y faciliten la construcción del conocimiento a partir de experiencias significativas.

### 6.1.2 Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es una teoría desarrollada por David Ausubel, quien sostiene que el aprendizaje ocurre cuando la nueva información se relaciona de manera lógica con los conocimientos previos del estudiante. Según este enfoque, el aprendizaje resulta más efectivo cuando el estudiante logra establecer conexiones entre los nuevos contenidos y las experiencias que ya forman parte de su estructura cognitiva.

Ausubel señala que el aprendizaje memorístico, basado únicamente en la repetición de información, suele ser superficial y poco duradero. En cambio, cuando los estudiantes comprenden el significado de los contenidos y logran relacionarlos con conocimientos previos, el aprendizaje se vuelve más profundo y permanente (Ausubel, 2002).

Dentro del ámbito educativo, el aprendizaje significativo se puede fomentar mediante el uso de estrategias didácticas que promuevan la participación activa del estudiante, la resolución de problemas y la reflexión sobre los contenidos estudiados. Asimismo, la utilización de recursos didácticos innovadores puede contribuir a facilitar la comprensión de los temas y a generar mayor interés por parte de los estudiantes.

### 6.1.3 Constructivismo en la educación

El constructivismo es una corriente pedagógica que plantea que el conocimiento se construye a partir de la interacción entre el individuo y su entorno. Desde esta perspectiva, el aprendizaje es un proceso activo en el cual los estudiantes elaboran significados a partir de sus experiencias y de la información que reciben durante el proceso educativo.

Bruner sostiene que el aprendizaje se fortalece cuando los estudiantes participan activamente en la exploración y el descubrimiento de los contenidos. Este proceso permite

desarrollar habilidades cognitivas como el análisis, la interpretación y la resolución de problemas (Bruner, 1997).

En el enfoque constructivista, el docente desempeña el papel de mediador del aprendizaje, orientando y facilitando el proceso mediante el diseño de actividades que estimulen la participación y el pensamiento crítico. De esta manera, se busca crear ambientes de aprendizaje que promuevan la colaboración, el intercambio de ideas y la construcción colectiva del conocimiento.

### 6.1.4 Motivación en el aprendizaje

La motivación es un factor determinante dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que influye directamente en el interés, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes. Cuando los estudiantes se sienten motivados, muestran mayor disposición para participar en las actividades educativas y para enfrentar los desafíos del proceso de aprendizaje.

Deci y Ryan señalan que la motivación puede clasificarse en motivación intrínseca y extrínseca. La motivación intrínseca surge cuando el estudiante realiza una actividad por interés personal o por satisfacción propia, mientras que la motivación extrínseca se relaciona con factores externos como recompensas, reconocimiento o calificaciones (Deci & Ryan, 2000).

En el ámbito educativo, es importante que los docentes utilicen estrategias que fomenten la motivación de los estudiantes, creando experiencias de aprendizaje dinámicas y significativas. Metodologías innovadoras, como el uso de herramientas tecnológicas o actividades participativas, pueden contribuir a despertar el interés de los estudiantes y a fortalecer su compromiso con el aprendizaje.

### 6.1.5 Innovación educativa

La innovación educativa se refiere a la incorporación de nuevas metodologías, recursos y estrategias dentro del proceso de enseñanza con el propósito de mejorar la calidad del aprendizaje. En un contexto educativo en constante cambio, resulta fundamental que los docentes adopten enfoques pedagógicos que respondan a las necesidades y características de los estudiantes.

Según Fullan, la innovación educativa implica la transformación de las prácticas pedagógicas tradicionales mediante la incorporación de estrategias que promuevan la participación activa de los estudiantes y el desarrollo de competencias relevantes para la sociedad actual (Fullan, 2002).

En este sentido, la innovación educativa no se limita únicamente al uso de herramientas tecnológicas, sino que también incluye cambios en la forma de enseñar, en la organización del aula y en la relación entre docentes y estudiantes. Estas transformaciones buscan generar ambientes de aprendizaje más dinámicos, colaborativos y centrados en el estudiante.

A partir de los fundamentos teóricos sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje, surge la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que permitan fortalecer la motivación y la participación de los estudiantes. En este contexto, la gamificación se presenta como una metodología que incorpora elementos propios del juego dentro del proceso educativo con el propósito de mejorar la experiencia de aprendizaje.

## 6.2 La gamificación

La gamificación se entendió como la implementación de mecánicas, elementos y dinámicas de juego en situaciones que no son estrictamente recreativas, con el objetivo de aumentar la participación, el compromiso y la motivación del alumnado. Esta estrategia surge directamente

como una respuesta crítica a esta estrategia surge directamente como una respuesta crítica al agotamiento de las técnicas didácticas tradicionales, las cuales demostraron ser insuficientes para captar de manera sostenida la atención y el interés intrínseco del alumnado en el aula.

En el contexto específico de Ecuador, se ha identificado que la gamificación posee la capacidad de alinear los procesos de enseñanza-aprendizaje con la cultura digital emergente y la diversidad estudiantil. En este sentido. (Sánchez-Pacheco, 2019) enfatizó que, al incorporar la estética y la lógica propias del juego, la gamificación escolar contribuye de forma efectiva a establecer un entorno de aprendizaje más ameno y profundamente motivador.

Desde la perspectiva psicológica, la gamificación también apoya la satisfacción de las necesidades de autonomía, competencia y relación social que establece la teoría de la autodeterminación. (Ryan, 2000). Cuando los estudiantes participan en misiones, retos o reciben retroalimentación inmediata, se incrementa su sensación de logro y pertenencia al grupo de aprendizaje, favoreciendo el aprendizaje activo y sostenido.

### 6.2.1 Tipos de Gamificación

- **Gamificación educativa**

La gamificación educativa consistió en la incorporación de elementos, dinámicas y mecánicas propias de los juegos en entornos académicos, con el propósito de mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes. Este enfoque no buscó convertir la clase en un juego, sino utilizar estrategias lúdicas como puntos, insignias, niveles, recompensas o desafíos que estimularon el aprendizaje activo. (Werbach K. , 2012) señalaron que la gamificación permitió motivar a los estudiantes sin alterar los contenidos curriculares, integrando elementos del juego como apoyo al proceso educativo.

En este enfoque, el estudiante dejó de ser un receptor pasivo de información para convertirse en un participante activo que aprendió mientras resolvía retos y alcanzaba metas. Asimismo, la gamificación educativa promovió un ambiente donde el error fue concebido como parte del proceso de aprendizaje, fomentando la autonomía, la colaboración y la perseverancia (Kapp, 2012).

- **Gamificación aplicada a la enseñanza**

La gamificación aplicada a la enseñanza se centró en el rol del docente y en la manera en que este integró elementos lúdicos dentro de su planificación pedagógica. A través de esta estrategia, el docente transformó la dinámica tradicional del aula en un espacio donde los contenidos se presentaron como misiones, desafíos o retos progresivos. Según (Kapp, 2012), la gamificación aplicada a la enseñanza facilitó que los docentes incrementaran la atención, la curiosidad y la participación del estudiantado, sin descuidar el cumplimiento de los objetivos curriculares.

Por ejemplo, en la asignatura de Estudios Sociales, el docente pudo diseñar una "aventura histórica" en la que los estudiantes acumularon puntos o medallas al resolver actividades relacionadas con distintos periodos de la historia, promoviendo así una participación más activa y significativa.

- **Gamificación aplicada en el aprendizaje**

La gamificación aplicada al aprendizaje puso el foco en el estudiante como protagonista del proceso educativo, utilizando el juego como una herramienta para la construcción del conocimiento, el desarrollo de habilidades y el fortalecimiento de la motivación intrínseca. En este tipo de gamificación, los estudiantes aprendieron mediante la exploración, la toma de decisiones y la superación de retos, lo que favoreció el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas (Juho Hamari J. K., 2014).

Además, esta estrategia promovió un aprendizaje significativo, ya que los contenidos fueron experimentados de manera práctica y contextualizada, en lugar de ser únicamente memorizados, incrementando así el compromiso del estudiante con su propio proceso de aprendizaje.

- **Gamificación aplicada a la enseñanza-aprendizaje**

La gamificación aplicada al proceso de enseñanza–aprendizaje representó la integración equilibrada de los enfoques centrados en el docente y en el estudiante. En este tipo de gamificación, ambos asumieron roles activos dentro de una dinámica educativa gamificada. El docente diseñó estrategias pedagógicas apoyadas en elementos lúdicos, mientras que el estudiante participó activamente en actividades que reforzaron sus conocimientos y habilidades.

De acuerdo con (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011), la gamificación aplicada al proceso de enseñanza–aprendizaje permitió generar entornos educativos dinámicos, colaborativos y significativos, donde el aprendizaje se consolidó a través de la práctica, la retroalimentación constante y la motivación. Este enfoque favoreció una experiencia educativa compartida, orientada al logro de aprendizajes duraderos.

- **Gamificación empresarial o corporativa**

Es una estrategia organizacional que utiliza las mecánicas, dinámicas y elementos propios de los juegos para motivar a los empleados, mejorar el rendimiento laboral y fortalecer la cultura organizacional. Esta modalidad de gamificación trasciende el ámbito educativo y se aplica en el contexto laboral con fines de capacitación, evaluación y fidelización interna**.**

Según, (Werbach & Hunter, 2012), la gamificación consiste en integrar elementos lúdicos como puntos, niveles o recompensas en procesos laborales y formativos. El objetivo primordial de esta estrategia fue incrementar el compromiso, la productividad y la satisfacción del personal, logrando así que las experiencias significativas conectaran los objetivos individuales con las metas organizacionales.

- **Gamificación Social o de Marketing**

En aquel momento, los expertos definían la gamificación social o de marketing como la aplicación de mecánicas, dinámicas y elementos típicos de los juegos en entornos sociales o comerciales. El objetivo era motivar a las personas a participar, fidelizarlas y conseguir que adoptaran los comportamientos que interesaban a las marcas o comunidades. A diferencia de la gamificación educativa o empresarial, esta versión buscaba conectar emocionalmente con los usuarios mediante el entretenimiento, la competencia sana y recompensas, ya fueran simbólicas o reales.

Para , (Zichermann & Cunningham, 2011), la aplicación de la gamificación en el ámbito del marketing se concreta en la transferencia de los principios fundamentales del diseño de juegos como puntos, niveles, logros y recompensas a experiencias de consumo, comunicación o interacción social. El propósito central de esta táctica fue incrementar el nivel de compromiso del usuario y, a su vez, consolidar su vínculo emocional con una determinada marca, institución o causa social.

En el ámbito social, la gamificación se emplea para incentivar la participación ciudadana, fomentar hábitos saludables o promover causas solidarias. Por ejemplo, plataformas que otorgan recompensas por reciclar, donar sangre o realizar actividades ecológicas aplican principios gamificados para generar un cambio de comportamiento positivo (Werbach & Hunter, 2012).

### 6.2.2 Gamificación aplicada a la enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales

La enseñanza de Estudios Sociales implica que los estudiantes comprendan procesos históricos, geográficos, culturales y ciudadanos, lo cual demanda metodologías que superen la mera memorización. En este sentido, la gamificación se presenta como una herramienta idónea para lograr que los estudiantes se involucren activamente en la construcción de conocimiento: mediante retos, misiones colaborativas, escenarios simbólicos y roles que los remitan a contextos reales o simulados.

Investigaciones recientes en Ecuador muestran que cuando se gamifica la asignatura de Estudios Sociales, los estudiantes mejoran su motivación, participación e incluso su rendimiento académico.

Por ejemplo, (Ibarra Quiroz, 2024) observaron en sexto año de EGB que la gamificación favoreció la enseñanza de Estudios Sociales mediante entornos interactivos y resultó en una mejora significativa del rendimiento. Por tanto, incorporar la gamificación en Estudios Sociales permite al docente convertir los contenidos como eras históricas, espacios geográficos, ciudadanía o procesos sociales en experiencias dinámicas: los estudiantes no sólo reciben información, sino que la exploran, la analizan, la discuten y la viven de forma simbólica.

### 6.2.3Herramientas de gamificación

Las herramientas de gamificación son plataformas o recursos digitales diseñados para aplicar los principios del juego en la educación. Estas herramientas permiten crear experiencias interactivas, motivadoras y adaptadas al nivel de los estudiantes. Entre las más utilizadas se encuentran:

- **Kahoot :**que permite realizar cuestionarios y competencias en tiempo real.
- **Educaplay :** que facilita la creación de crucigramas, sopas de letras, rompecabezas y otros juegos interactivos.
- **ClassDojo :**que gestiona la conducta y participación de los estudiantes mediante un sistema de puntos y recompensas.
- **Quizizz y Wordwall:** que convierten las evaluaciones en experiencias dinámicas y divertidas.

Existen diversas herramientas digitales que permiten implementar estrategias de gamificación dentro del proceso educativo. Cada una posee características particulares que pueden favorecer el aprendizaje dependiendo del contexto, los objetivos pedagógicos y el tipo de actividad que se desee desarrollar. A continuación, se presenta un cuadro comparativo de algunas de las herramientas de gamificación más utilizadas en el ámbito educativo.

**Tabla 1**

*Cuadro comparativo de herramientas tecnológicas*

| Herramienta | Ventajas | Desventajas | Pertinencia para Estudios Sociales | Puntaje (1–5) |
|---|---|---|---|---|
| **Kahoot!** | Dinámico, competitivo, retroalimentación inmediata. | Se centra principalmente en cuestionarios. | Útil para repaso y evaluación rápida. | 4 |
| **Quizizz** | Juegos autónomos, modo tarea, retroalimentación instantánea. | Algunas funciones avanzadas son de pago. | Permite actividades dentro y fuera del aula. | 4 |
| **Educaplay** | Ofrece más de 12 tipos de actividades (mapas, sopas, crucigramas, emparejamientos). Seguimiento para docentes. Muy versátil. | Requiere más tiempo de diseño. | Excelente para contenidos de Estudios Sociales por su variedad de actividades interactivas. | 5 |

**Nota:** La escala de puntaje se basa en 1 (bajo rendimiento) a 5 (alta utilidad).

Como se observa en el cuadro comparativo, cada herramienta presenta características específicas que pueden ser aprovechadas en el contexto educativo. Sin embargo, Educaplay destaca por su versatilidad y por la variedad de actividades interactivas que ofrece, lo que permite adaptarla con mayor facilidad a la enseñanza de Estudios Sociales. Por esta razón, se seleccionó esta plataforma para el desarrollo de la propuesta pedagógica de la presente investigación.

### 6.2.4 Educaplay

La plataforma Educaplay representa un recurso digital que permite diseñar actividades interactivas (como crucigramas, sopas de letras, puzzles, mapas, juegos de emparejamiento) y ofrece una lógica de juego que puede vincularse a la gamificación pedagógica. Estudios recientes en Ecuador reportan que su implementación ha tenido impacto positivo en la motivación y el rendimiento académico.

Por ejemplo, (Páez-Quinde, 2022) analizaron el uso de Educaplay en educación virtual e identificaron que esta herramienta facilita la participación activa y colaborativa del alumnado mediante recursos gamificados.

La elección de Educaplay para el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en séptimo año de EGB responde a varias razones: permite adaptar actividades al nivel cognitivo de los estudiantes, facilita la retroalimentación inmediata, favorece la diferenciación de ritmos de aprendizaje y posibilita el registro y seguimiento de la participación de los alumnos. Además, al ser una herramienta digital, se alinea con las políticas educativas que promueven el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el aula.

### 6.2.5 Beneficios esperados de la gamificación con Educaplay en Estudios Sociales

La investigación teórica señala varios beneficios clave de la gamificación aplicada a contextos educativos, que se espera emerjan cuando se utilice Educaplay en Estudios Sociales:

- ✓ Incremento de la motivación y el compromiso del estudiante, al sentirse protagonista de su aprendizaje y recibir incentivos a través del progreso en la herramienta gamificada.
- ✓ Mejora de la participación activa, puesto que los retos y actividades interactivas invitan al alumno a investigar, intercambiar ideas y colaborar con sus compañeros.
- ✓ Desarrollo de habilidades cognitivas superiores, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el análisis histórico y espacial, la reflexión sobre la ciudadanía y el contexto local.
- ✓ Mejora del rendimiento académico y de la retención de contenidos, puesto que la gamificación facilita el aprendizaje significativo al conectar los contenidos con experiencias lúdicas y contextualizadas, (Juho Hamari J. K., 2014).
- ✓ Favorecimiento de la personalización del aprendizaje, ya que Educaplay permite adaptar actividades según el ritmo de cada estudiante, registrando avances, retroalimentación inmediata y variabilidad en los desafíos.

### 6.2.6 Naturaleza y propósito de los Estudios Sociales

Los Estudios Sociales se concibieron como un campo interdisciplinario que integró saberes históricos, geográficos, económicos y ciudadanos. Esta asignatura buscó que los estudiantes comprendieran su entorno, interpretaran fenómenos sociales y desarrollaran una participación consciente en su comunidad. Su propósito consistió en formar ciudadanos críticos, reflexivos y comprometidos con la realidad local y global, (Beneitone, 2017). Además, se reconoció que los Estudios Sociales ayudaron a que los estudiantes comprendieran la relación entre los hechos históricos y su vida cotidiana. Esta visión integradora permitió que los contenidos no se percibieran como información aislada, sino como parte de un proceso social en el que ellos mismos formaban parte. De esta manera, la asignatura contribuyó al desarrollo de una identidad social más sólida y a una comprensión más profunda del papel del individuo dentro de la comunidad

### 6.2.7 Características del proceso de enseñanza–aprendizaje en Estudios Sociales

El proceso de enseñanza–aprendizaje en Estudios Sociales se desarrolló como un espacio dinámico en el que el estudiante asumió un rol activo y el docente actuó como mediador. La interacción, el diálogo y la reflexión fueron elementos esenciales que favorecieron la comprensión de hechos sociales y el análisis de situaciones cotidianas, (Coll, 2010). Se evidenció que la profundidad del aprendizaje requiere una conexión entre el contenido y las experiencias significativas del estudiante. Por ello, la gamificación integración de elementos lúdicos se presentó como una alternativa esencial capaz de transformar la dinámica del aula y fomentar la participación activa del estudiante.

### 6.2.8 Enfoques pedagógicos aplicados a la enseñanza de Estudios Sociales

La enseñanza de esta área se sustentó en enfoques como el constructivismo, el aprendizaje significativo y el enfoque crítico–social. Estos modelos pedagógicos permitieron que el estudiante construyera conocimientos basados en su experiencia, relacionara nuevos contenidos con saberes previos y analizara críticamente la realidad para comprenderla y transformarla, (Mato, 2016). Estos métodos de enseñanza permiten a los estudiantes abordar el material con reflexión y activa. El profesor utilizo estas teorías educativas para crear actividades que vinculaban situaciones sociales reales con el grupo. Esto hizo que los temas sean más fáciles de comprender y motivadores. Como punto final el aprendizaje se transformó a una situación más cercana y con mayor importancia en la formación del pensamiento crítico.

### 6.2.9 Metodologías tradicionales en la enseñanza de Estudios Sociales

Durante mucho tiempo predominaron metodologías tradicionales basadas en la exposición oral, la lectura repetitiva y la memorización. Aunque estas estrategias transmitieron información básica, generaron bajos niveles de motivación y limitaron la participación del estudiante en su proceso de aprendizaje, (Martínez Abad, 2021). A pesar de su uso prolongado, estas metodologías generaron una distancia considerable entre el contenido y las experiencias del estudiante. En muchos casos, los jóvenes percibieron la asignatura como monótona y centrada únicamente en la memorización de fechas o definiciones. Esto provocó que el aprendizaje se volviera superficial y que los estudiantes no lograran relacionar los temas con problemas actuales o con situaciones de su entorno cotidiano.

### 6.2.10 Limitaciones del proceso tradicional de enseñanza–aprendizaje

Las limitaciones observadas incluyeron la falta de conexión con la vida real del estudiante, la repetición de actividades poco motivadoras y la ausencia de recursos innovadores. Estos factores redujeron la comprensión profunda de los contenidos y afectaron el desarrollo del pensamiento crítico. Estas limitaciones afectaron directamente la motivación y el desempeño académico, ya que el estudiante no encontró espacios para participar activamente ni para expresar su comprensión de manera creativa, (Vaillant, 2020). Como consecuencia, muchos de ellos mostraron dificultades para analizar hechos históricos o interpretar fenómenos sociales. Esta situación evidenció la necesidad de incorporar metodologías más dinámicas y pertinentes que respondieran a la realidad del aula.

### 6.2.11 Uso de recursos tecnológicos en la enseñanza de Estudios Sociales

El uso de herramientas digitales, mapas interactivos, videos educativos y plataformas multimedia permitió fortalecer la comprensión de procesos sociales y geográficos. La tecnología generó ambientes de aprendizaje más dinámicos y motivadores, mejorando la interacción con los contenidos, (Cabero Almenara, 2015). Además, la tecnología acercó a los estudiantes a experiencias inmersivas que facilitaron la comprensión de contenidos históricos y geográficos. Por ejemplo, el uso de videos, líneas de tiempo digitales y recorridos virtuales permitió explorar eventos o lugares que no estaban disponibles físicamente. Esto hizo que la asignatura fuera más atractiva y ayudó a los estudiantes a relacionar los conceptos con ejemplos concretos y visuales.

### 6.2.12 Motivación y participación en el aprendizaje de Estudios Sociales

La motivación desempeñó un papel importante en esta asignatura. Se observó que los estudiantes participaron más cuando las actividades fueron interactivas, retadoras o vinculadas con su realidad. Las dinámicas grupales y las actividades lúdicas favorecieron la participación activa y el interés por aprender**,** (Deci, 2017). También se observó que cuando el estudiante se sintió motivado, su participación aumentó significativamente, lo que mejoró la calidad del aprendizaje. Actividades como debates, juegos didácticos o dinámicas grupales fomentaron un ambiente más positivo donde los estudiantes se sintieron escuchados e involucrados. Esta interacción constante generó un clima emocional favorable para el desarrollo académico.

### 6.2.13 Retos actuales en la enseñanza de Estudios Sociales

La enseñanza de Estudios Sociales enfrentó retos como la necesidad de metodologías innovadoras, el uso adecuado de tecnologías educativas y el fortalecimiento del pensamiento crítico. Estos desafíos nos empujaron a sacudir las formas de la vieja escuela para adaptarse al ambiente del siglo XXI según**,** (Serrano, 2018), nos hicieron realmente cavar métodos de enseñanza frescos que pudieran mantenerse al día con los tiempos. El profesor sintió la necesidad de ser creativos, mezclar en algo de tecnología, y ayudar a los estudiantes a afinar sus habilidades de pensamiento crítico para resolver problemas. Ajustarse a estos obstáculos ayudo a aumentar la experiencia de aprendizaje y preparar a los estudiantes para los mundos sociales más complicados que se enfrentaran.

### 6.3. Teoría legal

La educación ecuatoriana se sustentó en un marco normativo que promovió la innovación pedagógica y el uso de tecnologías para mejorar la calidad del aprendizaje. En este contexto, se consideraron diversos cuerpos legales que aportaron al desarrollo y fundamentación de la presente investigación. Entre ellos, la (Asamblea Nacional Constituyente, 2008) estableció disposiciones que orientaron los principios, objetivos y obligaciones del Estado respecto al sistema educativo. Estas regulaciones otorgaron sustento legal a la implementación de metodologías innovadoras, como la gamificación, dentro del aula, Entre ellos, se tomaron en consideración los siguientes artículos:

En primer lugar, el artículo 26 determinó que la educación constituyó un derecho de las personas y un deber inexcusable del Estado. Este artículo afirmó que la educación fue un proceso participativo, obligatorio e ineludible para garantizar el desarrollo humano integral.

El artículo 27 de la normativa estableció que la educación debía centrarse integralmente en el ser humano. Asimismo, esta sección promovió el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad y la innovación, principios que se relacionaron directamente con estrategias pedagógicas activas, como la gamificación, dado que esta última buscó estimular la participación y la motivación estudiantil a través de experiencias educativas dinámicas.

Adicionalmente, el artículo 28 dispuso la obligatoriedad de que la educación fuera gratuita y universal, garantizando el acceso y la permanencia. Esta norma respaldó la utilización de herramientas tecnológicas de acceso libre, tales como Educaplay, lo que permitió que la totalidad de los estudiantes participara en actividades innovadoras sin generar costos adicionales.

Por su parte, el artículo 343 señaló que la finalidad del Sistema Nacional de Educación era el desarrollo pleno de las capacidades individuales y colectivas, apoyándose en pilares como la calidad y la equidad. La implementación de la gamificación se alineó a este precepto al promover aprendizajes activos que respondieron de manera pertinente a las necesidades reales del estudiantado.

Por otra parte, el artículo 344 estableció la estructura del Sistema Nacional de Educación e indicó que el Estado debía asegurar recursos e infraestructura que fomentaran una educación de calidad. Dicha disposición reforzó la obligación institucional de incorporar metodologías actualizadas que estuvieran apoyadas en el uso adecuado de tecnologías educativas. Asimismo, el artículo 347 dispuso una serie de responsabilidades específicas del Estado, entre las cuales destacaron:

1. Fortalecer la educación pública.
2. Incorporar tecnologías de la información y comunicación (TIC) en los procesos educativos.
3. Promover métodos de enseñanza y evaluación innovadores y participativos.
4. Garantizar la actualización y formación docente.

Estos numerales otorgaron soporte legal al uso de herramientas digitales como Educaplay y a la implementación de estrategias gamificadas que modernizaron los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, el artículo 350 definió como finalidad del sistema de educación superior la formación académica y profesional con visión científica y humanística, así como la innovación permanente. Aunque enfocado en otro nivel educativo, su principio de innovación respaldó la

investigación educativa y la búsqueda de nuevas estrategias que transformaran la enseñanza tradicional, en coherencia con el espíritu progresivo de la educación ecuatoriana.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (Ley Orgánica de Educación Intercultural , 2023), en su artículo 2, estableció que la formación del sistema educativo debía garantizar un proceso integral fundamentado en la creatividad, la investigación y el desarrollo del pensamiento crítico. El artículo 19, por su parte, indicó que los docentes debieron aplicar metodologías activas, participativas e innovadoras como condición esencial para asegurar aprendizajes significativos y motivadores. Esta última disposición sustentó directamente la implementación de estrategias gamificadas en el contexto del aula. De forma complementaria, el artículo 44 mencionó la importancia imperativa de incorporar las TIC en el proceso de enseñanza–aprendizaje, lo cual reforzó el uso de plataformas interactivas como Educaplay. Asimismo, se estableció que la evaluación debía ser integral, continua y orientada al progreso del estudiante (art. 195), precepto que se relacionó directamente con la retroalimentación inmediata propia de las actividades gamificadas. Finalmente, el Reglamento desarrolló lo dispuesto en la LOEI y estableció lineamientos específicos para la organización y gestión del sistema educativo.

El Reglamento desarrolló lo dispuesto en la LOEI y estableció lineamientos para la organización y gestión del sistema educativo. Señaló que los docentes debieron emplear metodologías activas, lúdicas, participativas y acorde a los intereses del estudiante. Además, promovió el uso pedagógico de recursos digitales y tecnológicos, alineándose así con estrategias gamificadas como Educaplay.

Asimismo, reguló el rol del docente, el clima escolar, la evaluación formativa y la planificación curricular, elementos que respaldaron prácticas innovadoras dentro del aula

Asimismo, el (Ministerio de Educación del Ecuador., 2016) y sus alineaciones y actualizaciones emitidas entre 2021 y 2023 constituyeron el documento oficial vigente hasta la fecha de la presente investigación. Este currículo orientó los procesos educativos, estableció los objetivos de aprendizaje, los contenidos, las destrezas con criterio de desempeño y las orientaciones metodológicas para todos los niveles de la educación obligatoria.

Conforme a lo señalado por el, (Ministerio de Educación del Ecuador. , 2016) el currículo se estructuró sobre cuatro principios fundamentales: calidad, equidad, pertinencia y eficiencia, promoviendo una educación integral centrada en el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Además, incorporó el enfoque del Buen Vivir (Sumak Kawsay) como eje transversal, orientando a la formación de ciudadanos críticos, solidarios e interculturales.

Dentro del área de Estudios Sociales, el currículo estableció que los estudiantes debieron desarrollar competencias relacionadas con:

- La comprensión del espacio geográfico y del territorio.
- El análisis de procesos históricos locales, nacionales y mundiales.
- La valoración de la diversidad cultural del Ecuador.
- La reflexión ciudadana, ética y democrática.
- La participación activa en la sociedad.

Asimismo, el currículo dispuso que la enseñanza debía incorporar metodologías activas, participativas y lúdicas, orientadas al aprendizaje significativo. El Ministerio de Educación destacó que el uso de recursos tecnológicos, herramientas digitales y estrategias interactivas fortaleció la motivación y la comprensión de los estudiantes.

Esto coincidió con la aplicación de actividades gamificadas mediante Educaplay, ya que el currículo recomendó explícitamente el uso de TIC en el aula, señalando que su integración favoreció el pensamiento crítico, la colaboración y la construcción autónoma del conocimiento. Las actualizaciones emitidas en 2021, 2022 y 2023 reforzaron estas directrices, promoviendo el uso pedagógico de plataformas digitales y estrategias innovadoras para potenciar la participación estudiantil.

De esta manera, el currículo vigente respaldó jurídicamente el desarrollo de la propuesta tecnológica de esta investigación, ya que la gamificación se alineó con sus orientaciones metodológicas y con la necesidad de dinamizar los procesos de enseñanza–aprendizaje en el contexto ecuatoriano.

La presente investigación encontró su fundamento también en la (Asamblea General de las Naciones Unidas, 2015) para el Desarrollo Sostenible, instrumento que fue adoptado por la Asamblea General de las Naciones Unidas y se mantuvo vigente durante todo el periodo de estudio. Este referente internacional estableció los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), los cuales orientaron las políticas públicas y las acciones educativas a una escala global. Entre los preceptos señalados, el ODS 4: "Educación de Calidad" se vinculó directamente con la propuesta de investigación, pues promovió la garantía esencial de una educación que fuera inclusiva, equitativa y de alta calidad, impulsando también el fomento de oportunidades de aprendizaje permanente para todos.

Este objetivo enfatizó la necesidad de mejorar los entornos educativos mediante el uso de metodologías innovadoras y recursos tecnológicos, tal como lo promovió la gamificación aplicada en el proceso de enseñanza–aprendizaje.

La investigación se alineó igualmente al Plan Nacional de Desarrollo "Ecuador No Se Detiene" (SENPLADES, 2025), vigente al momento de la investigación y aprobado por el Gobierno Nacional como instrumento de planificación estratégica del país.

**Este plan estableció tres ejes estructurales:**

1. Seguridad y bienestar social,
2. Economía sostenible e innovadora,
3. Gobernanza y fortalecimiento institucional.

Dentro del primer eje, el plan destacó la importancia de mejorar la calidad del sistema educativo ecuatoriano, incorporando herramientas tecnológicas, innovación pedagógica, metodologías activas y acciones orientadas a garantizar aprendizajes más efectivos y equitativos. Además, el plan promovió:

- el fortalecimiento de competencias digitales,
- la innovación educativa como motor del desarrollo social,
- la inclusión de tecnologías de la información en el aula,
- el mejoramiento del desempeño académico en los niveles de EGB.

El documento estableció que la educación debía orientarse hacia modelos flexibles, adaptativos y centrados en el estudiante, integrando nuevas dinámicas de aprendizaje que respondieran a los desafíos del siglo XXI. Estos lineamientos respaldaron la implementación de metodologías como la gamificación, al tratarse de estrategias que incrementaron la motivación y dinamizaron el aprendizaje.

### 6.4. Teoría referencial

En el ámbito de la educación contemporánea, la implementación de estrategias gamificadas ha sido objeto de múltiples investigaciones que permiten observar patrones, ventajas, desafíos y contextos de aplicación. A continuación, se presentan estudios relevantes nacionales e internacionales que sirven como referencia para el diseño, implementación y evaluación de la gamificación aplicada al aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.

#### 6.4.1 Estudios internacionales

Como lo señalo el estudio: Experiencias gamificadas en contextos académicos educativos: una revisión sistemática, elaborado por. (Baldrich, 2024) se examinó cómo la gamificación ha sido utilizada en contextos académicos diversos, centrando su análisis en la motivación, la participación y el rendimiento de los estudiantes, llegando a concluir que los elementos de juego insignias, niveles, retos favorecen la implicación del alumno cuando se diseñan con coherencia pedagógica y adecuación al perfil del estudiante, este estudio internacional aporta una base referencial sólida para comprender que la gamificación no es un fin en sí misma sino un medio que debe integrarse en el diseño pedagógico.

El estudio de, (Laura-De La Cruz, 2023) que analizó la gamificación en la enseñanza del inglés, arrojó resultados transferibles: se observó que su correcta estructuración produjo mejoras en la atención, la satisfacción y el sentido de logro del alumno. Esto reforzó la premisa de que la gamificación es un potente catalizador de procesos de aprendizaje activo, sin importar la asignatura.

**Estudios nacionales**

Tal como lo planteo, (Sánchez-Pacheco, 2019), en su investigación titulada "Gamificación en la educación: Experiencia basada en la diversidad ecuatoriana", el autor tuvo como propósito analizar cómo la gamificación puede adaptarse a las características culturales, sociales y tecnológicas presentes en las aulas ecuatorianas. En su estudio, Sánchez evaluó de qué manera las dinámicas lúdicas y los elementos propios del juego influyen en la motivación de los estudiantes, especialmente en aquellos que suelen mostrar poca participación dentro de los métodos tradicionales de enseñanza. Como resultado, se concluyó que la gamificación es una estrategia efectiva para mejorar la participación y el interés de los estudiantes, siempre que se diseñe tomando en cuenta aspectos como la conectividad, el contexto cultural y las características del docente de cada institución. Este aporte es importante para la presente investigación, ya que demuestra que la gamificación puede aplicarse de manera adecuada en el contexto educativo ecuatoriano, especialmente en zonas andinas como aquella donde se desarrolla este estudio.

Esto respalda la idea de que la gamificación puede generar mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en estudiantes de 7mo año de EGB.

Según, (Rodríguez Andino, 2023) en su estudio titulado "Estrategias Innovadoras Postpandemia: Gamificación en el Aprendizaje Rural en Ecuador", los autores se propusieron analizar el impacto del uso de estrategias lúdicas en contextos rurales ecuatorianos después de la pandemia. Su aporte se enfocó en aplicar una metodología gamificada dentro de un aula rural y medir sus cambios en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Los resultados mostraron un cambio claro en el aprendizaje de los estudiantes, ya que el promedio de rendimiento pasó de 4,90 a 8,09. Esto evidencia que la gamificación no solo despertó mayor interés por aprender, sino que también ayudó a mejorar el desempeño escolar de forma significativa.

Este hallazgo es muy importante para la presente investigación, porque confirma que la gamificación puede generar mejoras reales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, incluso en contextos donde existen limitaciones tecnológicas o geográficas. Por lo tanto, respalda la pertinencia de aplicar estrategias gamificadas en la asignatura de Estudios Sociales en estudiantes de 7mo año de EGB.

De los estudios revisados se desprende que la gamificación tiene potencial de mejora en motivación, participación y rendimiento. No obstante, su efectividad depende de factores como el diseño de la actividad gamificada, la formación del docente, el contexto tecnológico y la alineación curricular. En el caso específico de la asignatura de Estudios Sociales en séptimo año de la EGB en la Escuela de Educación Básica "Fabián Aguilar Ibarra" (Guaranda, Ecuador), estos antecedentes permiten inferir que:

- La estrategia gamificada debe adaptarse al perfil cultural y tecnológico de los estudiantes guarandeños, tal como lo sugiere (Sánchez-Pacheco, 2019).
- Debe integrarse en el currículo de Estudios Sociales y vincularse con los objetivos de aprendizaje, tal como plantean los estudios internacionales (Baldrich et al., 2023; Laura-De La Cruz et al., 2023).
- Dado el contexto rural o semi-rural, se deben considerar los retos de conectividad y recursos tecnológicos, como lo analiza (Rodríguez Andino, 2023)
- La gamificación debe articularse con una herramienta digital adecuada (en este caso, Educaplay) para facilitar el aprendizaje interactivo, acorde a los hallazgos de los estudios internacionales sobre plataformas digitales.

# CAPÍTULO III

## 7. MARCO METODOLÓGICO

### 7.1 Enfoque de la investigación

La investigación adoptó un método combinado con un enfoque descriptivo y práctico. Se obtuvieron datos cuantitativos a través de cuestionarios dirigidos a los estudiantes con el fin de evaluar su grado de motivación previo a la intervención, y se recabaron datos cualitativos mediante una entrevista a la autoridad de la institución para entender la factibilidad y la visión sobre la implementación de la gamificación., (Hernández, 2018) señalan que este enfoque integra estrategias cualitativas y cuantitativas para obtener una visión más completa del problema, combinando la profundidad interpretativa con la objetividad de los datos estadísticos. (Ver anexo 1)

En esta investigación, se implementó un enfoque mixto para examinar de qué manera la gamificación afecta el proceso de enseñanza y aprendizaje en la materia de Estudios Sociales para alumnos de séptimo grado de Educación General Básica en la Escuela Fabián Aguilar. Desde el enfoque cuantitativo, se aplicó una encuesta a 10 estudiantes con el fin de conocer su nivel de motivación al participar en actividades gamificadas. Por otro lado, desde el enfoque cualitativo, se realizó una entrevista a la directora de la institución para conocer su punto de vista sobre la aplicación de la gamificación y las posibilidades de integrarla en el proceso de enseñanza. La combinación de estos dos tipos de información permitió comprender tanto las experiencias y opiniones de los participantes como los niveles de motivación observados, logrando así una visión más completa del impacto de la gamificación en el entorno escolar estudiado.

### 7.2 Diseño o tipo de estudio

La investigación adoptó los siguientes diseños:

#### 7.2.1 De campo

Como lo describió, (Hernández, 2018), la investigación de campo consiste en la recolección directa de información en el lugar donde ocurre el fenómeno de estudio. En este estudio, se llevó a cabo la observación y recolección de información en el contexto real de aprendizaje de los alumnos de séptimo grado de Educación General Básica en la Escuela 'Fabián Aguilar Ibarra'. Los datos se recopilaron entre septiembre y octubre del año 2025, lo que facilitó entender de forma directa las dinámicas, opiniones y grados de motivación que existían antes y durante la aplicación de actividades gamificadas en la materia de Estudios Sociales.

#### 7.2.2 Transversal

De acuerdo con, (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018) la investigación transversal se caracteriza por recolectar información en un solo momento o periodo definido, con el propósito de describir variables y analizar su comportamiento dentro de una población específica. Este tipo de diseño permite obtener una visión clara y directa de la realidad estudiada, sin necesidad de realizar seguimientos durante largos periodos de tiempo. En esta investigación, el diseño transversal facilitó la recolección de información precisa sobre la motivación y el compromiso de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica frente al uso de actividades gamificadas en la asignatura de Estudios Sociales. Los datos se recopilaron en una sola etapa, mediante encuestas, lo que permitió conocer tanto la opinión de los estudiantes como la del docente sobre la aplicación de la gamificación en el proceso de aprendizaje.

Esta metodología permitió describir la situación académica del periodo considerado, identificando el grado de motivación presente y la reacción de los alumnos tras la introducción de dinámicas de juego en el aula. Por lo tanto, el diseño transversal proporcionó una visión concreta y actual, permitiendo evaluar el efecto inmediato de la gamificación en el entorno escolar analizado.

### 7.3 Métodos

La investigación utilizó los siguientes métodos:

#### 7.3.1 Método inductivo

Según (Carrasco, 2017), el método inductivo se basa en observar casos particulares para construir explicaciones generales, lo que resultó esencial para reconocer similitudes en cuanto a la motivación y el compromiso, Este enfoque facilitó la obtención de conclusiones amplias a partir del examen de las respuestas individuales que docentes y alumnos dieron sobre su vivencia con las metodologías clásicas y la aplicación de técnicas de gamificación. A través de este procedimiento, se pudo captar de forma integral el impacto que tuvo la gamificación en el interés, la implicación y el rendimiento de los estudiantes de séptimo grado en la materia de Estudios Sociales.

#### 7.3.2 Método analítico

Para (Martínez Arias, 2010), este método consiste en examinar minuciosamente la información para diferenciar y comprender cada uno de sus componentes, El enfoque analítico facilitó la separación y comprensión de cada una de las contestaciones de las encuestas para identificar conexiones entre la motivación, la utilización de actividades de gamificación y la implicación en el aula.

### 7.3.3 Método descriptivo

Como lo planteo. (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018) indican que el método descriptivo es apropiado cuando se pretende detallar características y comportamientos de una realidad sin modificarla, como sucede en este estudio, Este enfoque facilitó la descripción de la situación actual de la enseñanza de Estudios Sociales en la institución. La fusión de estos enfoques posibilitó elaborar un análisis más integral y consistente de los resultados alcanzados.

### 7.3.4 Método sintético

Para, (Rodríguez Gómez, 2018) el método sintético consiste en integrar, combinar y relacionar los elementos obtenidos durante el análisis para construir una comprensión global del fenómeno estudiado. Este enfoque permite conectar las partes de la información dispersa y organizarlas en un tono lógico, lo que hace más sencilla la creación de explicaciones completas y conclusiones bien fundamentadas.

En esta investigación, el enfoque sintético ayudó a combinar los resultados obtenidos de los cuestionarios realizados a los estudiantes y al profesor de Estudios Sociales, así como las contribuciones teóricas relacionadas con la gamificación. Gracias a este proceso, fue posible integrar la información relacionada con la motivación, la participación y la percepción sobre el uso de actividades gamificadas, lo que permitió obtener una visión clara y completa de cómo la gamificación influyó en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica. De esta manera, el enfoque sintético facilitó la elaboración de conclusiones generales al relacionar los datos obtenidos con los fundamentos teóricos del estudio, logrando una comprensión global de los aportes pedagógicos de la gamificación en la asignatura de Estudios Sociales.

### 7.3.5 Método Bibliográfico

Como lo planteo (Arias, 2012), el método bibliográfico consiste en la revisión, análisis y selección de información proveniente de fuentes documentales como libros, artículos científicos, tesis y documentos institucionales con el fin de construir un sustento teórico que oriente y respalde el desarrollo de una investigación. Para este autor, el método bibliográfico permite identificar antecedentes, conceptos y resultados relevantes que enriquecen la comprensión del fenómeno estudiado.

Este enfoque permitió reunir y examinar varias fuentes vinculadas a la gamificación, las metodologías activas y la enseñanza de los Estudios Sociales. Mediante este procedimiento, se llevaron a cabo revisiones de investigaciones tanto nacionales como internacionales, artículos científicos, normativas educativas de Ecuador y documentos teóricos que aclaraban las bases, ventajas y aplicaciones de la gamificación en el contexto educativo.

Además, este procedimiento ayudó a construir el marco teórico, ya que permitió comparar los conceptos de gamificación con estudios previos que demostraron su influencia en la motivación, la participación y el rendimiento académico. De esta forma, el método bibliográfico sirvió como una base clara para comprender la importancia de aplicar estrategias gamificadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica.

### 7.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Para la recolección de datos se utilizó las siguientes técnicas e instrumentos:

Encuesta: Se trata de un método para recoger información que implica el uso de un cuestionario estructurado dirigido a una población o una muestra, con el propósito de conseguir datos sobre opiniones, actitudes, características o comportamientos. Normalmente, se lleva a cabo mediante preguntas que pueden ser cerradas o abiertas, lo que posibilita la obtención de información de forma rápida y sistemática para su posterior análisis, ya sea cuantitativo o descriptivo. La encuesta se aplicó de manera presencial a los estudiantes. Se eligió esta técnica porque permite recopilar información de forma rápida, ordenada y eficiente, siendo especialmente útil para conocer las percepciones y actitudes de un grupo determinado.

El instrumento utilizado fue un cuestionario compuesto únicamente por preguntas cerradas, con opciones de respuesta “Sí” o “No”. Este tipo de formato facilitó la organización de los datos y permitió que los estudiantes respondieran de manera clara y directa, evitando confusiones o interpretaciones erróneas. Tal como señala (Salkind, 2010), los cuestionarios con preguntas cerradas permiten obtener información concreta y comparable, lo que resulta adecuado cuando se busca identificar tendencias generales dentro de un grupo de estudio.

Por otro lado, la entrevista se empleó como una técnica de carácter cualitativo basada en el diálogo directo entre el investigador y el participante. Para este estudio, se realizó una entrevista a la rectora de la institución educativa, con el propósito de conocer su opinión sobre la incorporación de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales. A través de esta conversación, fue posible identificar su percepción sobre las ventajas, las posibles dificultades y el nivel de aceptación institucional del uso de estrategias lúdicas en el aula. La información obtenida permitió contar con una visión más amplia y contextual, enriqueciendo la

comprensión del impacto de la gamificación en el entorno escolar. para conocer su opinión sobre la incorporación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Estudios Sociales. A través de este diálogo, se pudo identificar su perspectiva sobre las ventajas, dificultades y grado de aceptación institucional respecto al uso de técnicas lúdicas en el aula. Los datos recopilados brindaron una visión directiva y contextual, enriqueciendo la comprensión del efecto de la gamificación en el entorno escolar.

De acuerdo con, (Hernández, 2018) la entrevista es un instrumento que permite recopilar información mediante la interacción directa entre el investigador y el participante, facilitando la exploración profunda de percepciones, ideas y experiencias. Los autores señalan que este proceso comunicativo ofrece la posibilidad de aclarar respuestas e indagar en aspectos que no podrían obtenerse únicamente con técnicas estructuradas como los cuestionarios, convirtiéndola en una herramienta valiosa para estudios educativos y sociales.

### 7.4 Universo y muestra

El grupo de informantes estaba compuesto por los alumnos de séptimo año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica "Fabián Aguilar Ibarra", sumando un total de 10 estudiantes, y también por el profesor responsable de la materia de Estudios Sociales en dicho nivel. Se incluyeron todos los alumnos que estaban presentes el día en que se llevó a cabo la recolección de datos, así como el docente que estaba disponible.

Este tipo de selección es apropiado cuando la inclusión de los participantes depende de su asistencia, voluntad y relevancia para el estudio.

Nota: No se realizó muestra ya que es una cantidad abordable de estudiantes

**Tabla 1**

*Tabla de informantes*

| Nº | Informantes | cantidad | porcentaje |
|---|---|---|---|
| 1 | Estudiantes | 10 | 94% |
| 2 | docentes | 1 | 6% |
| total | | 11 | 100% |

**Nota.** Datos obtenidos de la Institución "Fabian Aguilar Ibarra"

### 7.5 Procesamiento de información

El análisis de la información se realizó utilizando enfoques cuantitativos y cualitativos. En primer lugar, se recopilaron las respuestas de las encuestas y se organizaron según las opciones seleccionadas por los estudiantes. Posteriormente, los datos se presentaron en tablas, lo que permitió identificar y comprender las tendencias observadas.

Más adelante, se llevó a cabo un análisis interpretativo, conectando los hallazgos con los propósitos de la investigación y con las bases teóricas que se habían definido antes. (Flick, 2015) menciona que el análisis cualitativo implica identificar patrones, significados y relaciones dentro de los datos obtenidos, lo cual fue fundamental para comprender la influencia de la gamificación en la motivación y participación estudiantil.

Finalmente, se llevaron a cabo comparaciones de los resultados con investigaciones anteriores para validar su consistencia, lo que facilitó la formulación de conclusiones firmes y relevantes.

## CAPÍTULO IV

## 8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS (Ver anexo 1)

8.1 Participa activamente en las actividades propuestas por el docente

**Tabla 1**

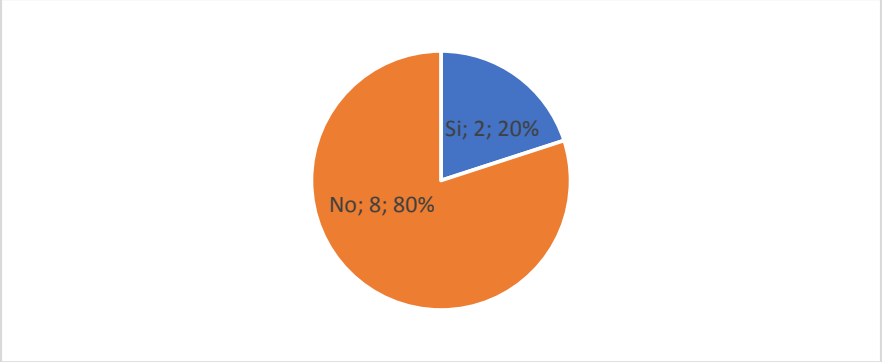
*Participa activamente en las actividades propuestas por el docente*

| CATEGORIA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---|---|---|
| **SI** | 2 | 20 |
| **NO** | 8 | 80 |
| **TOTAL** | 10 | 100 |

Nota: tomado de la encuesta aplicada a estudiantes

**Ilustración 1**

*Participa activamente en las actividades propuestas por el docente*




**Elaborado por:** Investigadores

**Análisis e interpretación**

Los datos obtenidos reflejan una limitada motivación estudiantil dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, este nivel bajo de participación puede deberse a metodologías poco interactivas o repetitivas, material tradicional, entre otros; que no despiertan el interés del estudiante, por tanto, la gamificación surge como una estrategia innovadora y motivadora que puede revertir esta tendencia, al incorporar elementos de juego (puntos, niveles, retos, recompensas) que promuevan la participación activa y el compromiso en las clases de Estudios Sociales.

**8.2 Me siento motivado cuando las clases incluyen juegos o retos.**

**Tabla 2**

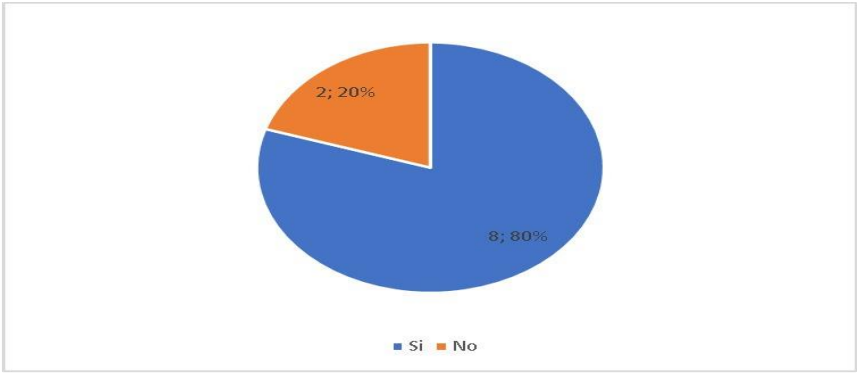
*Me siento motivado cuando las clases incluyen juegos o retos.*

| CATEGORIA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---|---|---|
| **SI** | 8 | 80 |
| **NO** | 2 | 20 |
| **TOTAL** | 10 | 100 |

**Nota:** tomado de la encuesta aplicada a estudiantes

**Ilustración 2**

*Me siento motivado cuando las clases incluyen juegos o retos.*



**Elaborado por:** Investigadores

**Análisis e interpretación**

Este resultado evidencia que más de la mitad del grupo responde positivamente a estrategias gamificadas, lo cual indica que el juego, los desafíos y las dinámicas interactivas pueden funcionar como elementos motivadores dentro del aula. Los estudiantes que disfrutan estas actividades suelen mostrar mayor participación, atención y disposición hacia el aprendizaje. Por otro lado, el 20% que no se siente motivado sugiere que la gamificación no tiene el mismo efecto en todos los estudiantes. Esto puede deberse a factores como la preferencia por metodologías más tradicionales, dificultades para seguir dinámicas de juego, o falta de familiaridad con herramientas tecnológicas.

**8.3 Me gusta trabajar en grupo con mis compañeros.**

**Tabla 3**

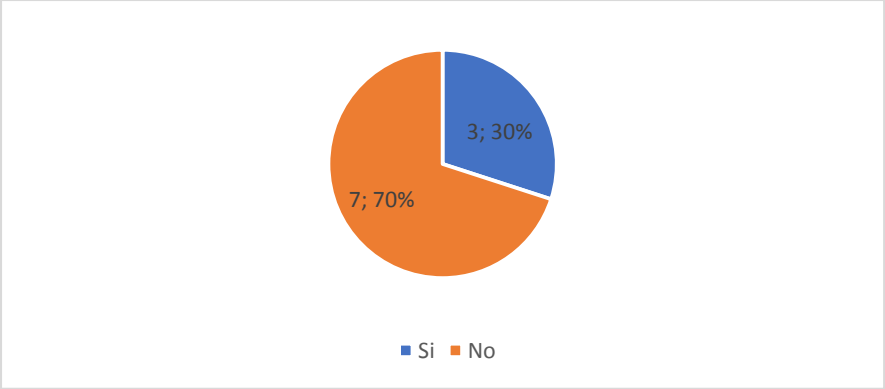
*Me gusta trabajar en grupo con mis compañeros.*

| CATEGORIA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---|---|---|
| **SI** | 3 | 30 |
| **NO** | 7 | 70 |
| **TOTAL** | 10 | 100 |

**Nota:** tomado de la encuesta aplicada a estudiantes

**Ilustración 3**

*Me gusta trabajar en grupo con mis compañeros.*




**Elaborado por:** Investigadores

**Análisis e interpretación**

El hecho de que el 70% de los estudiantes no disfrute trabajar en grupo sugiere que existe una limitada disposición hacia el aprendizaje colaborativo dentro del aula, -posiblemente debido a experiencias previas poco satisfactorias, falta de organización en los equipos o inseguridad al interactuar con sus compañeros. Esta preferencia por el trabajo individual indica que las dinámicas grupales actuales no resultan motivadoras ni significativas para la mayoría. En este contexto, la gamificación se presenta como una alternativa pertinente, ya que sus mecánicas colaborativas como misiones compartidas, roles o desafíos cooperativos pueden generar un ambiente más atractivo y estructurado, favoreciendo una participación que resulte más natural y motivadora para los estudiantes.

**8.4 Me esforzaría más si obtuviera insignias y reconocimientos por mis logros.**

**Tabla 4**

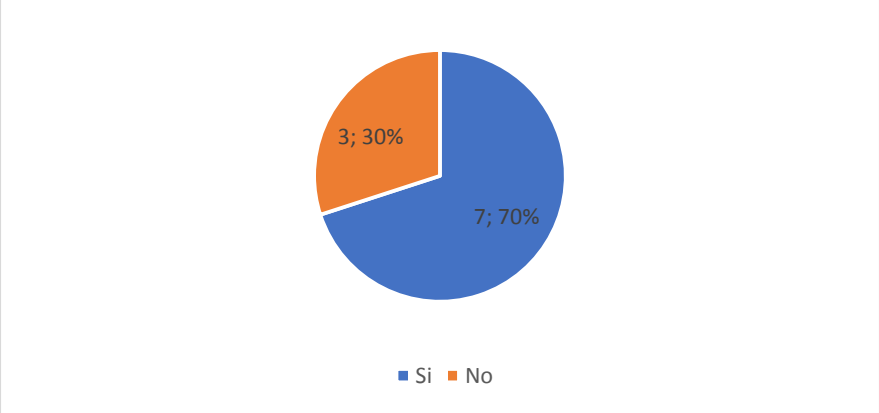
*Me esforzaría más si obtuviera insignias y reconocimientos por mis logros*.

| CATEGORIA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---|---|---|
| **SI** | 7 | 70 |
| **NO** | 3 | 30 |
| **TOTAL** | 10 | 100 |

**Nota:** tomado de la encuesta aplicada a estudiantes.

**Ilustración 4**

*Me esforzaría más si obtuviera insignias y reconocimientos por mis logros*.




**Elaborado por:** Investigadores

**Análisis e interpretación**

Los resultados indican que el 70 % de los estudiantes se esforzaría más si recibiera insignias o reconocimientos, lo que demuestra que los incentivos propios de la gamificación aumentan la motivación y el compromiso académico. Aunque un 30% no se siente motivado por estos estímulos, en general los datos sugieren que el uso de reconocimientos puede fortalecer el interés y el rendimiento de los estudiantes.

**8.5 Me siento desmotivado cuando las clases son solo de escribir y escuchar.**

**Tabla 5**

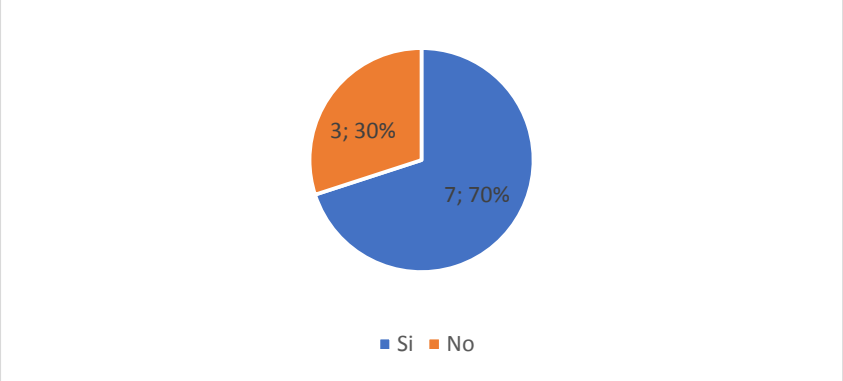
*Me siento desmotivado cuando las clases son solo de escribir y escuchar.*

| CATEGORIA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---|---|---|
| **SI** | 7 | 70 |
| **NO** | 3 | 30 |
| **TOTAL** | 10 | 100 |

**Nota:** tomado de la encuesta aplicada a estudiantes.

**Ilustración 5**

*Me siento desmotivado cuando las clases son solo de escribir y escuchar.*




**Elaborado por:** Investigadores

**Análisis e interpretación**

El 70% de los estudiantes se siente desmotivado cuando las clases se basan únicamente en escribir y escuchar, lo que evidencia que las metodologías tradicionales no resultan atractivas para la mayoría. Solo un 30% presenta motivación, por lo que es evidente la necesidad de incorporar actividades más dinámicas. Estos resultados respaldan el uso de la gamificación, ya que introduce retos y participación activa que pueden aumentar la motivación en las clases de Estudios Sociales en 7mo EGB.

**8.6 Aprendo mejor cuando las clases son divertidas y participativas.**

**Tabla 6**

*Aprendo mejor cuando las clases son divertidas y participativas.*

| CATEGORIA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|---|---|---|
| **SI** | 10 | 100 |
| **NO** | 0 | 0 |
| **TOTAL** | 10 | 100 |

**Nota:** tomado de la encuesta aplicada a estudiantes.

**Ilustración 6**

*Aprendo mejor cuando las clases son divertidas y participativas.*




**Elaborado por:** Investigadores

**Análisis e interpretación**

La totalidad de estudiantes afirma que aprende mejor cuando las clases son divertidas y participativas, lo que demuestra de manera contundente que los métodos dinámicos son esenciales para favorecer su aprendizaje. Ningún estudiante se siente beneficiado por clases pasivas, por lo que estos datos respaldan claramente la necesidad de implementar estrategias como la gamificación, que promueven interacción, motivación y un ambiente más atractivo en la materia de Estudios Sociales en 7mo EGB.

8.7 Resultados de la entrevista a docentes. (ver anexo 2)

Con el objetivo de complementar la información obtenida mediante la encuesta aplicada a los estudiantes, se realizó una entrevista al docente responsable de la asignatura de Estudios Sociales. Durante la entrevista, el docente manifestó que la incorporación de estrategias innovadoras como la gamificación puede contribuir a mejorar la motivación y participación de los estudiantes. Asimismo, señaló que las herramientas digitales permiten desarrollar clases más dinámicas y facilitan la comprensión de los contenidos.

Sin embargo, también mencionó que uno de los principales desafíos es la falta de capacitación docente en el manejo de plataformas digitales y la disponibilidad de recursos tecnológicos en el aula. En general, los resultados de la entrevista evidencian una percepción positiva sobre el uso de la gamificación como estrategia pedagógica, destacando su potencial para transformar las clases tradicionales en experiencias de aprendizaje más interactivas y motivadoras.

# CAPÍTULO V

## 9. CONCLUSIONES

- El diagnóstico inicial permitió identificar que los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica presentaron bajos niveles de motivación y participación en las clases de Estudios Sociales cuando se aplicaron metodologías tradicionales. Los resultados evidenciaron que las actividades basadas únicamente en la escritura y la exposición oral no lograron despertar el interés del estudiantado, lo que justificó la necesidad de implementar una estrategia didáctica innovadora.
- El diseño y la aplicación de actividades gamificadas a través de la plataforma Educaplay resultaron ser una alternativa pedagógica eficaz para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales. Las actividades lúdicas, los retos y las recompensas motivaron a los estudiantes a participar más activamente, despertando su interés y facilitando un aprendizaje más significativo.
- La capacitación presencial del docente sobre el uso pedagógico de Educaplay y los principios de la gamificación fortaleció sus competencias digitales y metodológicas. Esto permitió aplicar de manera adecuada la estrategia gamificada y aseguró la viabilidad y continuidad de la propuesta dentro del contexto institucional.
- En conclusión, los resultados de la investigación muestran que el uso de la gamificación, apoyada en herramientas digitales y en una adecuada preparación del docente, ayudó a mejorar la motivación, la participación y el aprendizaje de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica en la asignatura de Estudios Sociales.

# CAPÍTULO VI

## 10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA

### 10.1 Título

Aprendo Estudios Sociales Jugando

### 10.2 Introducción

La presente propuesta tecnológica se elaboró con el propósito de responder a la necesidad detectada en la institución referente a la baja motivación y escasa participación de los estudiantes en las clases de Estudios Sociales. A partir del diagnóstico y análisis realizado en capítulos anteriores, se determinó que los estudiantes mostraron mayor interés cuando las actividades incluyeron dinámicas lúdicas, desafíos o recompensas, lo cual coincidió con lo señalado por (Hamari, 2014), quienes indicaron que la gamificación incrementó el compromiso del estudiante y favoreció el aprendizaje significativo.

A partir de estos resultados, se elaboró una propuesta gamificada basada en el uso de Educaplay, una plataforma digital que facilita la creación de actividades interactivas. La propuesta coloco elementos del juego como insignias, puntos, niveles y retos, tal como lo señalan (Hamari et al. & Werbach, 2012), quienes destacan que estas dinámicas favorecen la participación y la motivación académica. La aplicación de esta herramienta respondió a la necesidad de convertir el aprendizaje en un proceso más activo, dinámico y significativo para los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica.

### 10.3 Objetivo General

Implementar una estrategia gamificada mediante actividades interactivas creadas en la plataforma Educaplay con el fin de fortalecer la motivación y el aprendizaje de los contenidos de Estudios Sociales en los estudiantes de séptimo año de EGB.

### 10.4 Objetivos Específicos

- Analizar los contenidos del currículo de Estudios Sociales correspondientes al séptimo año de EGB para seleccionar los temas adecuados que serán abordados mediante actividades gamificadas en Educaplay.
- Diseñar y desarrollar actividades interactivas en la plataforma Educaplay basadas en los contenidos curriculares seleccionados, como parte de la propuesta "Aprendo Estudios Sociales Jugando".
- Evaluar la efectividad de la estrategia gamificada implementada mediante Educaplay, considerando la motivación, participación y aprendizaje de los estudiantes.

## 10.4 Desarrollo

### 10.4.1 Contenidos temáticos según currículo vigente

**Tema 1: Provincias del Ecuador**

El Ecuador está organizado territorialmente en 24 provincias, distribuidas en cuatro regiones naturales: Costa, Sierra, Amazonía y Región Insular. Cada provincia posee una capital, características geográficas propias y expresiones culturales que aportan a la diversidad del país. El estudio de estas provincias permite a los estudiantes conocer la organización política del territorio ecuatoriano, ubicar espacios geográficos en el mapa y reconocer la riqueza natural y cultural del país. (Ver anexo 2)

**Provincias de la Costa**

Esmeraldas – Capital: Esmeraldas

Manabí – Capital: Portoviejo

Santo Domingo de los Tsáchilas – Capital: Santo Domingo

Los Ríos – Capital: Babahoyo

Guayas – Capital: Guayaquil

Santa Elena – Capital: Santa Elena

El Oro – Capital: Machala

**Provincias de la Sierra**

Carchi – Capital: Tulcán

Imbabura – Capital: Ibarra

Pichincha – Capital: Quito

Cotopaxi – Capital: Latacunga

Tungurahua – Capital: Ambato

Bolívar – Capital: Guaranda

Chimborazo – Capital: Riobamba

Cañar – Capital: Azogues

Azuay – Capital: Cuenca

Loja – Capital: Loja

**Provincias de la Amazonía**

Sucumbíos – Capital: Nueva Loja

Orellana – Capital: Francisco de Orellana

Napo – Capital: Tena

Pastaza – Capital: Puyo

Morona Santiago – Capital: Macas

Zamora Chinchipe – Capital: Zamora

**Región Insular**

Galápagos – Capital: Puerto Baquerizo Moreno

**Tema 2: La Gran Colombia**

La Gran Colombia fue un proyecto político creado entre 1819 y 1831 que unió a los territorios de la actual Colombia, Venezuela, Ecuador y Panamá. Surgió después de las guerras de independencia con el propósito de formar una nación grande y fuerte que garantizara la libertad y la estabilidad de los nuevos territorios liberados. (Ver anexo 3)

**Actividades**

**¿Cuál es el objetivo de la lucha social?**

La lucha social busca mejorar la vida de las personas, defender sus derechos y lograr una sociedad más justa y equitativa.

**¿Por qué se sostiene la bandera amarillo, azul y rojo?**

Porque representa nuestra identidad y los ideales de libertad.

Amarillo: la riqueza del país.

Azul: los mares y ríos.

Rojo: la sangre de quienes lucharon por la independencia.

**¿Dónde estaba ubicada la Gran Colombia?**

La Gran Colombia estaba en el norte de América del Sur y estaba formada por los territorios de los actuales Colombia, Venezuela, Ecuador y Panamá.

**¿Por qué se creó la Gran Colombia?**

Se formó para unir a estos países y ser más fuertes. Las razones principales fueron:

Políticas: tener un solo gobierno y evitar que los territorios se dividieran.

Económicas: unir mercados y mejorar el comercio.

Sociales: unir pueblos con historia y cultura comunes.

**Aspectos positivos**

- Permitía unir a varios territorios para formar un solo país fuerte.
- Buscaba mantener la independencia y evitar que España retomara el control.
- Facilitaba el comercio entre las regiones al estar unificadas.
- Promovía una identidad común entre los pueblos.
- Fortalecía la defensa militar y la estabilidad política.
- Impulsaba la cooperación entre las nuevas repúblicas.

**Aspectos negativos**

- Existían diferencias políticas entre los líderes de cada región.
- Las distancias eran muy grandes y complicaban la administración.
- Algunas provincias querían mayor autonomía y no aceptaban un gobierno central fuerte.
- Había conflictos económicos entre las regiones.
- Las decisiones tardaban en llegar por la falta de comunicación.
- Se generaron desacuerdos que llevaron a la separación final.

**Tema 3: Diversidad Cultural en el Ecuador**

El Ecuador se caracteriza por su amplia diversidad cultural, resultado de la convivencia de varios pueblos y nacionalidades que poseen tradiciones, costumbres y formas de vida propias. Entre los principales grupos culturales se encuentran los mestizos, indígenas, afroecuatorianos y montubios, cada uno con una identidad única que enriquece la cultura nacional.

Esta diversidad se refleja en la vestimenta tradicional, los idiomas ancestrales, la música, la gastronomía, las celebraciones y las creencias que se mantienen vivas en cada región del país. Además, el Ecuador reconoce oficialmente a varias nacionalidades indígenas que conservan su organización social, sus prácticas comunitarias y su relación con la naturaleza. (ver anexo 4)

**Actividades**

**¿Qué cosas interesantes puedo identificar en la ropa que llevan las personas en la imagen?**

Se pueden identificar prendas tradicionales como sombreros, ponchos, fajas, collares y ropa colorida típica de diferentes regiones del Ecuador.

**¿Qué detalles culturales puedo identificar en la vestimenta de las personas** representadas en la imagen?

Se observan detalles culturales propios de pueblos indígenas, mestizos y montubios, reflejados en los colores, los tejidos y los accesorios que forman parte de sus tradiciones.

**¿En qué partes del Ecuador imagino que viven las personas que observo en la imagen?**

Por su vestimenta, se podría inferir que viven en la Sierra, la Costa o la Amazonía, donde estas costumbres y trajes típicos son comunes.

**Observo y selecciono las imágenes que representan a las fiestas tradicionales de Ecuador**

Las imágenes muestran celebraciones tradicionales del Ecuador, como desfiles, danzas, actos religiosos y ofrendas, característicos de diversas fiestas populares del país.

**Tema 4: Regiones Naturales del Ecuador**

El tema aborda las regiones naturales del Ecuador y permite a los estudiantes identificar elementos del entorno, reflexionar sobre situaciones de emergencia y reconocer la importancia de las acciones preventivas. Estas actividades fueron utilizadas para crear un juego interactivo que ayuda a reforzar el aprendizaje de forma dinámica. (Ver anexo 5)

**Actividades**

**1. Observo la imagen y comento:**

**¿Qué es lo que más me impresiona de la imagen?**

Lo que más impresiona es que los niños disfrutan actividades al aire libre en un entorno natural amplio y colorido.

**¿Qué elementos naturales identifico de la imagen?**

Se identifican árboles, césped, arbustos, flores, tierra y un ambiente propio de una región natural.

**2. Observo la imagen y reflexiono.**

La imagen muestra a una docente guiando a los estudiantes de manera ordenada, lo que refleja la importancia de mantener la calma y seguir instrucciones en situaciones que requieren seguridad.

**3. Imagino una catástrofe natural y escribo qué acciones debo tomar en caso de una emergencia.**

En una emergencia, se deben seguir acciones como mantener la calma, escuchar las indicaciones de un adulto, evacuar por rutas seguras, no correr y permanecer en un lugar seguro hasta recibir ayuda.

**Actividades**

**1. Observo las imágenes y describo un párrafo sobre el origen de las siguientes etnias del Ecuador:**

Las ilustraciones representan a las principales etnias del Ecuador: indígena, afroecuatoriana, montubia y mestiza. Cada una posee un origen histórico distinto y aporta tradiciones culturales que forman parte de la diversidad del país.

**4. Áreas protegidas del Ecuador**

**a) Coloca "V" si es verdadero o "F" si es falso, de acuerdo con el mapa**

1. Ecuador tiene aproximadamente un 2% de su territorio como áreas protegidas. → F
2. El 50% del territorio ecuatoriano es de áreas protegidas. → F
3. Ecuador tiene aproximadamente el 20% de su territorio como áreas protegidas. → V

**Actividades**

**1. Une según corresponda el tipo de área protegida del Ecuador con su nombre y su ubicación**

**Tabla1**

*Áreas protegidas del Ecuador*

| Área protegida | Ubicación | Nombre |
|---|---|---|
| Reserva Ecológica | Amazonía | Yasuní |
| Reserva Marina | Costa Norte | Galápagos |
| Parque Nacional | Sierra Norte | El Ángel |
| Reserva de Producción | Costa Sur | Machalilla |

**Nota.** Se muestran los tipos de áreas protegidas del Ecuador y su ubicación general, con fines de comprensión del patrimonio natural y la diversidad ecológica del país.

**2. Asocio las palabras y escribo tres ideas verdaderas**

**Calentamiento global**

Aumenta la temperatura del planeta.

Es causado por la contaminación y los gases de efecto invernadero.

Afecta los ecosistemas y provoca cambios extremos en el clima.

**Áreas protegidas del Ecuador**

Conservan la flora y fauna del país.

Protegen zonas naturales como bosques, páramos y ecosistemas marinos.

Permiten mantener el equilibrio ecológico.

**Cambio climático**

Genera variaciones en el clima a largo plazo.

Produce sequías, inundaciones y cambios en las estaciones.

Afecta la agricultura y la vida de las personas.

**Tema 5: Hechos Históricos del Ecuador**

**Actividades**

¿Qué significa para mí ser ecuatoriano y cómo creo que se refleja la identidad ecuatoriana en la cultura, la historia y las tradiciones del país?

Ser ecuatoriano significa pertenecer a un país diverso, multicultural y lleno de tradiciones que se expresan en sus lenguas, costumbres, festividades y formas de vida. La identidad ecuatoriana se refleja en la riqueza cultural de sus regiones, en la herencia ancestral, en los símbolos patrios, en la gastronomía y en la historia de lucha por la libertad y la democracia. (ver anexo 6)

¿Cómo definiría el concepto de identidad y qué aspectos creo que influyen en la formación de mi propia identidad?

La identidad es el conjunto de características culturales, sociales y personales que distinguen a cada individuo o grupo.

**Influyen:** La familia, la educación, la educación, las tradiciones, el entorno social, la historia y símbolos nacionales

**2. Escribe qué elementos identifico en la bandera del Ecuador**

El tricolor amarillo, azul y rojo, el escudo nacional, el cóndor, el chimborazo, el río guayas, el barco guayas, los lauros y símbolos de la república.

**3. Completa el cuadro de protagonistas históricos del siglo XIX**

**Tabla1**

*Protagonistas históricos del siglo XIX*

| **Hecho histórico** | **Protagonista histórico** |
|---|---|
| Denominación de Ecuador | Juan José Flores |
| Incorporación de las Islas Galápagos al Ecuador (1832) | José de Villamil / Gobierno de Flores |
| El gran organizador del Estado | Vicente Rocafuerte |
| Abolición de la esclavitud | José María Urbina |
| Creación de la Escuela Politécnica y el Observatorio Astronómico | Gabriel García Moreno |
| Se estableció el sucre como moneda nacional | Eloy Alfaro (posterior consolidación económica) |
| "Venta de la bandera" | José María Plácido Caamaño |

| | |
|---|---|
| Auge cacaotero | Finales del siglo XIX – inicios del XX, vinculado a élites exportadoras |

**Nota.** Esta tabla recoge los principales protagonistas del siglo XIX en el Ecuador junto a los hechos históricos más relevantes en los que participaron.

**4. Une las características con el personaje intelectual**

**Juan León Mera**

- Destacado escritor.
- Ideólogo, defensor y fundador del Partido Conservador.
- Autor del Himno Nacional del Ecuador.

**Juan Montalvo**

- Destacado opositor de Gabriel García Moreno y Veintimilla.
- Sus obras fueron bases ideológicas del liberalismo en Ecuador y América Latina.
- Destacado escritor.

**5. Endereza el evento que demostró la consolidación de una identidad nacional en el siglo XIX**

Emparejamiento:

Revueltas seccionales en la crisis de 1859 → Crisis política y división territorial.

Alevamiento popular liderado por Daquilema → Lucha indígena por justicia social.

Lucha contra la venta de la bandera → Defensa del honor nacional.

Auge cacaotero → Desarrollo económico y fortalecimiento comercial.

### 10.4.3 Diseño e implementación de actividades gamificadas en Educaplay

Se diseñaron y aplicaron cinco actividades gamificadas adaptadas a los contenidos de Estudios Sociales. Estas fueron aplicadas durante las clases presenciales, logrando la participación activa de los estudiantes.

**Actividad 1: Sopa de letras interactiva**

**Tema:** Provincias del Ecuador.

**Objetivo:** Identificar las provincias del país y reforzar su ubicación.

**Elementos gamificados:** Tiempo límite, puntaje por rapidez.

**Descripción:** Los estudiantes identificaron las provincias de Ecuador en una sopa de letras digital con límite de tiempo y palabras estratégicas, lo que aumentó el desafío y la concentración. En grupos, compitieron amigablemente por encontrar más palabras, generando un ambiente animado y motivador que fomentó colaboración y comunicación rápida. La actividad reforzó conocimientos geográficos y memoria visual, mientras los puntajes finales los impulsaron a superarse en rondas siguientes. Todos participaron con entusiasmo, convirtiendo la clase en una experiencia divertida y enriquecedora. (Ver anexo 7)

**Actividad 2: Crucigrama digital**

**Tema:** La gran Colombia

**Objetivo:** Conocer la historia de un estado ya disuelto a la que pertenecía Ecuador.

**Elementos gamificados:** Pistas desbloqueables con puntos.

**Descripción:** En el crucigrama digital sobre la Gran Colombia, los estudiantes exploraron su historia resolviendo preguntas sobre líderes, batallas y territorios, desbloqueando pistas y vidas extras con aciertos consecutivos, lo que los mantuvo motivados y atentos. Al trabajar en parejas, discutían respuestas entre risas y correcciones, transformando un tema histórico en un desafío divertido similar a los juegos móviles. De esta forma, comprendieron mejor las razones de su disolución y la independencia de Ecuador, reteniendo el contenido de manera natural. Muchos admitieron al final que nunca habían disfrutado ni recordado tanto la historia. (ver anexo 8)

**Actividad 3: Emparejamiento**

**Tema:** Diversidad cultural del Ecuador.

**Objetivo:** Reconocer elementos culturales de cada región.

**Elementos gamificados:** Niveles progresivos y medallas.

**Descripción:** En la actividad de emparejamiento sobre la diversidad cultural del Ecuador, los estudiantes se mostraron motivados al relacionar imágenes y conceptos de las distintas regiones del país. El uso de niveles y medallas generó entusiasmo y los impulsó a participar con mayor atención. Esta dinámica fortaleció el aprendizaje autónomo, la memoria visual y la valoración de la diversidad cultural ecuatoriana.(Ver anexo 9)

**Actividad 4: Mapa interactivo**

**Tema:** Regiones naturales del Ecuador.

**Objetivo:** Ubicar correctamente las regiones naturales del país.

**Elementos gamificados:** Insignias por precisión y rapidez.

**Descripción**: En la actividad del mapa interactivo, los estudiantes colocaron etiquetas arrastrándolas para ubicar las regiones naturales del Ecuador, lo que les ayudó a mejorar su precisión geográfica y su sentido del espacio, mientras recibían feedback inmediato que hacía el aprendizaje más fluido y efectivo. Con las insignias que ganaban por ser rápidos y exactos, se mantuvieron motivados todo el tiempo, corrigiendo errores con ganas y ayudándose entre sí para razonar las posiciones correctas en un ambiente bien colaborativo. Al final, esta dinámica unió la teoría con la práctica de forma natural, reforzando el trabajo en equipo, el razonamiento lógico y una retención mucho más sólida gracias a las experiencias visuales e interactivas que vivieron.(Ver anexo 10)

**Actividad 5: Quiz competitivo**

**Tema:** Hechos históricos del Ecuador.

**Objetivo:** Evaluar conocimientos sobre la historia nacional.

**Elementos gamificados:** Ranking en tiempo real.

**Descripción:** En el quiz sobre hechos históricos del Ecuador, los estudiantes se mostraron motivados desde el inicio gracias a las preguntas de selección múltiple y al sistema de puntos con ranking en tiempo real. La dinámica de competencia los animó a responder con rapidez y precisión, manteniendo su atención y participación durante toda la actividad. Las preguntas variadas sobre fechas, personajes y eventos les sirvieron para repasar lo que ya sabían y afianzar lo nuevo, obligándolos a pensar con cuidado. Al acabar, charlaron sobre sus resultados y debatieron en grupos las que más les costaron, lo que enriqueció mucho el aprendizaje entre todos. Ese toque competitivo llenó la clase de energía, hizo que todos participaran con ganas y ayudó a desarrollar su pensamiento crítico de una forma natural y divertida.(Ver anexo 11)

### 10.4.5 Capacitación docente

Con el objetivo de garantizar el uso continuo de la gamificación, se realizó una capacitación al docente de Estudios Sociales. (ver anexo 12)

**Contenido desarrollado:**

**Conceptos básicos de gamificación**.

- Beneficios de la gamificación en el aprendizaje.
- Registro y creación de actividades en Educaplay.
- Uso del panel de seguimiento de estudiantes.
- Integración curricular de actividades gamificadas.

**Resultados de la capacitación:**

- ✓ El docente adquirió habilidades básicas para crear nuevas actividades.
- ✓ Se comprometió a incorporar Educaplay una vez a la semana.
- ✓ Expresó motivación por continuar usando estrategias innovadoras

### 10.4.6 Recursos necesarios

**Tabla 2**

*Recursos necesarios*

| Recurso | Cantidad | Descripción |
|---|---|---|
| **Computadores, Laptops** | 10 | Utilizados por grupos de trabajo. |
| **Conectividad a Internet** | 1 red Institucional | Permite el acceso a Educaplay. |
| **Proyector multimedia** | 1 | Para explicar instrucciones y presentar resultados. |
| **Plataforma Educaplay** | 1 cuenta | Versión gratuita suficiente. |
| **Aula equipada** | 1 | Uso para la implementación. |

**Nota.** La cantidad de recursos corresponde a los materiales necesarios para la implementación de la propuesta educativa con el uso de Educaplay

### 10.4.5 Cronograma de implementación

**Tabla 3**

*Cronograma de implementación*

| Actividad | Septiembre | Octubre | Noviembre | Diciembre |
|---|---|---|---|---|
| **Diagnóstico inicial** | ✓ | | | |
| **Diseño de actividades en Educaplay** | ✓ | ✓ | | |
| **Implementación de actividades** | | | ✓ | |
| **Capacitación docente** | | | | ✓ |
| **Evaluación final** | | | | ✓ |

**Nota:** El cronograma se aplicó correctamente.

### 10.4.7 Evaluación de la propuesta

Al finalizar la aplicación de la propuesta, se recogieron evidencias mediante: (Ver anexo 13)

- Observación directa
- Retroalimentación del docente
- Percepción de los estudiantes
- Resultados obtenidos en las actividades

**Los principales resultados fueron:**

**Motivación incrementada**

Los estudiantes mostraron entusiasmo, compromiso y alegría al participar en actividades gamificadas.

**Mejora en el aprendizaje**

Se observó mayor retención de información y comprensión de los temas abordados.

**Participación activa**

Todos los estudiantes participaron en las actividades, incluso aquellos con menor rendimiento académico.

**Clima escolar positivo**

Las actividades promovieron el trabajo colaborativo y el respeto.

### 10. 5 Bibliografía

2016.(s.f.).Obtenido.dechrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf

Arceo, F. D. (2013). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo.* McGraw-Hill.

Arias, F. G. (2012). *El Proyecto de Investigación: Introducción a la Metodología Científica.* Editorial Episteme.

Asamblea General de las Naciones Unidas. (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible (Resolución A/RES/70/1).* Naciones Unidas. Obtenido de https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/21252030%20Agenda%20for%20Sustainable%20Development%20web%20(A%252FRES%252F70%252F1).pdfPlan Nacional de Desarrollo (2025)InformeSecretaría Nacional de Planificación (SENPLADES)Plan Nacional de Desar

Asamblea Nacional Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador.* Registro Oficial 449 / Organización de los Estados Americanos (OEA). doi:https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic5_ecu_const.pdf

Asamblea Nacional del Ecuador. (25 de Agosto de 2023). *Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI).* Asamblea Nacional del Ecuador / Registro Oficial Suplemento 202. Obtenido de https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/ecuador_loei_2011_con_reformas_2023.pdf

Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva.* Paidós.

Baldrich, K. P.-G.-O.-F. (2024). Experiencias gamificadas en contextos académicos educativos: una revisión sistemática. *Investigación cualitativa en educación*, 221–242.

Beneitone, P. E. (2017). *Reflexiones y perspectivas de la educación superior en América Latin.* Proyecto Tunning América Latina. doi:https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=747970

Cabero Almenara, J. &. (2015). Tecnología y docencia universitaria: Usos y problemáticas. *Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa, 21*(1), 1–17. doi:https://revistas.um.es/redu/article/view/211531

Carrasco, R. ( 2017). Metodología de la investigación: Un enfoque práctico. Editorial Universitaria.

Coll, C. (2010). Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades. *Revista de Educación*, 352. doi:https://www.educacionyfp.gob.es/revista-de-educacion/numeros-anteriores/2010/re352/re352_03.html

Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness.* The Guilford Press.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *15th international academic MindTrek conference on Envisioning future media environments.* ACM.

Flick, U. (2015). El diseño de la investigación cualitativa. Editorial Morata.

Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy.* Palgrave Macmillan.

Hamari, J. K. (2014). Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *International Journal of Game-Based Learning, 4(1), 4(1)*, 30–48. doi:https://doi.org/10.4018/ijgbl.2014010102

Hernández, F. &. (2018). *la entrevista como herramienta para la recolección de información.*

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta . McGraw-Hill.

Ibarra Quiroz, H. A. (2024). La gamificación desde la innovación educativa para favorecer la enseñanza de Estudios Sociales en sexto año de la Educación General Básica. *Revista Sinapsis*.

Juho Hamari, J. K. (2014). ¿Does gamification work? A review of the literature on empirical studies of gamification. *International Journal of Information Management, 34*((3)), 302–314.

Juho Hamari, J. K. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *International Journal of Information Management, 34*((3)), 302–314.

Julio Cabero-Almenara, M. d.-C. (2015). La tecnología educativa en el desarrollo de la innovación educativa. *Revista Educación XX1, 18*(1), 189–214.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education.* Pfeiffer.

Laura-De La Cruz, M. G.-G.-G.-D. (2023). Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista de Educación en Tecnología y Ciencias*, 331–347.

Martínez Abad, F. R.-C. (2021). Metodologías de enseñanza-aprendizaje en educación superior: percepciones y tendencias. *Revista de Investigación Educativa, 39*(1), 223–242.

Martínez Arias, M. R. (2010). Métodos de investigación en psicología: El método experimental. Editorial Síntesis.

Mato, J. (2016). *Investigación y enfoques pedagógicos en la enseñanza de las ciencias sociales.* Ediciones Morata.

Páez-Quinde, C. I.-P.-C.-M. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia COVID-19. *Revista Cátedra*, 32-46.

Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning.* Corwin.

Rodríguez Andino, E. L. (2023). Estrategias innovadoras postpandemia: Gamificación en el aprendizaje rural en Ecuador. *Ciencia y Reflexión*, 45–59.

Rodríguez Gómez, J. (2018). *Diseños y métodos de investigación para el área de la salud.* Editorial Médica Panamericana.

Ryan, R. M. (2000). Teoría de la autodeterminación y la facilitación de la motivación intrínseca, el desarrollo social y el bienestar. *American Psychologist*, 68-78.

Salkind, N. J. (2010). Métodos de investigación. Pearson Educación.

Sánchez-Pacheco, C. L. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Docentes*, 96–105.

Secretaría Nacional de Planificación (SENPLADES. (2025). *Plan Nacional de Desarrollo "Ecuador No Se Detiene" 2025–2029.* Presidencia de la República del Ecuador /

SENPLADES. Obtenido de https://www.planificacion.gob.ec/plan-de-desarrollo-para-el-nuevo-ecuador-2024-2025/

Serrano, J. R. (2018). Retos de la enseñanza en la sociedad del conocimiento: Una perspectiva crítica. *29*(1), 101–118.

Vaillant, D. (2020). *Metodologías activas y el rol docente en la escuela de hoy.* Narcea Ediciones.

Vaillant, D. (2020). *Metodologías activas y el rol docente en la escuela de hoy.* Narcea Ediciones.

Werbach, K. &. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business.* Wharton Digital Press.

Werbach, K. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business.* Wharton Digital Press.

Werbach, K. y. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business.* Wharton Digital Press.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business.* Wharton Digital Press.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps.* O'Reilly Media.

## 10.6 Anexos

**Anexo 1** Modelo de encuesta a estudiantes

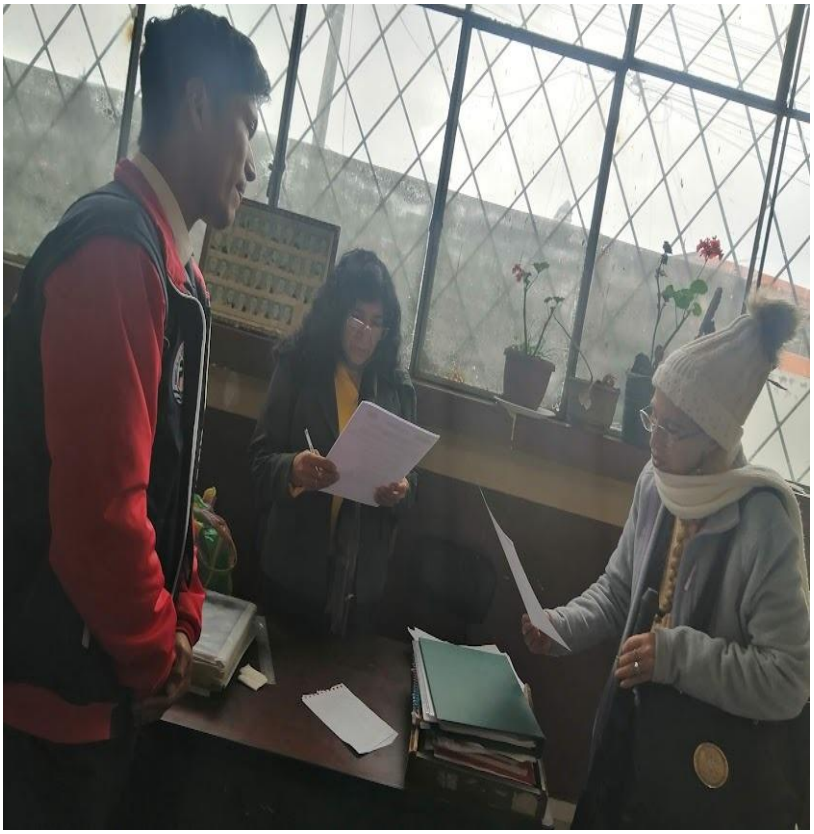
| **Encuesta para estudiantes – Gamificación en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en Estudios Sociales** | | | |
|---|---|---|---|
| **Objetivo:** Evaluar la percepción y motivación de los estudiantes respecto a la incorporación de estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales. | | | |
| **Nº** | **PREGUNTA** | **SI** | **NO** |
| **1** | ¿Participa activamente en las actividades propuestas por el docente? | | |
| **2** | ¿Me siento motivado(a) cuando las clases incluyen juegos o retos? | | |
| **3** | ¿Me gusta trabajar en grupo con mis compañeros? | | |
| **4** | ¿Me esforzaría más si obtuviera insignias por mis logros? | | |
| **5** | ¿Me siento desmotivado cuando las clases son solo de escribir y escuchar? | | |
| **6** | ¿Aprendo mejor cuando las clases son divertidas y participativas? | | |

**Nota:** Encuesta original utilizada como instrumento de recolección de datos en la investigación.



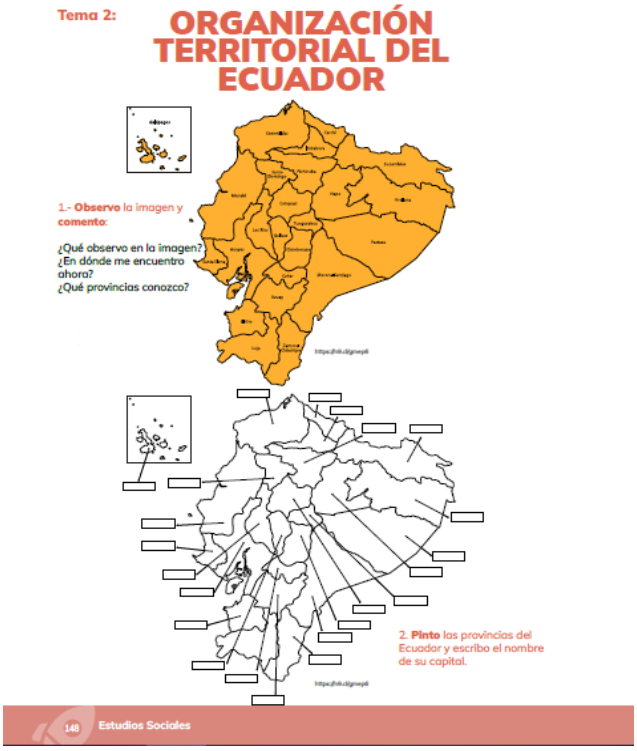
**Nota:** Estudiantes de 7mo de EGB realizando la encuesta.

**Entrevista**



**Anexo 2:** Contenidos de acuerdo al libro de 7mo EGB según al currículo.

**Tema 1:** Provincias del Ecuador


Tema 2:

ORGANIZACIÓN TERRITORIAL DEL ECUADOR

1.- **Observo** la imagen y **comento**:

¿Qué observo en la imagen?
¿En dónde me encuentro ahora?
¿Qué provincias conozco?

2. **Pinto** las provincias del Ecuador y escribo el nombre de su capital.

148 Estudios Sociales


6. **Observo** el mapa, **reflexiono** y **completo** los puntos de vista a favor y en contra de la afirmación.

Zona 1: Provincias de: Esmeraldas, Imbabura, Carchi, Sucumbíos.
Zona 2: Provincias de: Pichincha (excepto el cantón Quito), Napo, Orellana.
Zona 3: Provincias de Cotopaxi, Tungurahua, Chimborazo, Pastaza.
Zona 4: Provincias de: Manabí, Santo Domingo de los Tsáchilas.
Zona 5: Provincias de: Santa Elena, Guayas (excepto los cantones de Guayaquil, Samborondón y Durán), Bolívar, Los Ríos y Galápagos.
Zona 6: Provincias de: Cañar, Azuay, Morona Santiago.
Zona 7: Provincias de: El Oro, Loja, Zamora Chinchipe.
Zona 8: Cantones de: Guayaquil, Samborondón y Durán.
Zona 9: Distrito Metropolitano de Quito.

La propuesta de las zonas por franjas horizontales ayudaría a la integración regional

Puntos a favor

Puntos en contra

152 Estudios Sociales

## Anexo 3

**Tema 2:** La gran Colombia




1.-**Observo** la imagen y **comento**:

- ¿Cuál creo que es el objetivo de la lucha social?
- ¿Por qué sostienen la bandera de color amarillo, azul y rojo?

2. **Observo, analizo** y **respondo**:

- ¿Dónde estaba ubicada la Gran Colombia en el mapa?
- ¿Cuáles podrían haber sido las razones políticas, económicas o sociales para crear la Gran Colombia?




32 Estudios Sociales

9. **Analizo** el proyecto bolivariano de la Gran Colombia.

| Aspectos positivos | Aspectos negativos |
|---|---|
| | |

10. **Explico** lo que estas personas querían del proyecto bolivariano.

| Personajes | Aspiración al protecto bolivariano |
|---|---|
| Simón Bolívar | |
| Antonio José de Sucre | |
| Santander | |
| Latifundistas | |

*¿Sabías qué?*

La Gran Colombia fue creada por Simón Bolívar en 1819, abarcando territorios de lo que hoy son Colombia, Venezuela, Ecuador y Panamá. La visión de Bolívar era establecer una nación unida.

38 Estudios Sociales

## Anexo 4

**Tema 3:** Diversidad cultural del Ecuador.

Tema 1:

# DIVERSIDAD POBLACIONAL DEL ECUADOR



1.- **Observo** la imagen y **comento**:

- ¿Qué cosas interesantes puedo identificar en la ropa que llevan las personas en la imagen?
- ¿Qué detalles culturales puedo identificar en la vestimenta de las personas representadas en la imagen?
- ¿En qué partes del Ecuador imagino que viven las personas que observo en la imagen?

2.- **Observo** y **selecciono** las imágenes que representan a las fiestas tradiciones de Ecuador





## ACTIVIDADES

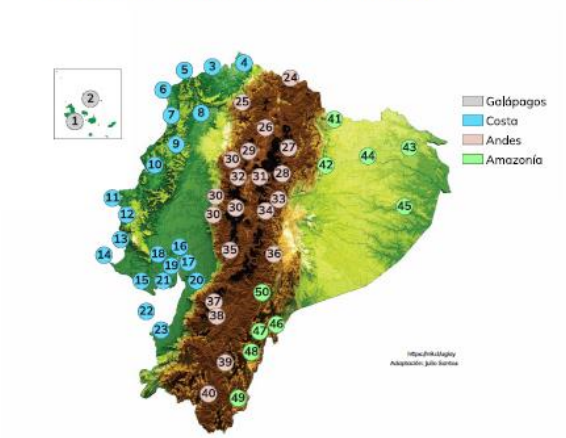
1. **Observo** las imágenes y **describo** un párrafo sobre el origen de las siguientes etnias del Ecuador:



## Anexo 5

**Tema 4 :** Regiones naturales del Ecuador

5. **Observo** el siguiente mapa y **analizo** el territorio de áreas protegidas:




a) **Coloco** "V" si es verdadero o "F" si es falso, de acuerdo con la información del mapa.

| | |
|---|---|
| Ecuador tiene aproximadamente un 2% de su territorio como áreas protegidas | |
| El 50% del territorio ecuatoriano es de áreas protegidas | |
| Ecuador tiene aproximadamente el 20% de su territorio como áreas protegidas | |



### ACTIVIDADES

1. **Uno** según corresponda, el tipo de área protegida del Ecuador con su nombre y su ubicación.

| Área protegida | Ubicación | Nombre |
|---|---|---|
| Reserva Ecológica | Yasuní | Galápagos |
| Reserva Marina | Sangay | Costa Norte |
| Parque Nacional | El Ángel | Costa Sur |
| Reserva de Producción | Santa Elena | Sierra Norte |
| | Galápagos | Sierra sur y central |
| | Machalilla | Amazonía |

2. **Asocio** las palabras y **escribo** tres ideas verdaderas.

| Calentamiento global | Áreas protegidas del Ecuador | Cambio climático |
|---|---|---|
| | | |

Tema 1:

# ECUADOR COMO PARTE DEL ESPACIO ANDINO



1.- **Observo** la imagen y **comento**:

- ¿Cuál es mi lugar turístico favorito en Ecuador?
- ¿Conozco donde se ubican los lugares de las imágenes?

2. **Recuerdo** un rincón natural y especial de Ecuador que visité, dibujo su paisaje y describo sus características.



## Anexo 6

**Tema 5:** Hechos históricos del Ecuador.




1.-**Observo** la imagen y **comento**:

- ¿Qué significa para mí ser ecuatoriano y cómo creo que se refleja la identidad ecuatoriana en la cultura, la historia y las tradiciones del país?
- ¿Cómo definiría el concepto de identidad y qué aspectos creo que influyen en la formación de mi propia identidad?

2. **Observo** y **comento**:

**Escribo** que elementos identifico en la bandera del Ecuador.



_____
_____
_____
_____



2. **Completo** en el siguiente cuadro los protagonistas que caracterizaron la historia del Ecuador del siglo XIX según corresponda:

*¿Sabías qué?*

Las Islas Galápagos fueron incorporadas a Ecuador en 1832, poco después de la independencia del país.

| Siglo XIX | Protagonistas históricos |
|---|---|
| Denominación de Ecuador | |
| Incorporación de las islas Galápagos al Ecuador | |
| El gran organizador del Estado | |
| Abolición de la esclavitud | |
| Creación de la Escuela Politécnica y el Observatorio Astronómico | |
| Se estableció el sucre como moneda Nacional | |
| "Venta de la bandera" | |
| Auge cacaotero | |

5. **Uno** según corresponda, las características con cada personaje intelectual de la historia del Ecuador de finales del siglo XIX.



Juan León Mera para Niños. Enciclopedia Kiddle.

- Destacado opositor de Gabriel García Moreno y Veintimilla.
- Destacado escritor.
- Desterrado político en varias ocasiones.



Juan Montalvo para Niños. Enciclopedia Kiddle.

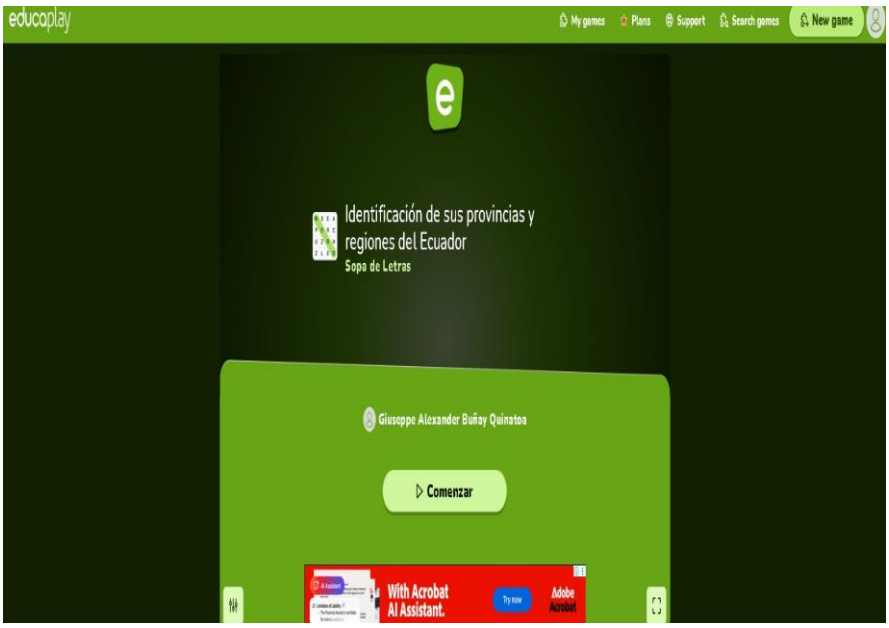
- Destacado escritor.
- Sus obras fueron bases ideológicas del liberalismo en Ecuador y América Latina.
- Ideólogo de la derecha y fundador del partido Conservador.

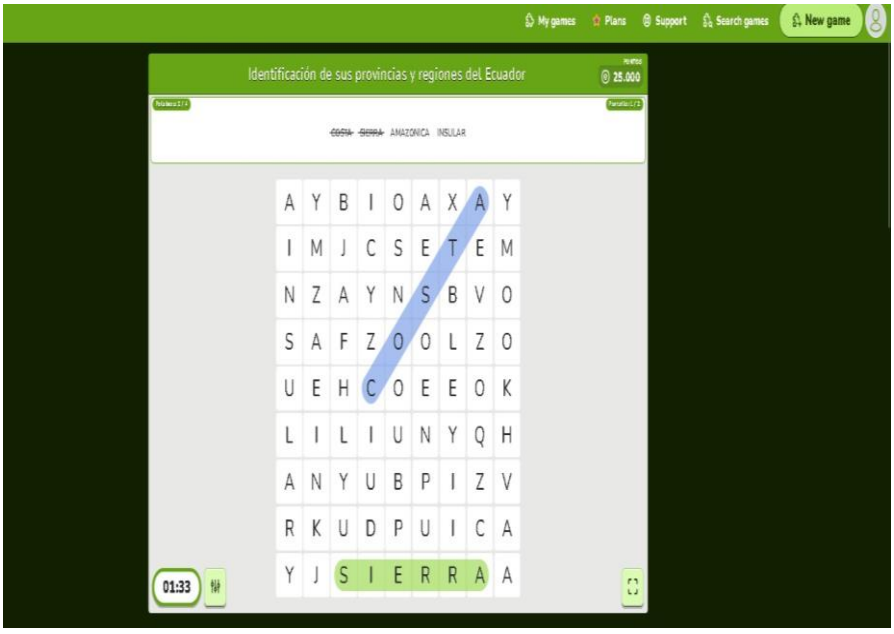
6. **Encierro** el evento que demostró la consolidación de una identidad nacional en Ecuador, en el siglo XIX.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Revueltas seccionales en la crisis de 1859 | Alzamiento popular liderado por Daquilema | Lucha contra la venta de la bandera | Auge cacaotero |

**Anexo 7**

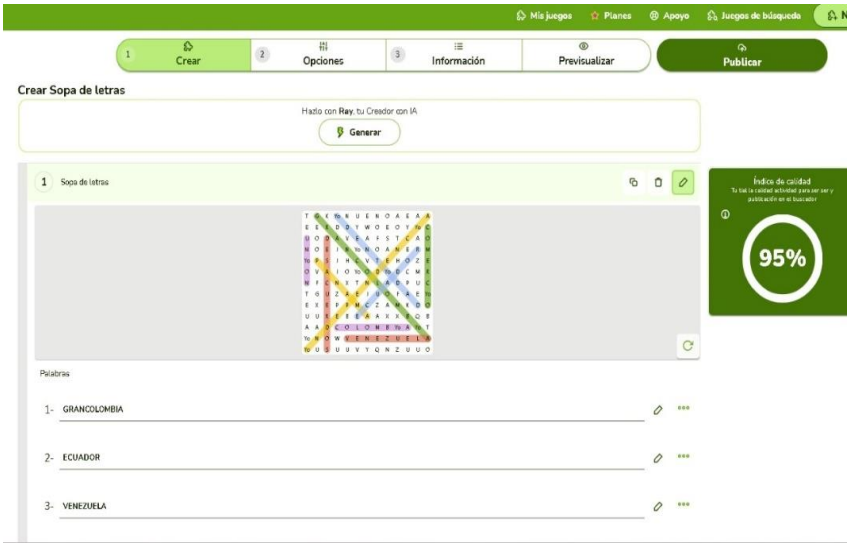
**Tema:** Sopa de letras interactiva

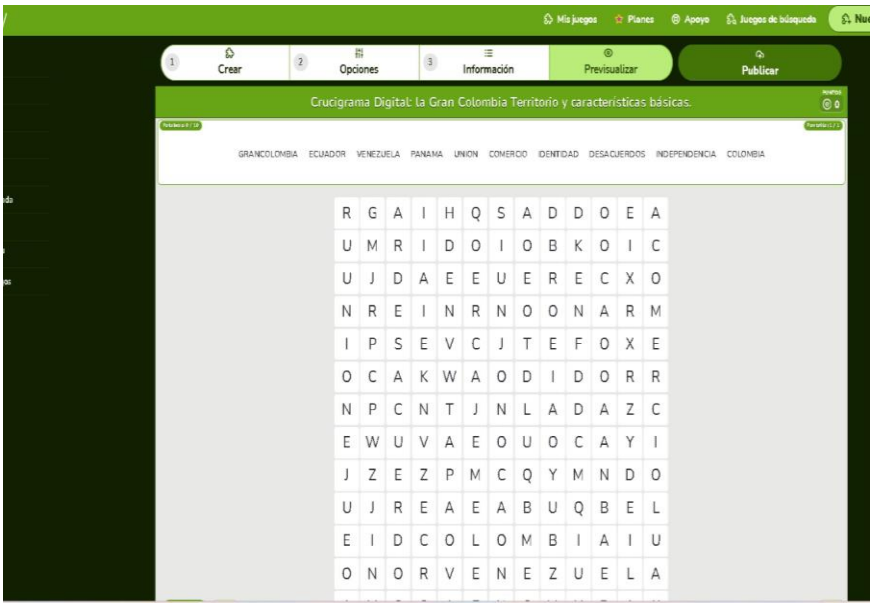


## Anexo 8

**Tema:** Crucigrama digital, La gran Colombia



**Anexo 9**

**Tema:** Emparejamiento, Diversidad cultural del Ecuador.






**Anexo 10**

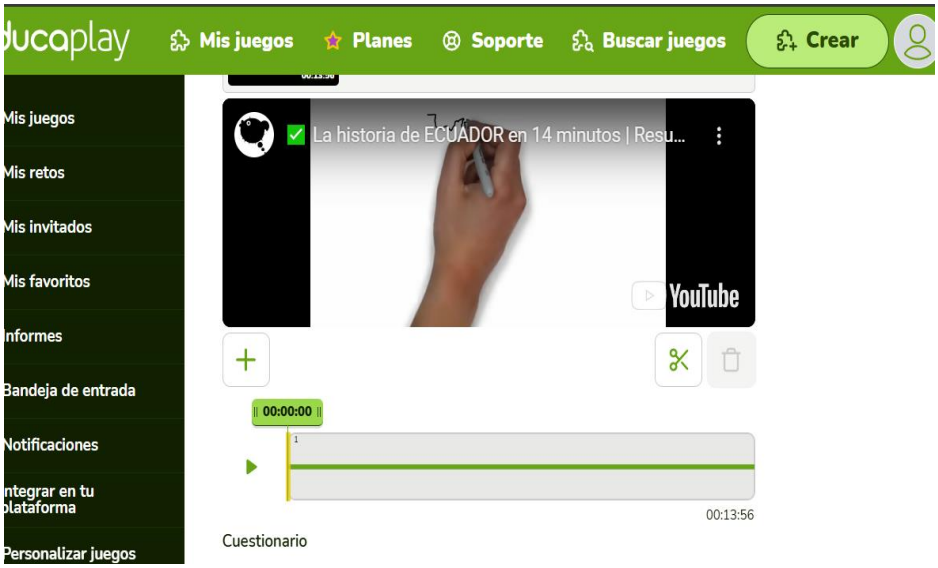
**Tema**: Mapa interactivo, Regiones naturales del Ecuador.

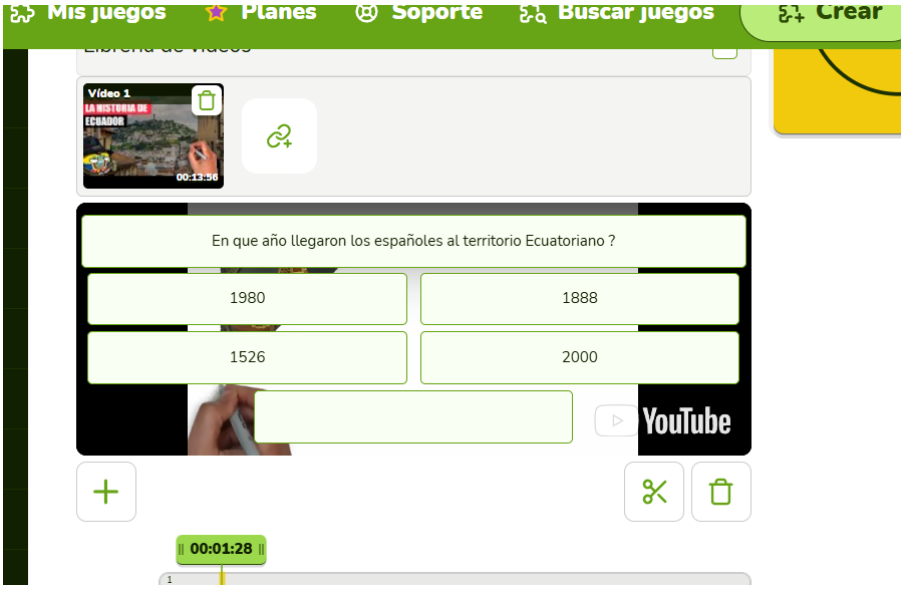





**Anexo 11**

**Tema:** Quiz competitivo, Hechos históricos del Ecuador.



**Anexo 12**

**Tema:** Capacitación Docente









**Planificación**

## Planificación de la Capacitación Docente sobre Gamificación y Uso de Educaplay

**Institución:** Escuela Fabian Aguilar **Área:** Estudios Sociales

**Duración total:** 3 horas **Fecha de realización:** 09/12/2025

**Docentes capacitados:** Norma Angulo, Sara Bosquez, Maricela Rodríguez, Martha Verdezoto, Luz Carrillo

**Responsable de la capacitación:** Giuseppe Bunay – Ronny Shiguango

### Objetivo General

Fortalecer las competencias del docente de Estudios Sociales para incorporar la gamificación mediante el uso de la plataforma Educaplay en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

### Planificación Detallada

| Hora | Tema / Contenido | Actividades Realizadas | Recursos | Logro Esperado |
|---|---|---|---|---|
| **14h00 – 14h30** | Conceptos básicos de gamificación | • Explicación teórica sobre gamificación.<br>• Ejemplos aplicados al aula. | Presentación digital, pizarra. | Comprende la definición y propósito de la gamificación. |
| **14h30 – 15h00** | Beneficios de la gamificación en el aprendizaje | • Socialización de beneficios.<br>• Análisis de casos prácticos. | Presentación, fichas de análisis. | Identifica los beneficios de aplicar gamificación. |
| **15h00 – 16h00** | Registro y creación de actividades en Educaplay | • Registro en Educaplay.<br>• Creación de actividades interactivas.<br>• Revisión del panel de seguimiento. | Computador, internet, Educaplay. | Adquiere habilidades básicas para crear actividades. |
| **16h00 – 17h00** | Integración curricular de actividades gamificadas | • Diseño de planificación de clase.<br>• Identificación de momentos curriculares.<br>• Resolución de dudas. | Currículo, laptop. | Planifica la incorporación semanal de actividades gamificadas. |

### Resultados de la Capacitación

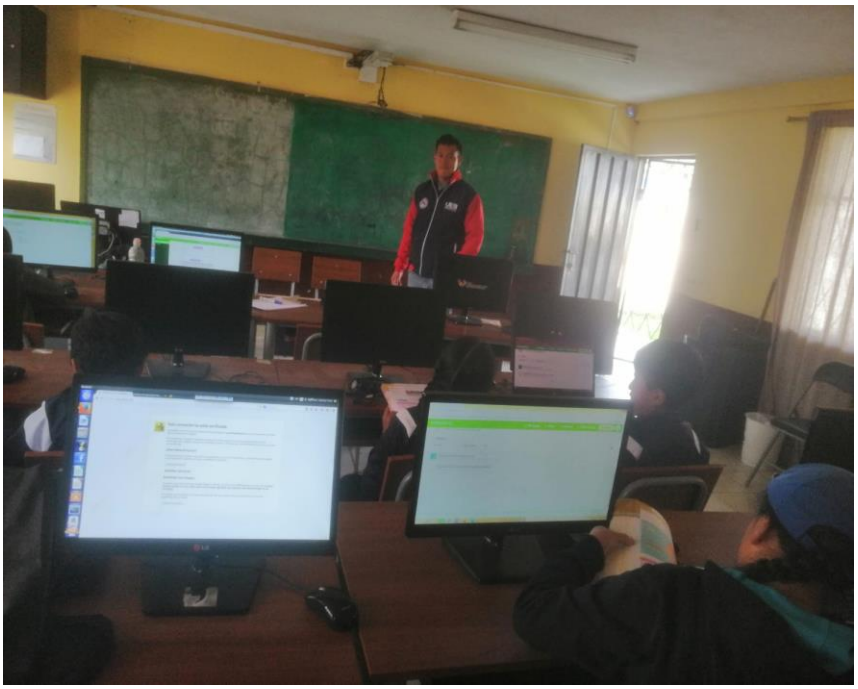
• El docente adquirió habilidades básicas para crear nuevas actividades gamificadas.

• Se comprometió a incorporar el uso de Educaplay una vez por semana.

• Mostró motivación por continuar con estrategias innovadoras.

**Anexo 13**

**Tema:** Evaluación de la propuesta y resultados

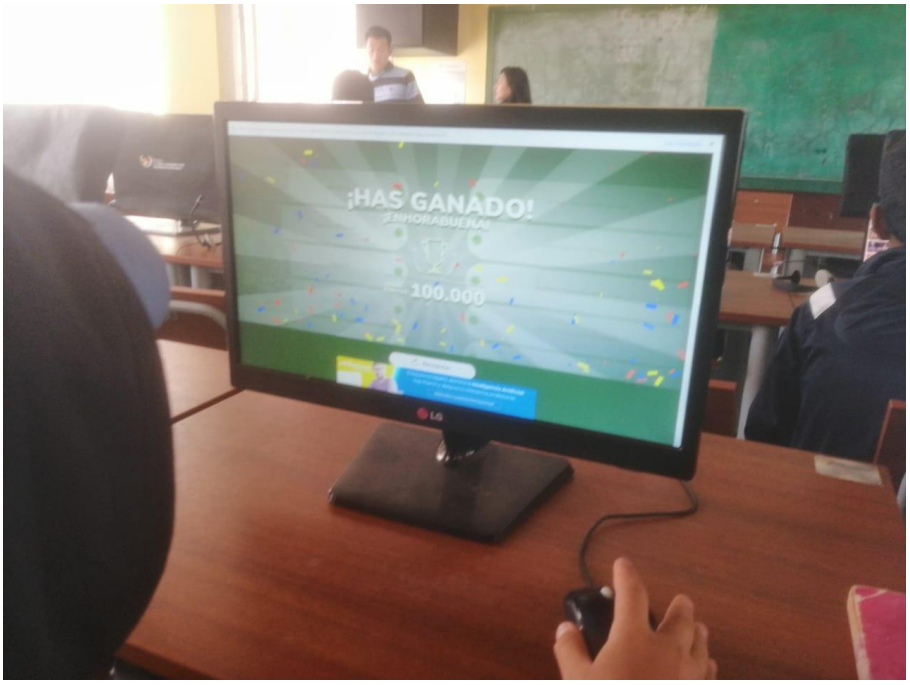


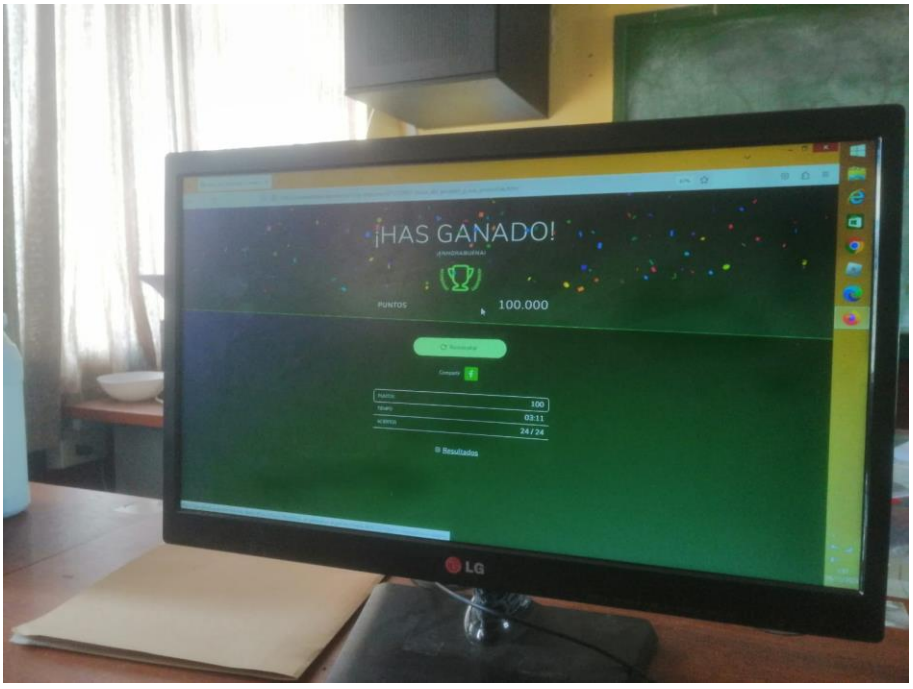


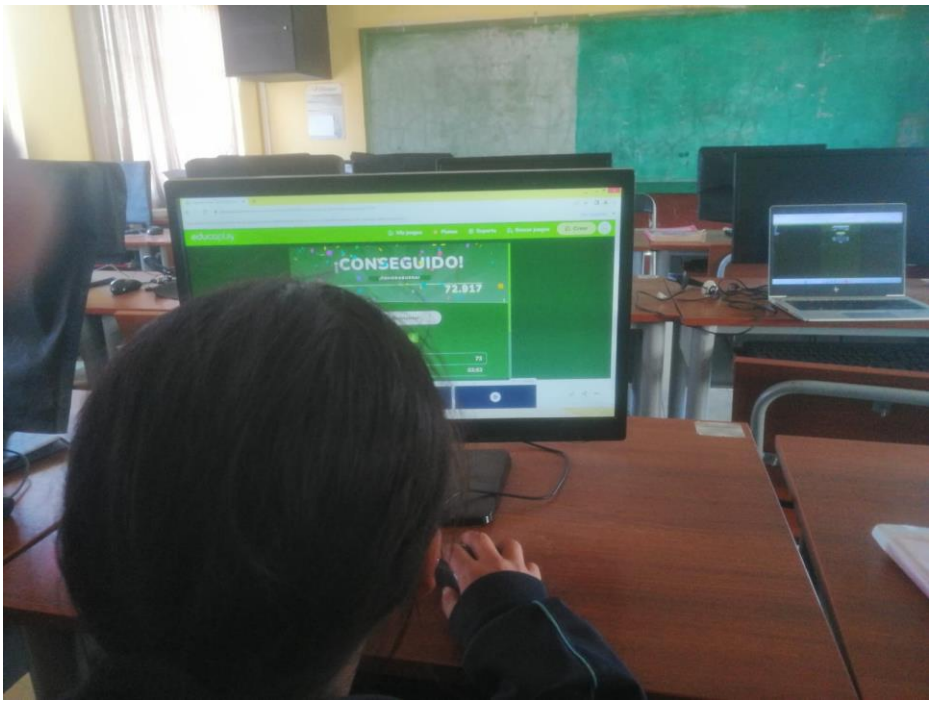


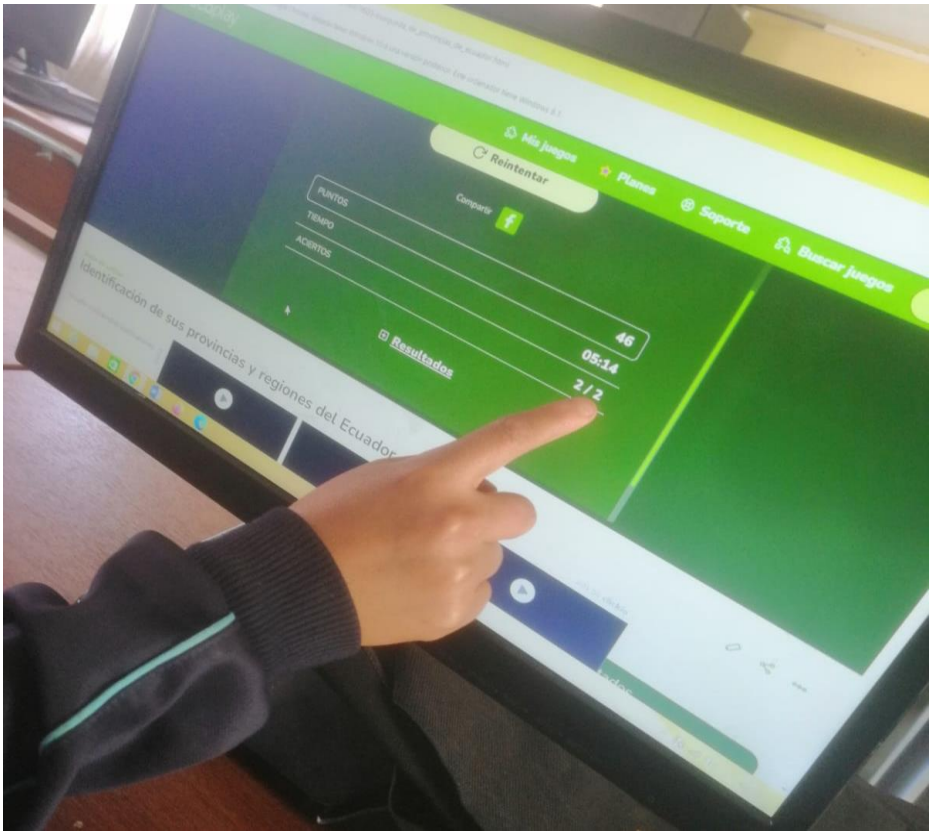
.

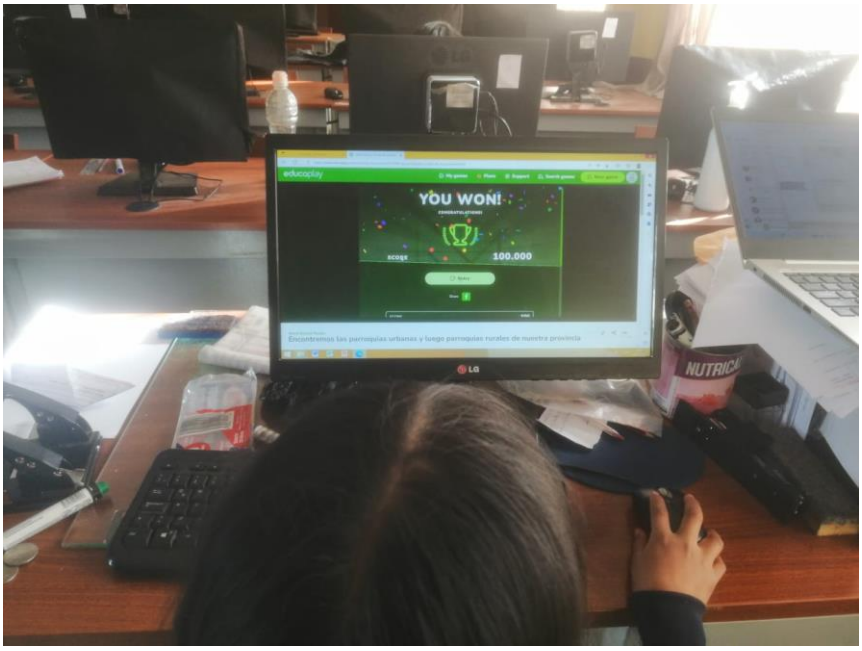


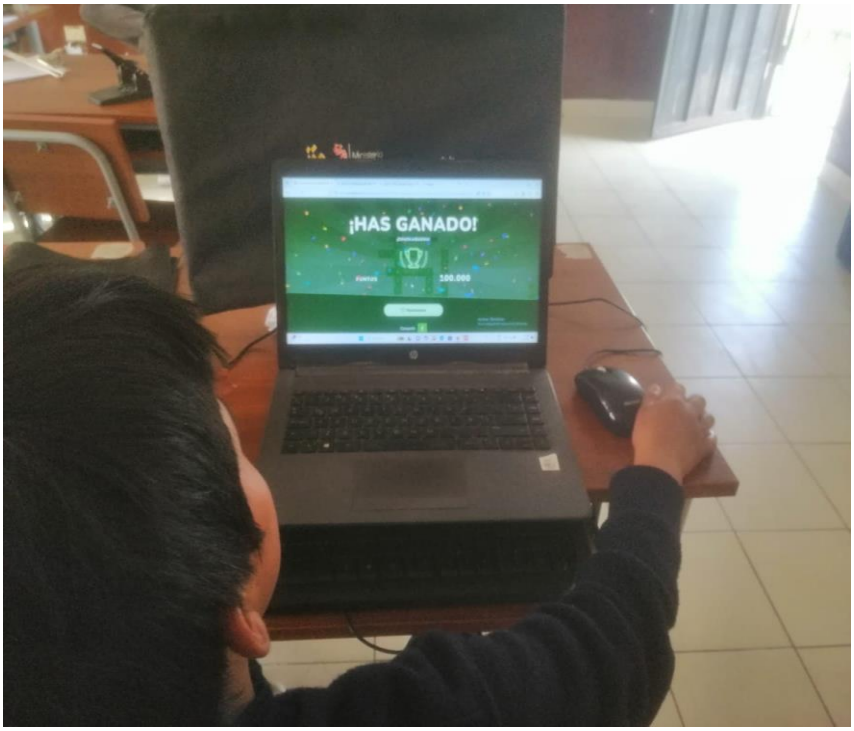

¡HAS GANADO!
100.000


¡HAS GANADO!
PUNTOS
100.000
100
03:11
24 / 24
Resultados
LG


¡CONSEGUIDO!
72.917


Mis juegos
Reintentar
Planes
Soporte
Buscar juegos
PUNTOS
Comparte
TIEMPO
ACIERTOS
Identificación de sus provincias y regiones del Ecuador
Resultados
46
05:14
2 / 2


educaplay
YOU WON!
100.000
Encontremos las parroquias urbanas y luego parroquias rurales de nuestra provincia
LG


¡HAS GANADO!
100.000

**Anexo 14**

**Tema:** Manual de usuario Docente

**Introducción a Educaplay**

Educaplay es una plataforma online gratuita que permite a los docentes crear, compartir y gestionar actividades educativas interactivas y multimedia (como crucigramas, adivinanzas, mapas interactivos, tests y videos interactivos) para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- **Objetivo del manual:** Proporcionar una guía paso a paso para crear una cuenta, diseñar una actividad, y compartirla con los estudiantes.

**1. Primeros Pasos: Crear y Acceder a la Cuenta**

**1.1. Registro**

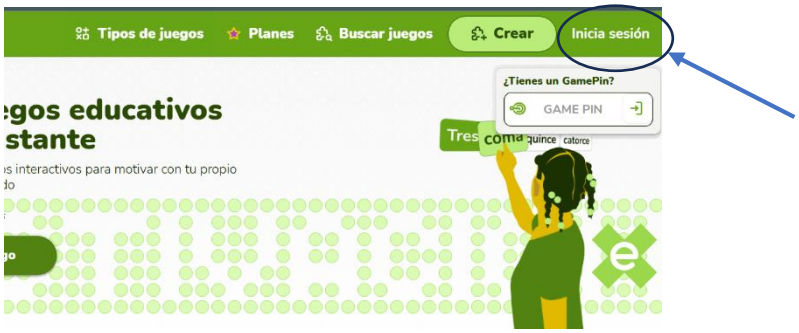
1. Dirígete al sitio web de Educaplay.

   Al siguiente dominio:

   https://es.educaplay.com



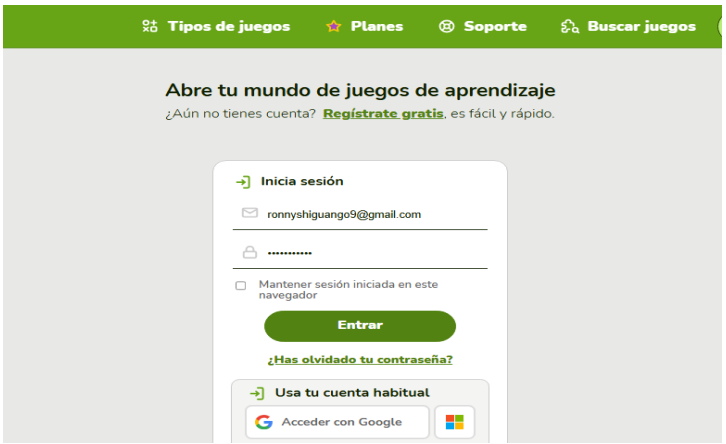
2. Haz clic en el botón "Registrarse" (ubicado generalmente en la esquina superior derecha).



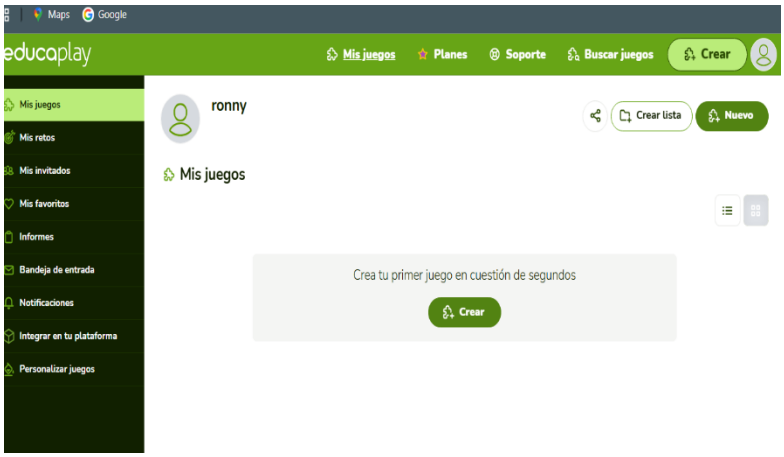

3. Puedes registrarte usando cualquier cuenta que observas en la imagen.



4. Completa los datos requeridos

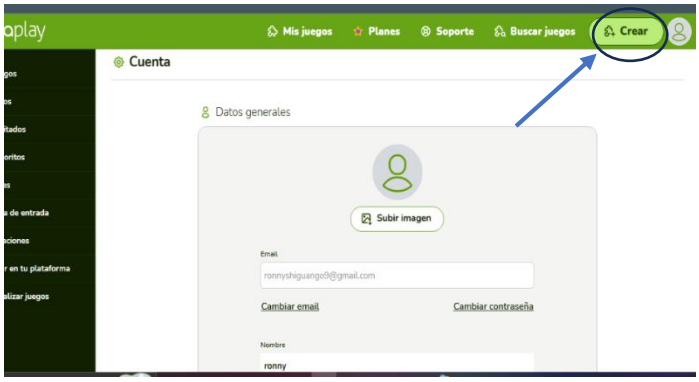


5. Una vez registrado, haz clic en "Iniciar Sesión" para acceder a tu área personal.

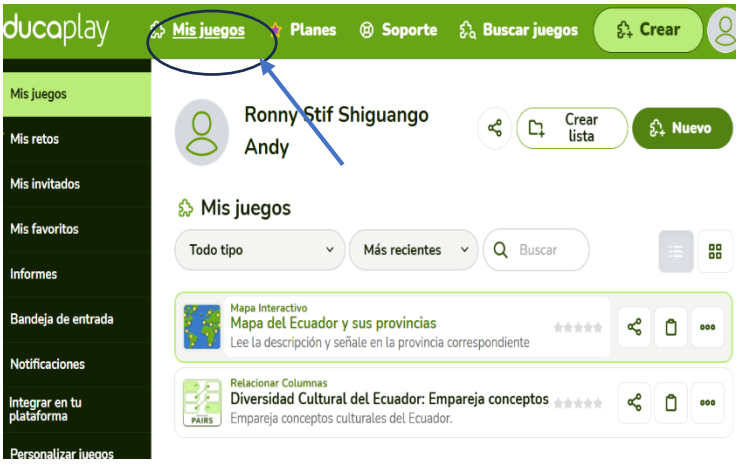



### 1.2. Tu Área de Trabajo (Mi Educaplay)

- **Mi Perfil:** Aquí puedes editar tus datos personales y tu foto.




- **Mis Actividades:** El centro de gestión donde se almacenan todas las actividades que has creado o marcado como favoritas.

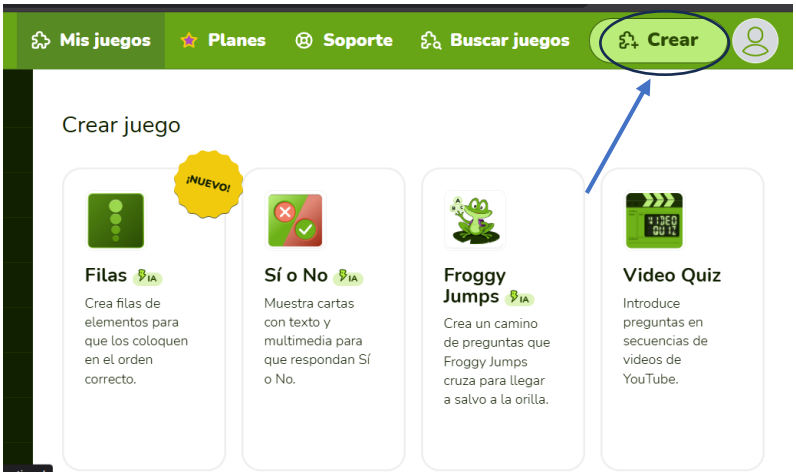


- **Mis invitados:** Es la herramienta clave para gestionar a tus estudiantes, asignarles actividades y ver sus resultados (necesario para ver el progreso individual).




## 2. Creación de una Actividad Interactiva

Para iniciar el proceso de diseño, haz clic en el botón "Crear actividad".



### 2.1. Selección del Tipo de Actividad

Se abrirá un menú con todas las opciones disponibles. **Selecciona el tipo de juego** que deseas crear (ejemplos comunes):

| **Tipo de Actividad** | **Descripción** | **Aplicación Didáctica** |
|---|---|---|
| **Test** | Preguntas de opción múltiple. | Evaluación rápida de conocimientos. |
| **Crucigrama** | Definiciones y términos a completar. | Repaso de vocabulario específico. |
| **Mapa Interactivo** | Identificar lugares en una imagen o mapa. | Geografía, partes del cuerpo, mapas históricos. |
| **Video Quiz** | Insertar preguntas en un punto específico de un video de YouTube. | Fomentar la atención y comprensión de videos. |
| **Relacionar Columnas** | Emparejar elementos de dos listas. | Relación de conceptos, causas y efectos. |

### 2.2. Configuración Inicial

Después de seleccionar el tipo, completa la información general:

1. **Idioma:** Selecciona el idioma de la actividad.
2. **Título:** Un nombre claro y descriptivo (ej: "Capitales de Ecuador - Mapa Interactivo").
3. **Descripción:** Una breve explicación de qué se trata la actividad.
4. **Clasificación:** Selecciona el **país**, **nivel educativo** y **área de conocimiento** (esto es crucial para que la actividad se publique correctamente).

### 2.3. Edición de Contenido (Núcleo de la Actividad)

Esta sección varía según el tipo de actividad elegida, pero los pasos generales son:

- **Añadir Contenido:** Haz clic en **"**Añadir**"** para ingresar las preguntas, palabras, imágenes, o puntos del mapa.
- **Opciones:** Configura la dificultad (tiempo límite, número de intentos, botones de ayuda). **Consejo:** Inicialmente, deja el botón de ayuda activo para actividades nuevas.

### 2.4. Índice de Calidad y Publicación

Educaplay te indica si tu actividad está lista para ser publicada por ende se debe utilizar:

1. Etiquetas: Es obligatorio añadir al menos tres etiquetas relacionadas con el tema y nivel (ej: geografía, Ecuador, provincial). Esto es lo que aumenta el Índice de Calidad y permite que tu actividad sea encontrada en el buscador.
2. Visualización: Haz clic en "Previsualizar" para ver tu acticidad

3. Publicación: Una vez satisfecho y con el Índice alto, haz clic en el botón "Publicar actividad".

**3. Asignación a Estudiantes (Uso de Grupos)**

Para hacer seguimiento al progreso de tus estudiantes, debes usar la función "Grupos".

**3.1. Creación de un Grupo**

1. Ve a **"**Mi Educaplay" y haz clic en "Mis Grupos".
2. Crea un nuevo grupo (ej: "8vo Básico - Geografía").
3. Se te generará automáticamente un Código de Grupo (ej: ABC-123).

**3.2. Invitación de Estudiantes**

Proporciona el Código de Grupo a tus estudiantes. Ellos deberán:

1. Registrarse o iniciar sesión en Educaplay (también como alumnos).
2. Ir a la sección **"**Grupos".
3. Hacer clic en "Unirse a un grupo**"** e ingresar tu código.

**3.3. Asignación y Seguimiento**

1. Ve a "Mis Actividades".
2. Haz clic en el icono de **"Asignar"** (generalmente un icono de persona o de grupo) junto a la actividad deseada.
3. Selecciona el **Grupo** y configura las fechas límite.

4. Para ver los resultados, ve a "Mis Grupos", selecciona el grupo y luego la actividad. Podrás ver el tiempo, los intentos y la puntuación de cada estudiante.

**Consejos para el Docente**

- **Incentiva el Registro:** Motiva a los alumnos a registrarse con su nombre y apellido real para facilitar la identificación y el seguimiento en la sección de "Mis Grupos".
- **Utiliza Pistas:** En actividades como el mapa interactivo o el crucigrama, usa la sección **"**Añadir descripción" para dar una pista o contexto antes de que el estudiante resuelva el punto.
- **Video Quiz:** Es una de las actividades más poderosas. Úsalo para asegurarte de que los estudiantes no solo vean el video, sino que también comprendan el contenido clave.

**Anexo 15**

**Tema:** Guía de repaso previo a las actividades en Educaplay para los estudiantes

**Asignatura:** Estudios Sociales

**Grado:** Séptimo Año de Educación General Básica**Tema:** La Gran Colombia

**Propósito:** Servir como material de apoyo y repaso para que el estudiante comprenda los contenidos antes de realizar las actividades gamificadas en la plataforma Educaplay.

**1. ¿Qué fue la Gran Colombia?**

La Gran Colombia fue un proyecto político que existió entre 1819 y 1831, el cual unió a los territorios que hoy conocemos como Ecuador, Colombia, Venezuela y Panamá. Su creación tuvo como objetivo fortalecer a los nuevos países libres tras la independencia del dominio español.

**2. Ubicación geográfica**

La Gran Colombia se ubicó en el norte de América del Sur, abarcando una amplia extensión territorial con costas en el océano Pacífico y el mar Caribe.

**Recuerda:** Observa el mapa del libro y localiza los países que formaron parte de la Gran Colombia.

**3. ¿Por qué se creó la Gran Colombia?**

La Gran Colombia se creó por las siguientes razones:

- **Políticas:** formar un solo gobierno fuerte y evitar la división de los territorios.
- **Económicas:** unir mercados y mejorar el comercio entre regiones.
- **Sociales:** mantener la unión de pueblos con historia y cultura similares.

**4. Símbolos importantes**

**La bandera tricolor (amarillo, azul y rojo)**

- **Amarillo:** representa la riqueza y los recursos naturales.
- **Azul:** simboliza los mares, ríos y el cielo.
- **Rojo:** representa la sangre derramada por los héroes de la independencia.

**5. Aspectos positivos de la Gran Colombia**

- Permitió la unión de varios territorios en un solo país fuerte.
- Favoreció la cooperación entre regiones.
- Impulsó la identidad y los ideales de libertad.

**6. Actividad de repaso (antes de Educaplay)**

Marca la respuesta correcta:

1. La Gran Colombia existió entre:
    - ( ) 1700 – 1750
    - (✓) 1819 – 1831
    - ( ) 1900 – 1950
2. Países que formaron parte de la Gran Colombia:
    - (✓) Ecuador, Colombia, Venezuela y Panamá
    - ( ) Ecuador, Perú y Chile
    - ( ) Colombia y Argentina
3. El color rojo de la bandera representa:
    - ( ) La naturaleza
    - (✓) La sangre de los héroes

- ( ) Los ríos

**7. Indicaciones para el estudiante**

- Lee atentamente esta guía.
- Observa las imágenes del libro (mapas y símbolos).
- Responde las preguntas de repaso.
- Luego ingresa a Educaplay y realiza las actividades asignadas.