

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR



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

CARRERA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA
DE ESTUDIOS SOCIALES Y ETNO HISTORIA CON LOS ESTUDIANTES DEL
SUBNIVEL PAI EN LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA
INTERCULTURAL BILINGÜE “RUMIÑAHUI” EN EL PERIODO LECTIVO 2024**

AUTORES:

JIMÉNEZ GARCIA ROSA ELVIRA

QUILLIGANA RAMÍREZ VERÓNICA MARIUXI

TUTOR:

ING. VERÓNICA TERESA VELOZ SEGURA

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PREVIA LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
ESPECIALIZACIÓN EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE**

GUARANDA, 2024

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR



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

CARRERA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA
DE ESTUDIOS SOCIALES Y ETNO HISTORIA CON LOS ESTUDIANTES DEL
SUBNIVEL PAI EN LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA
INTERCULTURAL BILINGÜE “RUMIÑAHUI” EN EL PERIODO LECTIVO 2024**

AUTORES:

JIMÉNEZ GARCIA ROSA ELVIRA

QUILLIGANA RAMÍREZ VERÓNICA MARIUXI

TUTOR:

ING. VERÓNICA TERESA VELOZ SEGURA

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PREVIA LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
ESPECIALIZACIÓN EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE**

GUARANDA, 2024

I. DEDICATORIA

Este proyecto le dedico primeramente a Dios por la vida, la salud por darme las bendiciones, las fuerzas para continuar el camino y de esa manera poder continuar en lo adverso, por guiarme en este proceso académico y permitirme haber finalizado mi carrera universitaria por brindarme sabiduría y la fortaleza de seguir adelante en mis momentos de angustia, tristeza, agotamiento y darme una vida llena de aprendizajes bendiciones y experiencia.

Un gran honor y gratitud a mi hermano Oswaldo Mastian el cual es mi mayor inspiración y ejemplo a seguir, a mi madre Elva García, a mi padre Holger Jiménez, a mis hermanos; Marco Mastian, José Jiménez, Delia Jiménez, Adrián Jiménez, a mi hija Kendra Milena Jiménez García, los cuales, desde el inicio de mi trayectoria académica, han sido mi mayor inspiración y mi apoyo incondicional, concediéndome sus palabras de apoyo y aliento las cuales me ha impulsado para alcanzar mis metas y nunca rendirme, por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad; la mayor parte de mis logros se los dedico a ustedes mis padres, los cuales me han criado con buenos modales, reglas y con algunas libertades pero al final, me motivaron constantemente para alcanzar mi mayor anhelo de ser alguien en la vida y tener mi título de tercer nivel.

Rosa Jiménez García

II. AGRADECIMIENTO

Gracias a la Universidad Estatal de Bolívar por haberme permitido ser parte de ella y a quienes fueron parte de este proceso, ya sea de manera directa e indirecta, a mis padres, hermanos e hija, los cuales fueron mis mayores promotores durante este proceso, y sobre todo principalmente a Dios por estar conmigo en cada paso que doy, por iluminar mi mente y así poder tomar mis propias decisiones y correctas par ale bienestar de mi vida.

Al mismo tiempo quiero agradecer sinceramente a mi asesora de integración curricular Ing. Verónica Teresa Veloz Segura por el tiempo, la dedicación, sus conocimientos, sus consejos, su forma de trabajar, su paciencia y su motivación fueron muy fundamentales para la formación de nuevos investigadores.

La cual me ha inculcado el sentido de la seriedad, de la responsabilidad del rigor académico sin los cuales no podría tener una formación completa como investigadora.

Rosa Jiménez García

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR



III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

La suscrita, Ing. Verónica Teresa Veloz Segura, docente de la Universidad Estatal de Bolívar certifica que las estudiantes de Octavo ciclo de Educación Intercultural Bilingüe paralelo “A”, realizaron el Proyecto de Investigación Etnográfico, bajo mi dirección, habiendo cumplido con las disposiciones reglamentarias establecidas para el efecto, con el tema:

“LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES Y ETNO HISTORIA CON LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PAI EN LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “RUMIÑAHUI” EN EL PERIODO LECTIVO 2024”

Elaborado por las señoritas: **JIMÉNEZ GARCIA ROSA ELVIRA Y QUILLIGANA RAMÍREZ VERÓNICA MARIUXI.**

ING. VERÓNICA TERESA VELOZ SEGURA

TUTOR

IV. AUTORIA NOTARIADA



Notaria Tercera del Cantón Guaranda
Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez
Notario

No. ESCRITURA	20250201003P00344
---------------	-------------------

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR:

ROSA ELVIRA JIMÉNEZ GARCÍA
VERÓNICA MIRIUXI QUILLIGANA RAMÍREZ

CUANTIA: INDETERMINADA

FACTURA: 001-002-000014181

DI: 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día trece de febrero de dos mil veinticinco, **ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda**, comparecen las señoritas ROSA ELVIRA JIMÉNEZ GARCÍA, soltera, domiciliada en el cantón Caluma, provincia de Bolívar y de paso por este lugar, con celular número 0982592411, correo electrónico rositajime0@gmail.com; y, VERÓNICA MIRIUXI QUILLIGANA RAMÍREZ, soltera, domiciliada en la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, con celular número 0990960371, correo electrónico maryquilligana@gmail.com, por sus propios derechos. Las comparecientes son de nacionalidad ecuatoriana, mayores de edad, hábiles e idóneas para contratar y obligarse a quienes de conocerlas doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana, bien instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que proceden libre y voluntariamente, advertidas de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presentan su declaración Bajo Juramento que dicen: Declaramos que el presente proyecto etnográfico, con el tema: **“LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES Y ETNOHISTORIA EN LOS ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL PAI EN LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “RUMIÑAHUI”, PERIODO 2024”**. Previo la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Intercultural Bilingüe, a través de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores, este documento no ha sido previamente presentado por ningún grado de calificación profesional y que las referencias bibliográficas que se incluyen han sido consultadas por los autores. Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que la hacemos 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 las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellas se afirman y se ratifican de todo lo expuesto y firman conmigo en unidad de acto, quedando incorporado al protocolo de esta Notaria, la presente declaración, de todo lo cual doy fe.-



ROSA ELVIRA JIMÉNEZ GARCÍA
C.C. 0202255345

VERÓNICA MIRIUXI QUILLIGANA RAMÍREZ
C.C. 0202148094

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA



TEMA:

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES Y ETNOHISTORIA EN LOS ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL PAI EN LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “RUMIÑAHUI”, PERIODO 2024.




JIMÉNEZ GARCIA ROSA ELVIRA
0202255345


QUILLIGANA RAMIRÉZ VERÓNICA MARIUXI
0202148094

DERECHOS DE AUTOR

Nosotros JIMÉNEZ GARCIA ROSA ELVIRA y QUILLIGANA RAMIRÉZ VERONICA MARIUXI portador/res de la Cédula de Identidad No 0202255345 y 0202148094 en calidad de autor/res y titular/es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES Y ETNO HISTORIA CON LOS ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL PAI EN LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE "RUMIÑAHUI" EN EL PERIODO LECTIVO 2024, modalidad Proyecto de Investigación de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E 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 mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Jiménez García Rosa Elvira

Quilligana Ramírez Verónica Mariuxi

V. ÍNDICE

CONTENIDO

I. DEDICATORIA.....	4
II. AGRADECIMIENTO.....	5
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	6
IV. AUTORIA NOTARIADA	7
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL	14
VII. ABSTRACT	15
VIII. INTRODUCCIÓN.....	16
1. TEMA.....	17
2. ANTECEDENTES	18
3. PROBLEMA	19
3.2.FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	20
4. JUSTIFICACIÓN.....	21
5. OBJETIVOS.....	23
5.2.OBJETIVO ESPECÍFICOS	23
6. TEORIA CIENTÍFICA	24
6.2. TICS EN LA EDUCACIÓN	25
6.4.USO DE LAS TICs EN LA EDUCACIÓN	26
6.5. CARACTERÍSTICAS Y FACTORES DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN	26
6.6. GAMIFICACIÓN.....	27
6.7. CARACTERÍSTICAS DE LA GAMIFICACIÓN.....	28
6.8.VENTAJAS DE LA GAMIFICACIÓN.....	30
6.9. IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN	31
6.10. GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN	32
6.12. TIPOS DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN	33
6.13. CUADRO COMPARATIVO DE LAS HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN	35
6.14. ESTRATEGIA DIDÁCTICA	41
6.15. COMO SE DIVIDEN LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	41
ESTRATEGIA DIDÁCTICA.....	42
6.17. LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA	43
6.18. KAHOOT	43
	10

6.19.	QUE ELEMENTOS TIENE EL KAHOOT.....	44
6.20.	CUALES SON LAS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DEL KAHOOT	45
6.21.	QUE ACTIVIDADES SE PUEDE HACER EN EL KAHOOT.....	45
7.	TEORIA LEGAL	45
7.2.	LEY ORGANICA DE EDUCACION INTERCULTURAL (LOEI).....	47
	Art. 2. Principios.....	47
	Art. 3. Fines	47
	Art. 6. Obligaciones del Estado	47
	Art. 37. Niveles del sistema educativo	48
	Art. 40. Currículo Nacional	48
	Art. 42. Instituciones educativas.....	48
7.3.	MODELO DEL SISTEMA DE EDUCACION INTERCULTURAL BILINGÜE (MOSEIB)	48
	Art. 1. Definición	48
	Art. 2. Finalidad	48
	Art. 3. Objetivos.....	48
	Art. 8. Principios Rectores	49
	Art. 14. Niveles educativos.....	49
	Art. 15. Niveles.....	49
8.	TEORIA REFERENCIAL	50
	Idiomas de instrucción	50
8.2.	UBICACIÓN GEOGRÁFICA	50
8.3.	HISTORIA DE LA INSTITUCIÓN	51
8.4.	POBLACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
9.	MARCO METODÓLOGICO	55
9.2.	DISEÑO O TIPO DE ESTUDIO	55
10.	MÉTODOS.....	57
10.1.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	57
	10.1.1. TÉCNICAS	57
	10.1.2. INSTRUMENTOS.....	57
11.	UNIVERSO Y MUESTRA	57
11.1.	Universo	57
11.2.	Muestra.....	58

12. PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN	58
13. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	58
Cuadro de categorización.....	59
Esquema relacional de categorización	60
Tabla N° 1: Conocimiento de las Tics	63
Gráfico N° 1	¡Error! Marcador no definido.
Tabla N° 2: Proceso de Enseñanza	63
Gráfico N°-2.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla N°3: Aprendizaje interactivo	64
Gráfico N°-3	65
Tabla N°4: Gamificación	66
Gráfico N°-4	66
Cuadro N°5: Herramientas de Gamificación	67
Gráfico N°-5.....	67
Pregunta 6. ¿Seleccione las plataformas educativas de gamificación que usted conoce? 68	
Tabla N°6: Plataformas Educativas	68
Gráfico N°-6.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla N°7: Kahoot	69
Gráfico N°-7.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla N°8: Kahoot en Etno-Historia.....	70
Gráfico N°-8.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla N°9: Aprendizaje Dinámico	70
Gráfico N°-9.....	71
Tabla N°10: Kahoot en el aula de clase	72
Gráfico N°-10.....	72
14. CONCLUSIONES.....	74
15. PROPUESTA	78
INTRODUCCIÓN.....	80
OBJETIVOS.....	81
HERRAMIENTA KAHOOT	82
PROCESO PARA ACCEDER A KAHOOT	84
PROCESO PARA ENTRAR A UNA PARTIDA EN KAHOOT	85

ENTER GAME PIN	85
DESARROLLO DEL JUEGO	87
16. GLOSARIO	91
ULEARN PLAY: aprender.....	92
17. BIBLIOGRAFÍA	93
18. ANEXOS	96

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

La presente investigación está asentada para buscar una metodología educativa aplicando la gamificación con los estudiantes del subnivel PAI en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui”, en la cual se encargará de recalcar la necesidad de difundir nuevos métodos educativos y dinámicos los cuales pueden realizarse y promover el pensamiento lúdico y creativo de los estudiantes.

La gamificación y las tecnologías de la información y las comunicaciones son dadas mediante recursos por los medios que posee la institución, para el desarrollo de nuevas metodologías, el objetivo de este proyecto es involucrar la gamificación dentro del plan educativo, y así, los estudiantes pueden ser parte de las nuevas tecnologías y métodos que se aplicaran dentro del plan de clase para así, tengan conocimiento que la tecnología se puede utilizar de buena manera la cual debe tener una importancia de las estrategias didácticas innovadoras en el proceso de enseñanza- aprendizaje, de la misma manera se puede utilizar como una metodología la cual integra los elementos de juego del entorno no lúdicos, con el objetivo de motivar, facilitar el aprendizaje, de la misma manera implementa la gamificación en las asignaturas de Estudios Sociales y Etnohistoria en el impacto del rendimiento académico de los estudiantes.

La gamificación se presenta como una estrategia eficaz para optimizar el proceso de formación en las asignaturas de Estudios Sociales y Etnohistoria. Por lo tanto, es imperativo que los docentes se capaciten para disponer de los recursos tecnológicos apropiados para la implementación de la gamificación en el ámbito educativo.

VII. ABSTRACT

This research is based on finding an educational methodology applying gamification with students of the PAI sublevel in the Bilingual Intercultural Community Educational Unit "Rumiñahui", which will be responsible for emphasizing the need to disseminate new educational and dynamic methods which can enhance and promote the playful and creative thinking of students.

Gamification and information and communication technologies are provided through resources by the means that the institution has, for the development of new methodologies, the objective of this project is to involve gamification within the educational plan, and thus, students can be part of the new technologies and methods that will be applied within the class plan so that they have knowledge that technology can be used in a good way which should have an importance of innovative didactic strategies in the teaching-learning process, in the same way it can be used as a methodology which integrates the game elements of the non-playful environment, with the objective of motivating, facilitating learning, in the same way it implements gamification in the subjects of Social Studies and Ethno History in the impact of the academic performance of students.

Gamification is shown as an effective strategy to improve the training process in the subject of Social Studies and Ethno History, for this reason teachers must take training to have the appropriate technological resources for the implementation of gamification in education

VIII. INTRODUCCIÓN

En la era digital actual, la educación enfrenta desafíos y oportunidades sin precedentes, las metodologías tradicionales, aunque efectivas en su momento, a menudo no logran captar el interés de los estudiantes de la misma manera que las nuevas tecnologías y enfoques interactivos, en este contexto, la gamificación ha emergido como una estrategia innovadora que integra elementos de juego en el educativo, con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los alumnos, este enfoque ha sido demostrado particularmente efectivo en diversas áreas del conocimiento, incluyendo los estudios sociales y la etnohistoria.

La Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui” dentro del proceso académico es pionero en la implementación de metodologías Interculturales y Bilingües, sin embargo, como muchas instituciones educativas, enfrentan el desafío de hacer que los contenidos de estudios sociales y etnohistoria sean atractivos y significativos para los estudiantes del nivel de Procesos de Aprendizaje Investigativo (PAI), los estudiantes que se encuentran en una etapa crucial de su desarrollo académico, pueden beneficiarse enormemente con estrategias didácticas que no solo transmitan conocimientos, sino que de la misma manera fomenten el pensamiento crítico y el aprendizaje activo.

La gamificación es una estrategia didáctica, que permite al docente proporcionar un proceso de enseñanza- aprendizaje, ya que a través del juego los cuales nos permite llegar a indagar, conocer, razonar y participar durante el proceso, así podemos transformar la experiencia de aprendizaje durante la actividad más dinámica e interactiva, este enfoque no solo puede aumentar la participación de los estudiantes, sino también mejorar su comprensión y retención de los contenidos de formación.

1. TEMA

La gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de Estudios Sociales y Ethnohistoria con los estudiantes del subnivel PAI en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui” en el periodo lectivo 2024

2. ANTECEDENTES

Para determinar los antecedentes de esta investigación, primeramente, debemos conceptualizar lo que es la gamificación, Zambrano et al. (2020) menciona que el término de gamificación, también conocido como estrategia lúdica, proviene del inglés “game” que significa juego, se refiere al uso de juegos mecánicos con el objetivo de fomentar la motivación, el aprendizaje de autorregulado es un proceso de auto directivo que busca fomentar la autonomía, proactividad y responsabilidad en el estudiante, este proceso implica la interacción de procesos motivacionales y meta cognitivos, transformando las competencias para generar un aprendizaje significativo.

Diversos investigadores han explorado la gamificación en diferentes niveles pedagógicos y disciplinas, en particular, han revelado que la gamificación puede mejorar significativamente el rendimiento académico, tanto en la retención de información y la participación activa de los estudiantes, (Vergara y Gómez, 2019) mencionan que la gamificación se compone de un conjunto de reglas, obstáculos y elecciones, en las que el jugador debe aprender de ellos para tener éxito, dado que el juego puede manifestarse en entornos que son factores que favorecen en el ámbito cultural y en la adopción de las estructuras de juego en diferentes entornos que pueden hacer de una actividad tediosa a las más atractiva.

3. PROBLEMA

3.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La educación se encuentra ante desafíos considerables en diversos aspectos relacionados con la captación de interés y la motivación de los estudiantes. En la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Rumiñahui", se atiende a una población estudiantil heterogénea en términos culturales y lingüísticos.

Dentro de los estudios sociales y la etnohistoria son áreas fundamentales del currículo que no solamente transmiten conocimientos sobre la historia y la cultura, sino que también desarrollan habilidades críticas y analíticas en los estudiantes, sin embargo, estos temas frecuentemente se observan como abstractos y fuera de la realidad cotidiana de los estudiantes, es lo que dificulta su comprensión y relevancia, además, dentro de la diversidad cultural y lingüística de la cual se presenta en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "Rumiñahui", requiere métodos de enseñanza inclusivos y adaptativos que representen y valoren las diferentes tradiciones y perspectivas de los estudiantes.

El enfoque tradicional de la enseñanza, que suele centrarse en la transmisión pasiva de conocimiento, ha demostrado ser suficiente para mantener la atención y el interés de los estudiantes, tiene como consecuencia, se observa una falta compromiso y participación activa en las clases de estudios sociales y etnohistoria, este desinterés puede llevar a un bajo rendimiento académico, una menor retención de la información y una falta de desarrollo de habilidades críticas necesarias para comprender y analizar la historia y la sociedad.

La gamificación, implica el uso de elementos de juego en contexto no lúdicos, ha emergido como una estrategia prometedora para abordar estos desafíos didácticos, así se transforma el aprendizaje en una experiencia más interactiva y atractiva, la gamificación tiene el potencial de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, sin embargo, su implementación en un contexto intercultural y el bilingüe como el de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui”.

3.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influye la gamificación como estrategia didáctica en las áreas de estudios sociales y etnohistoria con los estudiantes del subnivel PAI en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui” en el periodo 2024?

4. JUSTIFICACIÓN

En primer lugar, el desarrollo de las tecnologías favorece la reducción o la eliminación de las barreras entre personas de todo el mundo; es decir los distintos lugares y puntos geográficos para poder estar comunicados, los mensajes pueden ser enviados y recibidos en cuestión de segundos y eso hace que el ritmo de vida se más acelerado.

En este proyecto es importante porque posibilita identificar estrategias innovadoras que pueden transformar la educación en los estudios y etnohistoria, particularmente de los contextos con alta diversidad cultural y lingüística, sin embargo, la gamificación accede a mejorar el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes, sino que también puede promover una mayor inclusión y valoración de las diversas culturas representadas en el aula.

La gamificación, implica la aplicación de elementos y mecánicas propias de los juegos en entorno no lúdicos, ha demostrado ser una estrategia para motivar el aprendizaje y mejorar la participación de los estudiantes en el aula, aunque su aplicación específica en áreas de estudios sociales y etnohistoria aún no ha sido ampliamente explorada, especialmente en contexto constructivo interculturales y bilingües como el de la Unidad Educativa

Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui”.

Esta investigación tiene como propósito examinar como la gamificación puede ser implementa como estrategia didáctica en las áreas de Estudios Sociales y Etnohistoria con los estudiantes del Nivel PAI en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui”, la justificación de este proyecto radica en varios puntos clave; mejorar el compromiso la motivación: la gamificación se ha mostrado efectiva en aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes al involucrarlos en actividades que encuentran

divertidas y desafiantes, esto es crucial en un entorno formativo intercultural donde la conexión con el contenido puede ser un desafío; fomentar el aprendizaje activo: al integrar elementos de juego, el juego promueve un enfoque más activo y participativo del aprendizaje, los estudiantes están más involucrados en el proceso de adquisición de conocimientos, en lo que puede llevar a una comprensión más profunda en los temas de Estudios Sociales y Ethnohistoria; adaptar a la diversidad cultural y lingüística: es un entorno bilingüe e intercultural como el de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui”, la gamificación puede ser una herramienta especialmente útil para hacer que el contenido sea más accesible y relevante para todos los estudiantes, independientemente de su idioma o trasfondo cultural; desarrollar de habilidades sociales y colaborativas: los juegos suelen fomentar la colaboración y la comprensión y la competencia amistosa entre los estudiantes, lo que puede ayudar a desarrollar habilidades sociales importantes, como el trabajo en equipo y la comunicación afectiva, aspectos fundamentales en un contexto intercultural.

5. OBJETIVOS

5.1. OBJETIVO GENERAL

- ✓ Fomentar la gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de Estudios Sociales y Ethnohistoria con los estudiantes del nivel PAI en la Unidad educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui” en el periodo 2024

5.2. OBJETIVO ESPECÍFICOS

- ✓ Diagnosticar el nivel de conocimiento de los estudiantes sobre la gamificación y su potencial para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Identificar las herramientas de gamificación y sus funcionalidades en el proceso pedagógico.
- ✓ Diseñar un manual didáctico de la plataforma Kahoot para fortalecer la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales y Ethnohistoria

MARCO TEORICO

6. TEORIA CIENTÍFICA

6.1. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TICS)

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) se desarrollan a partir de los progresos científicos realizados en los campos de la informática y las telecomunicaciones, de esta manera se representan mediante el conjunto de tecnologías que facilitan el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información representada en diversos códigos, tales como texto, imagen, audio, etc.

Indudablemente, el ordenador en particular, internet, son los elementos más representativos de las nuevas tecnologías. Tal como lo señalan diversos autores, internet representa un avance cualitativo de gran amplitud, alterando y definiendo los métodos de conocer y relacionarse con el hombre.

Existen las líneas generales las cuales podríamos decir que para las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la micro eléctrica y las telecomunicaciones; pero giran, no solo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconectadas, lo cual permiten conseguir nuevas realidades comunicativas.

Según Antoni Bartolomé, la Tecnología en la Educación desempeña un papel fundamental en el campo de la didáctica y otras ciencias aplicadas de la educación. Se refiere particularmente al diseño, desarrollo y aplicación de recursos en los procesos educativos, no únicamente en los procesos instructivos, sino también en aspectos relacionados con la educación social y otros campos pedagógicos. Estos recursos mencionan, en general, de

índole informático, audiovisual, tecnológico, relacionados con el tratamiento de la información y aquellos que facilitan la comunicación (Orti, 1998).

6.2. TICS EN LA EDUCACIÓN

Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el ámbito educativo proporcionan diversas aplicaciones que fortalecen el carácter innovador de un aprendizaje que propone nuevos desafíos para toda la comunidad educativa. Esta innovación tecnológica presenta desafíos significativos, tales como su sostenibilidad o la necesidad de elaborar contenidos digitales pertinentes.

De esta manera, estas tecnologías ofrecen recursos de vital importancia que desempeñan funciones tales como fortalecer el aprendizaje informal o combatir la brecha digital de los individuos. Antes o después, te enfrentas a las TIC. Por lo tanto, deseamos que disponga de información pertinente para comprender la naturaleza exacta de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el ámbito educativo, las aplicaciones posibles, las herramientas que ofrecen y su relevancia.

6.3. ¿QUE SON LAS TICs EN LA EDUCACIÓN?

Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el ámbito educativo se definen como las herramientas y recursos utilizados para el aprendizaje, que se encargan de almacenar, procesar y transmitir información digital. Puede surgir, como los catalizadores de la transformación digital que experimenta la sociedad de la información, transformando la educación en una experiencia estimulante y en algo similar a un servicio de proximidad, accesible, omnipresente e innovador. De este modo, los procesos cognitivos del alumnado

nativo digital se ven potenciados y estimulados para mejorar el rendimiento final generado durante el proceso de aprendizaje (Barrera, 2023).

6.4.USO DE LAS TICs EN LA EDUCACIÓN

Las Tecnologías de la Información y Comunicación son extremadamente versátiles, por lo que estas innovaciones en el ámbito educativo pueden ser utilizadas en una variedad de contextos, asumiendo funciones de:

- ✓ Medios de comunicación y generación de contenido, tales como presentaciones, exposiciones, entre otros.
- ✓ Vínculos de comunicación, colaboración e intercambio de pensamientos.
- ✓ Fuentes de información y procesos de datos de gran amplitud.
- ✓ Materiales interactivos y estimulantes para el proceso de aprendizaje.
- ✓ Herramientas para el progreso cognitivo.
- ✓ Administración de instituciones educativas.
- ✓ Métodos para el enriquecimiento del currículo y de las habilidades de los estudiantes y profesores.

6.5. CARACTERÍSTICAS Y FACTORES DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) están en pleno auge en el ámbito educativo. Desde la aparición de la pandemia, numerosas instituciones han iniciado la adopción de nuevas tecnologías con el fin de continuar proporcionando formación a los estudiantes. Por lo tanto, es más habitual observar el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en la educación virtual.

Investigación: Las Tecnologías de la Información y Comunicación están promoviendo la innovación a nivel global y, en particular, en el dominio social. Indudablemente, esto no implica la desaparición de los medios previos, sino que genera una fusión con otros medios.

Inmunidad: Gracias a las innovadoras herramientas tecnológicas, tenemos la capacidad de acceder y almacenar cualquier tipo de información o material en grandes volúmenes en soportes de menor tamaño. Incluso, nos brindan la posibilidad de acceder desde cualquier aparato tecnológico.

Interacción: Gracias a las nuevas tecnologías de la información y comunicación en el sistema educativo, los profesores tienen la capacidad de establecer una comunicación efectiva con los estudiantes sin importar su localización geográfica. Además, facilita la interacción mediante diversos métodos, tales como textos, vídeos, entre otros.

Interdependencia: Las tecnologías de la información y comunicación facilitan la integración de dos tecnologías. Esto representa la fusión de la informática y los medios de comunicación, lo que resultó en el correo electrónico.

Instantaneidad: Las TICs permiten a cualquier persona con conexión a internet acceder a todo tipo de información y comunicarnos de manera inmediata con otras personas alrededor del mundo (Ramírez, 2023).

6.6. GAMIFICACIÓN

La gamificación consiste en la implementación de estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no lúdicos, que no son propios de los juegos, con el objetivo de que los individuos adopten determinados comportamientos. La gamificación constituye simultáneamente una técnica, un método y una estrategia. La comprensión de los elementos

que atraen a los juegos y la identificación, dentro de una actividad, tratado o mensaje específico, en un ambiente no lúdico, de aquellos aspectos que podrían ser transformados en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello con el objetivo de establecer una relación especial con los usuarios, fomentar una modificación en su comportamiento o comunicar un mensaje o contenido. En base, genera una experiencia significativa y estimulante. La gamificación se refiere a la implementación de métodos lúdicos en contextos y aplicaciones no recreativas con el propósito de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la lealtad y otros valores positivos que son comunes a todos los juegos (Ramirez y Imma, 2014; Esther, 2014).

La gamificación es una metodología de aprendizaje que incorpora la dinámica de los juegos en el contexto educativo y profesional con el propósito de obtener resultados superiores, ya sea para la asimilación más efectiva de conocimientos, la mejora de una habilidad, o la recompensa de acciones específicas, entre otros objetivos. Este tipo de aprendizaje adquiere relevancia en las metodologías educativas debido a su naturaleza lúdica, que facilita la asimilación de conocimientos de una manera más variada, generando una experiencia positiva en el usuario. El modelo lúdico es efectivo dado que logra motivar a los estudiantes, fomentar un mayor compromiso de los individuos e impulsar el ánimo de superación. Se emplean diversas técnicas mecánicas y dinámicas derivadas de los juegos (Gaitán, 2013).

6.7. CARACTERÍSTICAS DE LA GAMIFICACIÓN

En la gran mayoría de los proyectos gamificado podemos encontrar características las cuales son:

6.7.1. Motivación: Indudablemente, es uno de los atributos más cruciales de la gamificación, dado que esta herramienta es fundamental para motivar a los

aprendices y, por consiguiente, efectuar una modificación en el comportamiento de quien lleva a cabo el proyecto de gamificación.

Uno de los ejemplos más claros y simples para explicar la motivación para realizar cambios continuos en el comportamiento de aprendizaje, en la mayoría de los videojuegos se puede ganar, pero nunca perder de manera permanente. Es decir que se encuentra un cierto equilibrio, el juego no debe ser demasiado difícil, pero tampoco demasiado fácil para que así el jugador o aprendiz se encontrara en un estado de continua motivación para tratar de mejorar y así:

- Pasar los diferentes niveles que existen en el juego
- Mejorar la calificación
- Recibir más emblemas
- Terminar tareas
- Entre otras

Es por ello que la gamificación motiva al proceso del crecimiento. Es gracias a esta primera característica de las diferencias características de la gamificación que se logra hacer entretenidas las actividades o acciones que antes parecían difíciles, pesados y aburridas.

6.7.2. Progreso y retroalimentación: Compartir estos hechos durante y después del juego hace que el aprendiz, se sienta mucho más motivado por poder mostrar su evolución. Además, reforzar sus conocimientos durante y después del proceso es indispensable dentro de las características de la gamificación, pues la retroalimentación ayuda a que el aprendiz, no abandone el juego al enfrentarse a posibles problemas, sino que desarrolle una habilidad resolutiva frente a los problemas.

6.7.3. **Niveles:** Son necesarios para mantener el interés en la actividad o el juego, ya que si no los hay puede llegar a existir la sensación de no progresar. Los niveles y la acumulación de puntos o medallas actúan de manera positiva como marcadores de competencia, creando la necesidad de avanzar a la siguiente meta, marcando así un progreso constante.

6.7.4. **Autonomía:** Esta última, pero no menos importante de las características de la gamificación, es muy necesaria, ya que sin ella el aprendiz, no tendría la sensación de control que se proyecta gracias a la actividad o juego gamificado. La autonomía brinda una especie de seguridad de que se está haciendo lo que el aprendiz cree oportuno, sin sentirse obligado a hacer algo en la actividad que no quiere hacer (Copadoccia, 2024).

6.8. VENTAJAS DE LA GAMIFICACIÓN

La aplicación de la gamificación es un recurso cada vez más presente en la educación a todos sus niveles, y sus ventajas son variadas:

6.8.1. Incrementa la participación del estudiante: Se ha evidenciado que el juego incrementa los niveles de dopamina, lo cual provoca un aumento natural en la atención y la motivación, lo cual contribuye significativamente a la capacidad de aprendizaje.

6.8.2. Interactividad en el aprendizaje: Al incorporar elementos lúdicos en el ámbito educativo, se establece un ambiente interactivo que promueve la participación activa y el aprendizaje de relevancia.

6.8.3. Retención de saberes: La implementación de la gamificación puede potenciar la retención de conocimientos al hacer que la experiencia educativa sea más memorable y emocionalmente significativa.

6.8.3. Evaluación y retroalimentación: En el contexto laboral, la gamificación facilita una evaluación más dinámica de las competencias de los candidatos, proporcionando una retroalimentación inmediata y constructiva. Esta retroalimentación proporciona al estudiante información constante y directa sobre su avance en relación con la materia aprendida.

6.8.4. Emociones favorables: La gamificación genera primordialmente una experiencia positiva en torno al aprendizaje, que no solo estimula el proceso durante su ejecución, sino que también incita a su ejecución.

6.9. IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN

La gamificación ha adquirido una relevancia significativa en el ámbito educativo debido a su capacidad para potenciar las habilidades de los estudiantes, posibilitándoles alcanzar un nivel superior de conocimiento mediante la combinación de actividades lúdicas y aprendizaje. Los elementos de mayor relevancia son:

6.9.1. Motivación y atención: La gamificación aumenta la motivación de los alumnos al hacer que el aprendizaje sea más divertido. Los juegos en clase estimulan la atención y mantienen a los estudiantes comprometidos.

6.9.2. Adquisición de conocimientos: Al aplicar conceptos teóricos en actividades prácticas, los alumnos comprenden mejor la información. Esto mejora su rendimiento académico y reduce el olvido de lo aprendido.

6.9.3. Autonomía y responsabilidad: La gamificación fomenta la participación activa de los estudiantes, lo que les otorga un rol más activo en su educación. Esto también desarrolla su autonomía y responsabilidad.

6.9.4. Tableros de clasificación: Los estudiantes pueden ver su propio progreso y el de sus compañeros en tableros de clasificación.

6.9.5. Avatares: Los estudiantes pueden crear y personalizar sus propios avatares para representarse a sí mismos en el entorno de aprendizaje.

6.9.6. Historias: Los estudiantes pueden participar en historias o narrativas que les sitúen en el centro de la acción y les motiven a seguir aprendiendo.

6.9.7. Misiones y desafíos: Los estudiantes pueden completar misiones y desafíos para de esta manera poder avanzar en el juego y desbloquear nuevas recompensas.

6.9.8. Competencia: Los estudiantes pueden competir entre sí o con otros equipos para ganar puntos, insignias o un puesto en el tablero de clasificación.

6.9.9. Recompensas: Los estudiantes pueden recibir recompensas tangibles o intangibles por sus logros, como certificados, descuentos en productos o servicios o privilegios especiales.

6.10. GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN

La gamificación se presenta como una táctica pedagógica motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de incitar comportamientos específicos de los estudiantes en un entorno que le resulte atractivo, que fomente un compromiso con la actividad en la que participa y que respalde la consecución de experiencias positivas para lograr un aprendizaje significativo.

6.11. GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE

La gamificación en la educación bilingüe intercultural es una estrategia que busca la motivación la inclusión, el respeto por la diversidad y el aprendizaje colaborativo. A través de juegos y desafíos contextualizados, los estudiantes desarrollan habilidades lingüísticas y fomentan la apreciación de diversas culturas. Es una forma dinámica y entretenida de fortalecer la identidad cultural y lingüística de los alumnos.

6.12. TIPOS DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN

Es importante destacar que la gamificación es una técnica de aprendizaje innovadora que permite evaluar el alcance de los conocimientos no solo durante la obtención de las "calificaciones finales", sino durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje de nuestros estudiantes, con el fin de que alcancen un nivel de estudio superior.

Dentro de las herramientas de gamificación que se emplean en el ámbito educativo destacan:

6.12.1. FLIPQUIZ: Suarez et al. (2020) mencionan que esta es una plataforma de preguntas y respuestas que se utiliza como juego interactivo, la cual se compone de un conjunto de paneles con diferentes puntuaciones y categorías las cuales son en muestran de preguntas y afirmaciones, y de la misma manera producen nuevas tablas, y se utilizan para crear otros usuarios/ estudiantes.

6.12.2. QUIZIZZ: Álvarez et al. (2021) mencionan que la herramienta nos favorece el uso de cuestionarios los cuales involucran tanto a estudiantes como a profesores que deben responder preguntas sincrónicas y asincrónicamente, en donde existen los aciertos y la velocidad con la que se trabaja las respuestas.

6.12.3. SOCRATIVE: según Forteza (2019) menciona que la herramienta de socrative nace en el 2010 en Estados Unidos y que poco a poco se ha ido desarrollando de manera inteligente y en las descargas por los usuarios.

6.12.4. KAHOOT: según Ramírez (2024) hace referencia que es una herramienta útil para crear juegos de preguntas y respuestas ya que los estudiantes pueden emplearle especialmente en el ámbito educativo.

6.12.5. ULEARN PLAY: esta aplicación es una opción excelente para la gamificación en el entorno empresarial y educativo, la cual ayuda a mantener a los estudiantes motivados para aprender y mejorar sus habilidades mediante la obtención de recompensas.

6.13. CUADRO COMPARATIVO DE LAS HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN

HERRAMIENTAS	CONCEPTO	CARACTERÍSTICAS	VENTAJAS	DESVENTAJAS
FLIPQUIZ	Es una herramienta que está diseñada para elaborar secciones de preguntas de tipo tabla, asignándole puntuaciones a las respuestas correctas, las cuales pueden llegar hasta 500 puntos, así mismo esta aplicación es muy fácil de usar y favorece añadir lapsos de tiempo para responder a cada una de las preguntas.	Esta herramienta permite crear fácilmente estos “juegos interactivos”, y proyectarlos en el aula de clase, si eres docente esta herramienta te ofrece muchas asignaturas para un solo grupo de personas.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Es un método flexible, ya que tanto el docente como el estudiante saca provecho. ✓ Hay un mejor contacto del docente con el estudiante; además del estudiante puede recuperar a la clase perdida por un día de ausencia. ✓ El contenido es intencionalmente desarrollado para fomentar habilidades y destrezas. ✓ Aporta libertad para que el docente pueda desarrollar 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Implica mayor trabajo para el docente que lo quiera implementar, ya que se requiere de más preparación y planificación de las actividades que lleven al resultado esperado. ✓ El tiempo frente a una computadora o móvil es mayor, debido a que se debe tener acceso a internet y aplicaciones variadas para completar los trabajos. ✓ El hecho de no tener y/o no contar con un aparato tecnológico a disposición del

<p>FLIPQUIZ</p>			<p>actividades innovadoras y que el estudiante sea creativo; esto a la vez fomenta a la atención especial a los diferentes estilos y ritmos de aprendizajes.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Fomenta el trabajo colaborativo: los estudiantes aprenden a desarrollar valores de convivencia básica, por lo que el trabajo en equipo es mejor. ✓ Las clases de conocimientos más veraz. 	<p>estudiante, interrumpe con el aprendizaje.</p>
<p>QUIZIZZ</p>	<p>Esta plataforma se centra en la creación de juegos de preguntas basados en la competitividad, la herramienta aprovecha el carácter competitivo inherente a la gamificación y favorece a los estudiantes que aprendan y se diviertan al mismo tiempo.</p>	<p>Es una aplicación que permite crear cuestionarios en línea que son fáciles de adaptar a las clases, actualmente hay diversas herramientas que nos ayudan a crear y compartir test para hacer más</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ De fácil manejo y facilidad de reutilizar. ✓ Detalle en los informes y anular valor de las respuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tener un dispositivo conectado a internet ✓ El profesor debe tener cuenta en la página de la aplicación.

<p style="text-align: center;">QUIZIZZ</p>		<p>dinámicas las clases: Kahoot, Socrative, Plickers, Google Forms, entre otras.</p> <p>Lo mejor es conocer diferentes herramientas y utilizar la que más se adapta para las clases y la actividad que se desea implementar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Revisión de errores al terminar ✓ Diferentes tipos de preguntas que se pueden añadir (respuestas múltiples, completar, casilla de verificación, respuesta abierta y encuesta) ✓ Se realiza en tiempo real las tareas ✓ Compartir por correo, enlace o red social. 	
<p style="text-align: center;">SOCRATIVE</p>	<p>Esta aplicación ofrece la posibilidad de hacer cuestionarios de respuesta múltiple en tiempo real, el modo que utiliza es (space race), el cual permite que los participantes compitan en una carrera espacial para obtener los mejores resultados.</p>	<p>Es una app gratuita diseñada para crear preguntas y respuestas, en tiempo real o asincrónico, esta aplicación tiene dos versiones la del docente y la del estudiante: la versión del docente permite crear salones virtuales para trabajar temas con un determinado grupo de estudiantes, la versión del estudiante está diseñada para acceder a jugar en los</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interfaz fácil de usar para hacer lecciones y contestar las mismas ✓ Es muy atractivo para el alumno ✓ Fácil pasar los datos sobre calificaciones, se pueden realizar reportes que van al correo del maestro o bajar 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ No se puede aplicar igual en todos los niveles de educación, debido a que no todos tienen el fácil acceso a esta tecnología. ✓ No se puede usar internet ✓ No es recomendado usarlo en gados de primaria incluso

		espacios asignados por el docente.	una plantilla en Excel ✓ La clase es dinámica	primero de secundaria
KAHOOT	Es una de las herramientas más populares de la gamificación con fines educativo, con las herramientas de kahoot, se podrá crear juegos competitivos e intuitivos que fomentan el aprendizaje, el sistema de preguntas y respuestas se convierte en una retroalimentación de los contenidos en el proceso de enseñanza aprendizaje	Es una aplicación versátil que permite generar juegos, desde el estilo trivia, hasta más complejos donde se establezca un orden de posición, las preguntas pueden complementarse haciendo uso de imágenes, videos y memes.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ No necesita software previo, ni conocimiento ni manejo del mismo ✓ No necesita el adaptador de infrarrojos del clickers ni portar con la bolsa con los mandos a distancia ✓ Las preguntas se pueden hacer en muy poco tiempo y con poca complejidad técnica, se pueden incluir imágenes en las preguntas. ✓ Permite las contestaciones de todos los alumnos de cada uno de los grupos ya que no hay número limitado de 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Exige tiempo y dedicación ✓ Exige revisar permanentemente la red en los dispositivos móviles para asegurar si buen funcionamiento ✓ Exige mucho más esfuerzo de los alumnos para lograr autonomía, capacidad dialógica y disciplinar frente a su proceso cognitivo ✓ A veces se le da el uso a los dispositivos y medios interactivos de forma adecuada fomentando efectos negativos

<p style="text-align: center;">KAHOOT</p>			<p>mandos a distancia.</p> <p>Fomenta el aprendizaje social y profundiza el impacto pedagógico</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Es una herramienta digital, de uso sencillo, con la que los profesores pueden trabajar los diferentes temas académicos con sus estudiantes, innovando el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula de clase ✓ Es imposible obviar los estrechos vínculos entre la tecnología y la educación en estas épocas ✓ Ayuda a integrar el juego en el proceso de 	<p>en algunos estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ A veces los temas educativos y científicos no son siempre interesantes ✓ Kahoot impacta positivamente el principio a los estudiantes, pero no siempre en los procedimientos pedagógicos ✓ También favorece una pauta de conducta impulsiva y egoísta entre los usuarios más asiduos, sobre todo aquellos que tienen acceso a internet ✓ Debe estar garantizada a todos los estudiantes ✓ Sirvan en gran medida para mecanizar conocimientos, pero en poca
--	--	--	---	---

KAHOOT			enseñanza-aprendizaje en el aula fomentando la autonomía y la cooperación del estudiante ✓ Autoevaluación en equipo ✓ Interdependencia positiva, cara a cara, contribución individual, autorregulación, intercambiar experiencias	médica a exhortar la producción de conocimiento progreso intelectual ✓ La conducta más constructiva, propiamente humanistas en la construcción del hombre y la sociedad
ULEARN PLAY	Es una aplicación de preguntas y respuestas destinada para mejorar el aprendizaje de los empleados y los estudiantes, y así podemos reforzar los valores y la cultura corporativa	Es ideal para compañías y personas interesadas en el área de administración y recursos humanos, mediante esta aplicación es posible crear juegos para una necesidad de la empresa, adaptándole a la organización en dinámica, estética y complejidad.	✓ Costos reducidos ✓ Comodidad y flexibilidad aumentada ✓ Conocimiento mejorado del empleado ✓ Aumento de ganancias ✓ Facilidad de actualización de contenido	✓ Requiere autodisciplina y habilidades de manejo del tiempo ✓ Interacción social disminuida ✓ No es apropiado para todos los temas ✓ Falta de aprendizaje práctico

Fuente: (Acuña , 2022) **Realizado por:** Rosa Jiménez

6.13. ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Según Piaget (2020) menciona que la estrategia didáctica es importante para elevar la calidad de la educación a nivel nacional, el cual lo construye el cambio en la práctica diaria de los educadores, así lo han demostrado diversas instituciones y organismos dedicados a los investigadores educativas, dentro de esto el docente cumple la misión en el aula, el cual debe difundir como llevarse a cabo y controlar cualquier actividad antes de aplicar en aula como: las planificaciones, supervisión y siempre poniendo énfasis en el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Pérez et al. (2014) mencionan que la estrategia didáctica en los estudiantes es muy significativa en el desarrollo de las expresión oral la cual es una de las tareas más difíciles que los estudiantes enfrentan con el docente, ya que a lo largo de su trayectoria profesional, y en el desarrollo de las destrezas en lectura y escritura, principalmente en los primeros grados de la educación primaria, es pertinente resaltar que la adquisición de las prácticas es necesaria considerar los conocimientos y el desarrollo de ciertas capacidades en la diversas materias.

6.14. COMO SE DIVIDEN LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Las estrategias didácticas se dividen en; estrategia de enseñanza y estrategia aprendizaje las cuales con utilizadas por el docente que es el agente promotor de enseñanza significativo de los estudiantes y la otra parte es de los estudiantes para reconocer, aprender y aplicar la información y/o contenido.

6.15.1. La estrategia de enseñanza: tiene a cargo del enseñante como su originador, el cual es construida conjuntamente con el estudiante- docente en el contexto socioeducativo.

6.15.2. La estrategia de aprendizaje: esta estrategia es donde el estudiante construye a través del proceso de enseñanza, es decir, que están relacionadas con las estructuras organizacionales y relacionadas con el interaprendizaje (Mendoza y Mamani, 2012).

6.16. CUALES SON LOS PRINCIPALES COMPONENTES DE UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Las principales componentes de la estrategia didáctica son:

Diagnóstico para la implementación de la estrategia didáctica	Tiene como punto de partida específica del identificador de los factores que inciden positivamente o negativamente dentro de las estrategias didácticas.
Fortalezas	El compromiso de los docentes como un profesional competente Está definido dentro de las áreas de salud, educación, etc. Los conocimientos poseen los docentes dentro de los especialistas de la educación Se utiliza como diagnostico como una vía diagnóstica para mejorar así el aprendizaje
Debilidades	No se llevan los problemas no identificados al aula Insuficiente efectivamente dentro de los métodos y procedimientos estudiantiles
Objetivo de la estrategia didáctica	Identificar los elementos inmersos mediante el proceso de aprendizaje
Planificación estratégica	Diseñar programa de talleres integradores metodológicos integrados dentro del carácter interdisciplinario

Fuente: (Mena , 2022) **Realizado por:** Rosa Jiménez.

6.17. LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

La gamificación es el uso de elementos de diseño de juegos en contextos distintos de juego, es para utilizar los diferentes juegos con entornos del aula, Kapp (2018) menciona que la gamificación consiste en utilizar los mecanismos y las dinámicas de los juegos (especialmente los juegos en línea), estética y pensamiento del juego (game thinking), para así llegar a las personas y se involucren motivándose en acciones y estimular el aprendizaje para resolver problemas.

6.18. KAHOOT

Kahoot! es una plataforma de enseñanza- aprendizaje mixto que se basa en el juego, permitiendo de esta manera tanto a educadores como a los estudiantes a investigar, crear, colaborar y compartir sus conocimientos, promete que los estudiantes mantengan una voz en el aula, de la misma manera favorecer a los educadores que se dediquen y centren a sus estudiantes a través del juego y la creatividad (Martínez, 2017).

La plataforma Kahoot se implementa en el estudio del interaprendizaje, juego y nuevas tecnologías, como la fusión de estas tres variables es una realidad y puede así, en el contexto educativo actual, kahoot es una plataforma educativa.

6.19. QUE ELEMENTOS TIENE EL KAHOOT

Interactividad	<p>Kahoot favorece a los estudiantes a interactuar en tiempo real a través de sus dispositivos móviles.</p> <p>Esta interactividad promueve la participación activa y el compromiso de los estudiantes.</p>
Retroalimentación instantánea	<p>Kahoot ofrece la retroalimentación inmediata sobre las respuestas de los estudiantes.</p> <p>Esto les favorece saber si han respondido correctamente y mantiene su atención.</p>
Elementos de juego	<p>La plataforma tiene incorporados elementos diseñados para jugar, como puntuaciones, clasificaciones y recompensas. Estos elementos ayudan a crear un ambiente de aprendizaje más lúdico y motivador.</p>
Competición amistosa	<p>Kahoot permite tener una competencia amistosa entre los estudiantes y entretenida.</p> <p>Esta competición sana fomenta la participación y el desafío positivo.</p>
Facilidad de uso	<p>La interfaz de Kahoot es intuitiva y fácil de usar tanto para maestros como estudiantes.</p> <p>Favorece la implementación rápida y efectiva en el aula.</p>
Versatilidad	<p>Kahoot se adapta a diferentes asignaturas, temas y niveles educativos.</p> <p>Esto les permite ser una herramienta flexible y ampliamente aplicable.</p>

Fuente: (Ramirez, kahoot (xataka basics), 2024) **Realizado por:** Rosa Jiménez

6.20. CUALES SON LAS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DEL KAHOOT

Se trata de una aplicación web fundamentada en el juego que facilita la realización de competencias, debates y encuestas en línea.

Los individuos pueden participar de manera individual o en grupos mediante dispositivos digitales.

6.21. QUE ACTIVIDADES SE PUEDE HACER EN EL KAHOOT

Dentro de esta aplicación educativa podemos realizar diferentes actividades como son:

Quiz, true or false, puzzle, open-ended, poll, etc.

7. TEORIA LEGAL

7.1. CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

La constitución de la República de Ecuador 2008 dedica varios artículos a la educación:

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

Art. 27. La educación se enfocará en el respeto a los derechos humanos, al medio ambiente y sustentable y a la democracia, será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28. La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales o cooperativos, se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El estado promoverá el dialogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrolla de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles y gratuita hasta el tercer nivel superior inclusive.

Art. 29. El estado garantizará la libertad de enseñanza y cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Las madres o padres y sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

Art. 344. El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como, acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior. El estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como, el funcionamiento de las entidades del sistema.

Art. 347. Será responsabilidad del estado garantizar una educación de calidad y calidez.

Estos artículos se establecen en el marco constitucional que garantiza el derecho a la educación en Ecuador, su carácter público y gratuito, así como los principios y objetivos que deben orientar el sistema educativo nacional (Constitución del 2008, págs. 33-34-166-167)

7.2.LEY ORGANICA DE EDUCACION INTERCULTURAL (LOEI)

La Ley Orgánica De Educación Intercultural (LOEI) de Ecuador contiene varios artículos relacionados con la educación;

Art. 2. Principios

- ✓ Educación para el cambio
- ✓ Universidad, gratuidad y laicidad
- ✓ Educación para la democracia
- ✓ Equidad e inclusión
- ✓ Calidad y calidez
- ✓ Intercultural y plurinacionalidad

Art. 3. Fines

- ✓ Desarrollo holístico de los estudiantes
- ✓ Fortalecimiento de la identidad nacional
- ✓ Fomento del sentido de pertenencia
- ✓ Desarrollo de competencias y capacidades
- ✓ Promoción de la investigación y la innovación

Art. 6. Obligaciones del Estado

- ✓ Garantizar el derecho a la educación
- ✓ Asegurar la calidad de la educación
- ✓ Erradicar el analfabetismo puro
- ✓ Garantizar la universalidad de la educación inicial

Art. 37. Niveles del sistema educativo

- ✓ Educación inicial
- ✓ Educación General Básica
- ✓ Bachillerato

Art. 40. Currículo Nacional

- ✓ Establece los aprendizajes básicos obligatorios
- ✓ Incluye ejes transversales como interculturalidad y emprendimiento

Art. 42. Instituciones educativas

- ✓ Publicas, fiscos misionales, partículas y comunitarias
- ✓ Deben implementar el currículo nacional

Estos artículos de la LOEI definen los principios, fines, obligaciones del Estado y estructura del sistema educativo en Ecuador, proporcionando el marco legal para la educación en el país.

7.3. MODELO DEL SISTEMA DE EDUCACION INTERCULTURAL BILINGÜE (MOSEIB)

El Modelo de Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB) en Ecuador también contiene artículos relevantes sobre la Educación;

Art. 1. Definición

- ✓ El MOSEIB es el modelo pedagógico del sistema de educación intercultural bilingüe
- ✓ Busca desarrollar una educación pertinente a la realidad cultural y lingüística de los pueblos y nacionalidades

Art. 2. Finalidad

- ✓ Fortalecer la identidad cultural y lingüística de los pueblos y nacionalidades indígenas
- ✓ Garantizar una educación de calidad con pertinencia cultural y lingüística

Art. 3. Objetivos

- ✓ Recuperar, fortalecer y desarrollar la lengua, cultura e identidad de los pueblos indígenas

- ✓ Desarrollar capacidades, destrezas y competencias en los estudiantes
- ✓ Promover una educación intercultural y bilingüe

Art. 8. Principios Rectores

- ✓ Interculturalidad
- ✓ Bilingüismo
- ✓ Participación comunitaria
- ✓ Pertinencia cultural
- ✓ Integralidad

Art. 14. Niveles educativos

- ✓ Educación Inicial Comunitaria
- ✓ Educación General Básica Intercultural Bilingüe
- ✓ Bachillerato Intercultural

Art. 15. Niveles

- ✓ Basado en las cosmovisión, saberes y conocimientos de los pueblos indígenas
- ✓ Integra conocimientos ancestrales y occidentales

Estos artículos del MOSEIB establecen los lineamientos específicos para la implementación de un modelo de educación intercultural bilingüe, adaptado a las necesidades y realidades de los pueblos y nacionales indígenas en Ecuador.

8. TEORIA REFERENCIAL

8.1. DATOS GENERALES DE LA INSTITUCIÓN

Nombre de la institución: Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe

“Rumiñahui”

Tipo de institución: Comunitaria, Intercultural y Bilingüe

Niveles que oferta:

- ✓ Educación inicial comunitaria
- ✓ Educación general básica intercultural bilingüe
- ✓ Bachillerato intercultural

Idiomas de instrucción

- ✓ Kichwa
- ✓ Español

Enfoque pedagógico

Basados en el Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB)

8.2. UBICACIÓN GEOGRÁFICA

La Unidad de Educación COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE RUMIÑAHUI está situada en la provincia de Bolívar, en el cantón Guaranda de la parroquia San Simón (Yacoto). Se trata de un centro educativo en Ecuador, ubicado en la Zona 5. Su localización geográfica es rural, y su modalidad de educación es presencial en jornada matutina. Su tipo de educación es regular y su nivel educativo es: Educación inicial, educación básica y educación superior.



8.3. HISTORIA DE LA INSTITUCIÓN

Según Gamboy y Yanchapanta (2024), la historia de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui” La Institución Educativa inicia su funcionamiento en el año de 1981, por la necesidad imperiosa de la zona y gracias a la gestión decidida de nuestros antecesores, los personajes como: Segundo Chela, Gonzalo Amangandi, Pepe Ruíz y Julio Ballesteros Coordinadores de Programa de Alfabetización y Augusto Agualongo: Presidente de Cabildo de la Comuna Gradas en ese entonces; y con todos los moradores de las comunidades, preocupados por la educación de la niñez y de la juventud, logran que el “Ministerio de Educación con fecha 3 de Diciembre de 1981, mediante el Acuerdo Ministerial No. 007961 oficializada varios Colegas de carácter fisco comunitario y uno de aquellos fue el COLEGIO NACIONAL “RUNA RIKCHARI”, cuyo significado de su nombre es “El Despertar del Indio”. Según la historia este Colegio ha dado su inicio en la casa comunal de Pachagrón con 58 alumnos procedentes de varias comunidades de la zona:

como Conventillo, Pachagrón, Gradas Chico, Gradas Grande, Vaquería, Tagma, Cachisagua, Shulala e incluso de otras parroquias como Veintimilla y Guanujo.

BASE LEGAL. - En el Ministerio de Educación y Cultura: Sección DIRECCIÓN NACIONAL DE PLANEAMIENTO que, mediante el acuerdo Ministerial No. 3420 del 17 de junio de 1982 acuerda que en los siguientes artículos que textualmente dice: Art. 1.- Dejar sin efecto el acuerdo Ministerial No. 007961 de 3 de diciembre de 1981, mediante el cual se crearon varios colegios de ciclo básico en las provincias de régimen costa y sierra, que tenían el carácter de FISCO COMUNITARIOS. Artículo 3. Se establecerá, a partir del periodo escolar 1982-1983, el siguiente ciclo básico en la comuna de Gradas, parroquia San Simón, cantón Guaranda, provincia Bolívar. Se asignará un presupuesto de 200.000 sucres para el personal docente, administrativo y gastos generales, con la aplicación de la partida No. 102-101-3100-000-01, que se encuentra en el presupuesto estatal. Tras varios años, el Director Nacional de Educación Bilingüe concedió la autorización para el funcionamiento del cuarto curso en opción de obtener el título de Bachiller Técnico en Agropecuaria, especialidad Pecuaria, con fecha 5 de octubre de 1989. La primera promoción en esta especialidad se realizó con la participación de doce bachilleres de la República en el año 1991. Durante el periodo comprendido entre 1989 y 1991, se modifica la denominación del colegio denominado "Cordillera de Chimbo" al Colegio Técnico Nacional Agropecuario General "Rumiñahui".

La Dirección Nacional de Educación Intercultural Bilingüe con Acuerdo No. 030 de 21 de marzo de 1995 autoriza el funcionamiento de especialidad de pecuaria a Agropecuaria y que fue apto para otorgar el Título de Bachiller Técnico Agropecuario.

Para el año lectivo 1995-1996, se gestionó para el funcionamiento de Quinto curso de especialidad Agropecuario, la misma que fue rechazada por el director de Educación

Intercultural Bilingüe de Bolívar y no se dio su funcionamiento, además se suspende el funcionamiento de Cuarto curso por la deserción de los estudiantes. Con el paso del tiempo, el contexto educativo del plantel motivó a las autoridades del colegio, los padres de familia, la comunidad y los estudiantes a explorar nuevas estrategias pedagógicas. En consecuencia, se emprende una campaña de sensibilización dirigida a los miembros de la comunidad con el fin de conocer los criterios que verdaderamente deseaban. La ejecución de esta actividad se basó en un estudio socioeconómico. Se identificó que, para incrementar el número de estudiantes, era necesario reabrir el Ciclo Diversificado. Esto implicó el desarrollo de una nueva carrera en consonancia con el progreso de la Ciencia y Tecnología. De esta manera, a partir de 1997, se obtuvo la autorización para el funcionamiento del bachillerato técnico en Comercio y Administración, especialidad Informática, lo que resultó en un incremento significativo de los estudiantes. De acuerdo con el Acuerdo Ministerial Número. El artículo 241 del 21 de diciembre de 2001 se modifica a: COLEGIO TÉCNICO DE HUMANISMO INTERCULTURAL BILINGÜE "RUMIÑAHUI" DE GRADAS. Este nombre se debe a que es adecuado para conceder el título de Bachiller Humanístico con la especialidad en Química y Biología.

Y así iniciando con cuarto curso de Química Biólogo. A partir del año lectivo 2005-2006 se inicia con el funcionamiento de dos especialidades: Informática y Químico Biólogo. Primera administración del Lic. Raúl Bolívar Agualongo como Rector del colegio Humanístico Intercultural Bilingüe "Rumiñahui" de 1ro de enero del 2007 a marzo del 2013. Administración de la Lic. Marcela Bazantes de 28 de marzo del 2013 a diciembre del 2013 rectora de esta noble institución educativa. De enero del 2014 al 27 de noviembre de 2014 administración como rector el Lic. Fabián Ladino.

Segunda administración del Lic. Raúl Bolívar Agualongo, cuando la institución obtuvo la denominación de: Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui” a partir de 28 de noviembre del 2014 al 25 de marzo del 2015. Luego las instancias superiores resuelven: DENOMINAR a la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “RUMIÑAHUI” de manera temporal a UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “RUMIÑAHUI” con código AMIE 02B00121, Parroquia San Simón, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, circuito educativo 02D01C11_b, distrito 02d021, a partir del periodo lectivo 2014-2015 ofertando los siguientes niveles Educación Básica General: Básica superior (8vo, 9no, y 10mo grados de Educación General Básica) Bachillerato general Unificado: Ciencias y Técnico, Figura Profesional servicios especialización Administración de Sistemas (1ro, 2do, y 3er año de Bachillerato), jornada matutina. Por estos cambios se ha fusionado entre la escuela de la comunidad Gradas Chico, Gabriel Pazmiño Armijos y la escuela Bartolomé de las casas de la comuna de Gradas luego fusionado de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Bartolomé de las Casas y Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui” con la nominación de: UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “RUMIÑAHUI” Que la institución el día 17 de junio del 2024 cumple 41 años de vida, que esta fecha sea un motivo para recordar a los antecesores el sacrificio y lucha por sacar adelante a su pueblo con sus valores y principios, rescatando la cultura y la práctica de la interculturalidad demostrando en todos los escenarios de la vida y así dar el prestigio a esta noble institución educativa.

Autoridades comunitarias padres y madres de familia, autoridades educativas, los y las docentes, el compromiso y la responsabilidad para cumplir la misión de darle todo el esfuerzo con la capacidad de conocimiento y ciencia.

8.4. POBLACIÓN

El UECIB “RUMIÑAHUI” cuenta con un total de 19 docentes entre ellos 8 mujeres y 11 hombres, en cuanto a estudiantes hay un total de 240 entre niños y niñas.

9. MARCO METODOLÓGICO

9.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

En el presente estudio, se empleó una estrategia de gamificación basada en el juego digital Kahoot, con el respaldo de la plataforma, con el fin de fortalecer la historia y la cultura de los estudiantes del nivel PAI. Su metodología es cualitativa y cuantitativa, con el objetivo de solucionar una problemática. Por lo tanto, resulta esencial llevar a cabo la recolección y los procedimientos de datos.

Se desarrolla un diagnóstico a las condiciones existentes en la institución para la asignatura de Estudios Sociales con el empleo de métodos empíricos como resultan las técnicas de observación, la revisión documental y la entrevista.

En el enfoque cuantitativa, se deriva objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco no una perspectiva teórica (Costa, 2018) ya que se miden las variables en un determinado contexto; se analiza métodos estadísticos y se extrae una serie de conclusiones.

En el enfoque cualitativo se busca respuestas relacionadas con el tema de investigación.

9.2. DISEÑO O TIPO DE ESTUDIO

El diseño de la investigación es correlacional, estableciendo una correlación entre la variable independiente y la variable dependiente. En consecuencia, es posible establecer la influencia

de la gamificación, una estrategia basada en el juego digital Kahoot, en el aprendizaje de las historias y culturas en los estudiantes del nivel PAI en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “RUMIÑAHUI”.

En cuanto al nivel de profundidad de la investigación es descriptivo. “busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos cualquier otro fenómeno que se somete a un análisis”

Esta investigación se apoya en base a datos y muestra reales que se recolectaron en el lugar donde se desarrolló el problema de estudio.

10. MÉTODOS

10.1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

10.1.1. TÉCNICAS

Como método para la obtención y recolección de datos, esta investigación utilizó las encuestas y entrevistas las cuales fueron presencial. Estas técnicas fueron aplicadas a los estudiantes y docente de la asignatura de Estudios Sociales y Etno-Historia de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui”.

10.1.2. INSTRUMENTOS

El instrumento utilizado en esta investigación es un cuestionario de diez preguntas, tanto dicótomas y polinómicas, estas preguntas fueron aplicadas a los estudiantes de Octavo, Noveno y Décimo de Educación General Básica Superior. De la misma manera se aplicó una entrevista de siete preguntas para el docente de la asignatura de Estudios Sociales y Etno-Historia, estas herramientas fueron previamente diseñadas y revisadas para dicha recolección de datos para la investigación.

11. UNIVERSO Y MUESTRA

11.1. Universo

Según Chacón (2019), la población es el conjunto de las unidades de análisis, la población puede ser finito e infinito

11.2. Muestra

Para Chacón (2019), es un subconjunto finito y factible de la población, que debe cumplir las características ineludibles para lograr excelentes conclusiones

Profesor/a:	1
Octavo	27
Noveno	
Decimo	Unidad educativa comunitaria intercultural “Rumiñahui”
Total	28

Fuente: Unidad Educativa Comunitaria Intercultural “Rumiñahui”

Realizado por: Rosa Jiménez

12. PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN

A finalizar esta investigación, se utilizó una tabulación de los datos obtenidos mediante las encuestas aplicadas a los estudiantes y la entrevista fue aplicada al docente, del Subnivel PAI de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui”.

Para dicha recolección de datos, para el análisis estadístico se empleó la herramienta digital Atlas. TI, mientras que para el análisis de resultado se utilizó el sistema estadístico SPSS, el cual nos permite general las tablas y gráficos dinámicos

13. ANALÍISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Estructura de la guía de entrevista.

La guía de entrevista permite discernir fácilmente la información obtenida en el proceso investigativo, estas están dirigidas a los entes educativos (estudiantes), fueron estructuradas por tres niveles. En primer lugar, preguntas de apertura iniciando un diálogo ameno induciendo y enriqueciendo al entrevistado con información previa del tema, en segundo

lugar, el desarrollo de cada pregunta puntualizando el tema investigativo y metas a alcanzar, por último, el cierre de la entrevista proporciona la reflexión significativa del tema y/o proyecto investigado.

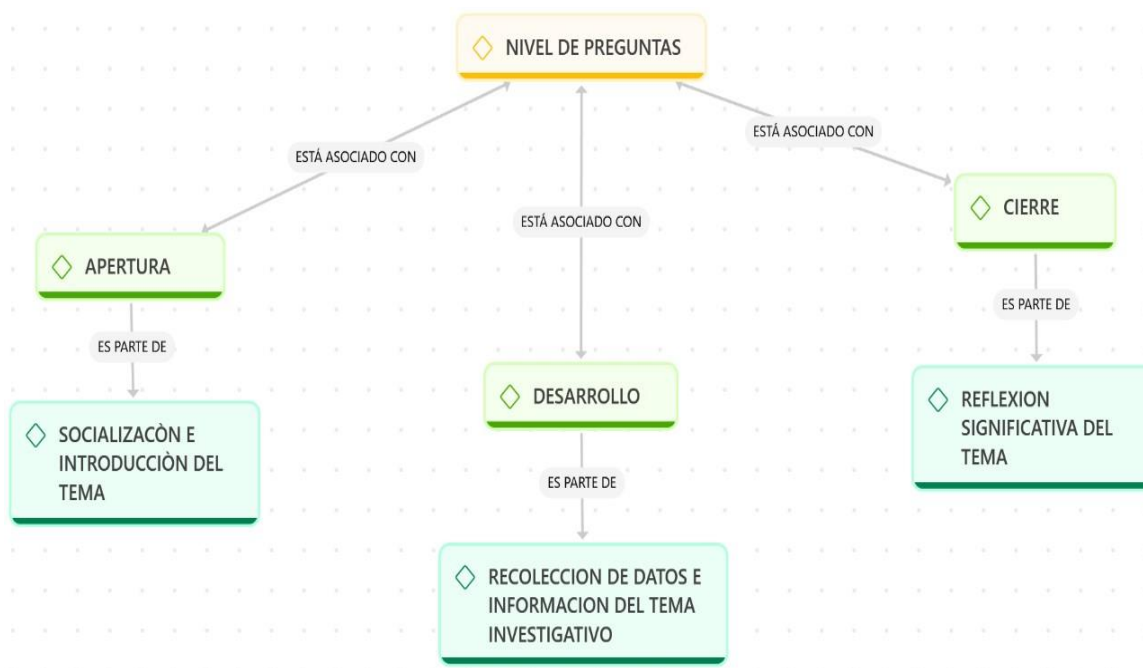


Ilustración. Estructuración de la guía de entrevistas

Elaborado por: Rosa Jiménez.

Cuadro de categorización

El presente tema investigativo está constituido por cuatro categorías y diez subcategorías vinculadas al desarrollo y discernimiento de la recolección de datos en el proceso de interaprendizaje en la gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de estudios sociales y etnohistoria con los estudiantes, por ende, las categorías y subcategorías brindan un análisis más significativo en el discernimiento de la información.

CATEGORÍA	PREGUNTAS	SUBCATEGORÍA
Plataformas Educativas	Docentes. P1. ¿Conoce acerca de las plataformas educativas en línea como recurso dentro de la enseñanza – aprendizaje?	Enriquecer la experiencia educativa
Gamificación	Docentes. P2. ¿Conoce usted que es la gamificación? P3. ¿Ha utilizado recursos gamificados en el proceso enseñanza – aprendizaje? P4. ¿Consideras que la gamificación mejora la motivación de los estudiantes?	Elementos y técnicas de diseño Aumenta la motivación y compromiso Transforma el aprendizaje Experiencia interactiva y atractiva
Herramientas de Gamificación	Docentes. P5. ¿Usted estaría dispuesto a implementar herramientas de gamificación como pieza fundamental de sus métodos para adecuar la enseñanza – aprendizaje?	Enriquece el proceso educativo interaprendizaje
Kahoot	Docentes. P6. ¿Conoce acerca de la herramienta de gamificación Kahoot? P7. ¿Considera usted que la aplicación Kahoot es efectiva para mejorar la participación y el aprendizaje?	Aprendizaje activo y participativo Aumenta la participación áulica Calidad del contenido académico Efectiva para mejorar la participación y aprendizaje.

Ilustración. Categorización y subcategorización

Elaborado por: Rosa Jiménez

Esquema relacional de categorización

En el esquema se representa las conexiones que existen entre cada una, de acuerdo con la información recolectada, cada una está relacionada estrechamente con las categorías obtenidas en la implementación de nuevas estrategias didácticas en el proceso de interaprendizaje y gamificación.

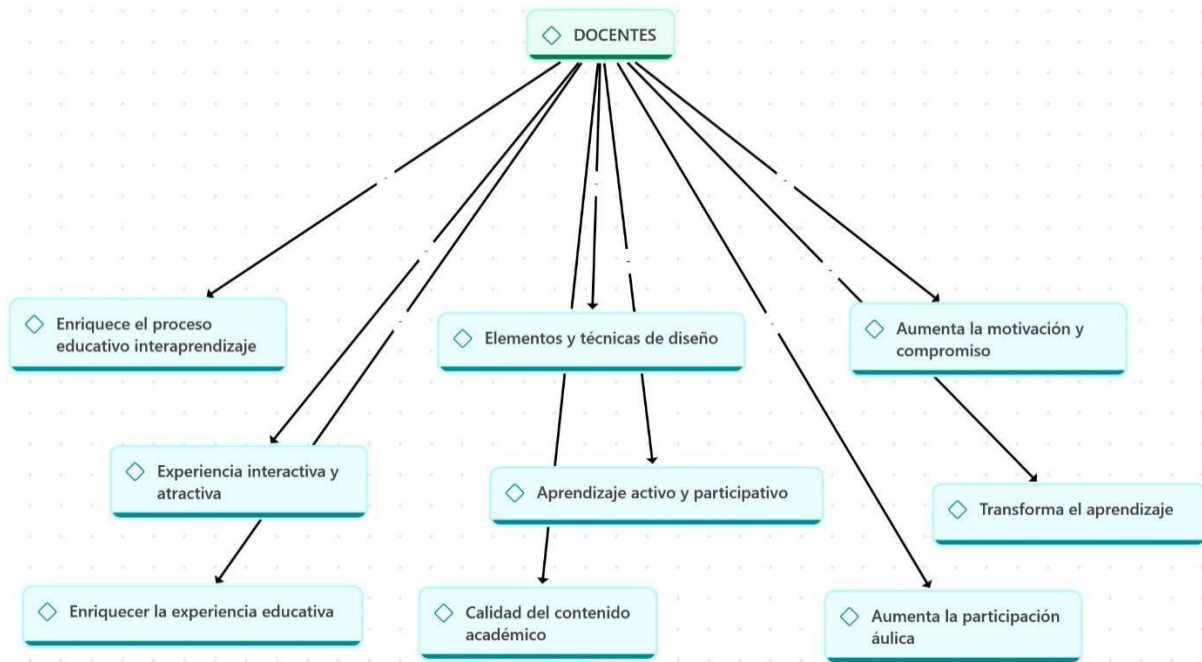


Ilustración. Relación subcategoría del análisis

Elaborado por: Rosa Jiménez

De acuerdo con el esquema relacional sub-categorico la gamificación puede mejorar significativamente el rendimiento académico, tanto en la retención de información y la participación activa de los estudiantes, puede manifestarse en entornos que favorecen en el ámbito cultural y en la adopción de las estructuras de juego en diferentes contextos implica el uso de elementos de juego en contexto no lúdicos, ha emergido como una estrategia prometedora para abordar estos desafíos didácticos. Por tanto, los docentes deben ser innovadores y creativos en el desarrollo de nuevos métodos y metodologías de aprendizaje.

Cuadro de codificación axial estudiantes.

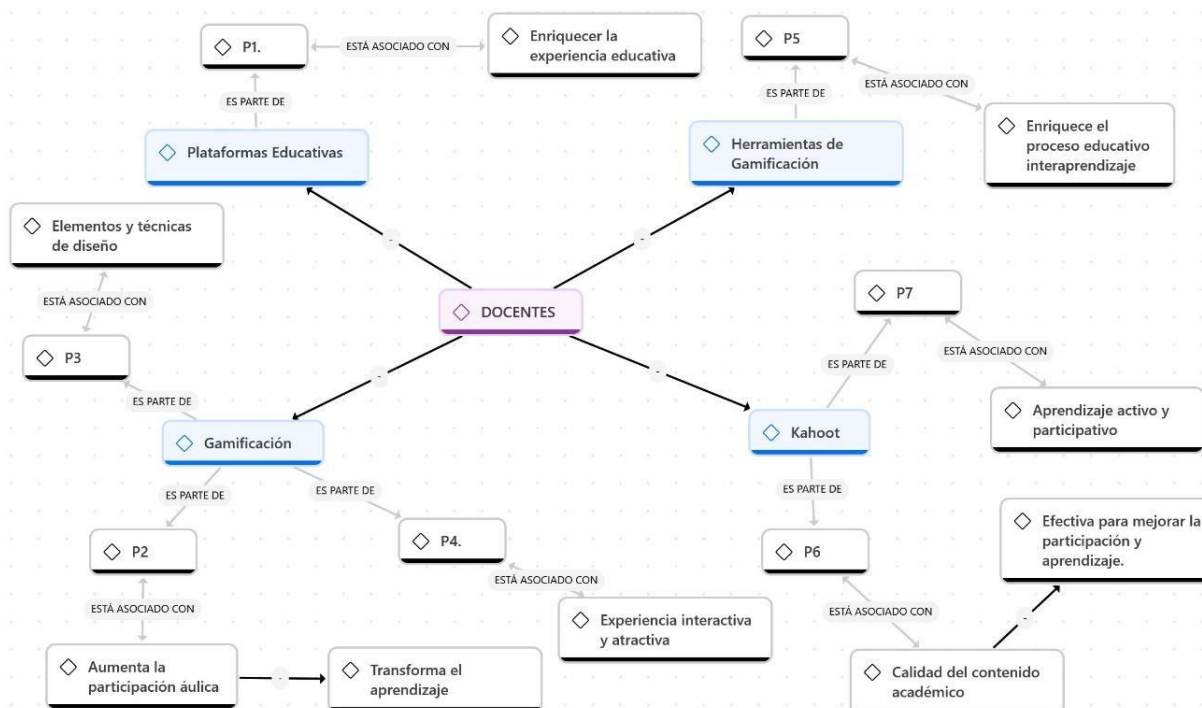


Ilustración. Codificación axial estudiantes.

Elaborado por: Rosa Jiménez

La codificación axial otorga un avistamiento lógico – reflexivo del pensamiento de los entrevistados en la implementación de estrategias didácticas y la gamificación para motivar el aprendizaje y mejorar la participación de los estudiantes en el aula, siendo esta una herramienta especialmente útil para hacer que el contenido sea más accesible y relevante para todos los estudiantes, independientemente de su idioma o trasfondo cultural promoviendo desarrollar habilidades y destrezas.

13.1. Interpretación de resultados.

Pregunta 1. ¿Usted conoce acerca de las tecnologías de la información y comunicación (tic)?

Tabla N° 1: Conocimiento de las Tics

Respuestas	Coincidencias	Porcentaje
Si	27	100%
No	0	0%
Total	27	100%

Análisis e interpretación: se evidencia el conocimiento tácito que poseen acerca del tema sobre los tics en el salón de clases, haciendo de las metodologías de aprendizaje innovadoras y/o enriquecedoras en el proceso de inter-aprendizaje entre docente – discente contribuyendo en el mejoramiento de los ambientes de aprendizaje, actividades curriculares, contenidos académicos, teoría y práctica de la teoría misma, dinamizando el aprendizaje e innovando las estrategias didácticas.

Pregunta 2. ¿En la asignatura de estudios sociales y etnohistoria, su docente utiliza herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza?

Tabla N° 2: Proceso de Enseñanza

Respuestas	Coincidencias	Porcentaje
Si	16	100%
No	10	0%
Total	27	100%

Análisis e interpretación: presenta un índice intermedio en conocimientos y aplicación de herramientas tecnológicas dentro de los contenidos académicos, poniendo en manifiesto el desarrollo de innovadoras estrategias métodos y metodologías beneficiando a los estudiantes en el proceso de inter-aprendizaje asumiendo un rol más participativo y activo. Como se expone en el grafico 2, la utilización de estas herramientas en las asignaturas proporciona conocimiento cognitivo – significativo.

Pregunta 3. ¿Le gustaría que su aprendizaje fuera más entretenido, creativo, motivador e interactivo en la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria?

Tabla N°3: Aprendizaje interactivo

Respuestas	Coincidencias	Porcentaje
Si	17	63%
No	10	37%
Total	27	100%

Gráfico N°-3



Fuente: datos obtenidos de las estadísticas de los estudiantes de octavo, noveno y décimo de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui”

Realizado por: Rosa Jiménez y Verónica Quilligana

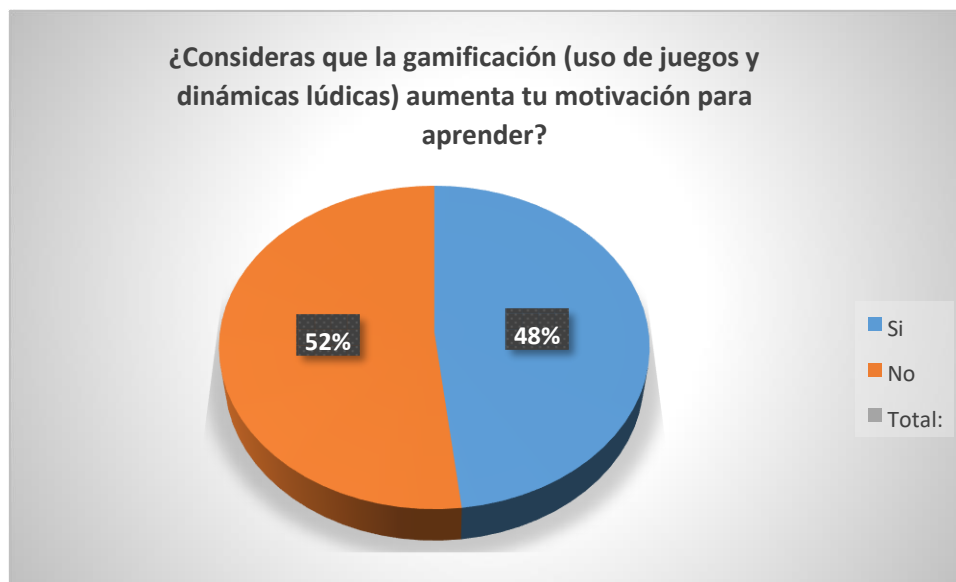
Análisis e interpretación: este aprendizaje se lleva a cabo de diferente manera y que los contenidos académicos sean más entretenidos y no aburridos con mucha teoría favoreciendo el desarrollo de habilidades y destrezas conjuntamente con el razonamiento y pensamiento lógico, por otro lado muestran poco interés para utilizar estas nuevas herramientas de mejoramiento educativo por desconocimiento y por no tener acceso a la tecnología, pues el aprendizaje participativo – activo como pieza esencial en la enseñanza cambiaría la cosmovisión del aprendizaje.

Pregunta N°-4. ¿Consideras que la gamificación (uso de juegos y dinámicas lúdicas) aumenta tu motivación para aprender?

Tabla N°4: Gamificación

Respuestas	Coincidencias	Porcentaje
Si	13	48%
No	14	52%
Total	27	100%

Gráfico N°-4



Fuente: datos obtenidos de las estadísticas de los estudiantes de octavo, noveno y décimo de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui”

Realizado por: Rosa Jiménez y Verónica Quilligana

Análisis e interpretación: En cuanto al uso de la gamificación afirman que esta nueva estrategia es esencial para motivar e incentivar el aprendizaje, pues beneficia el desarrollo cognitivo, por lo tanto, existen muy pocos estudiantes que no concuerda con este

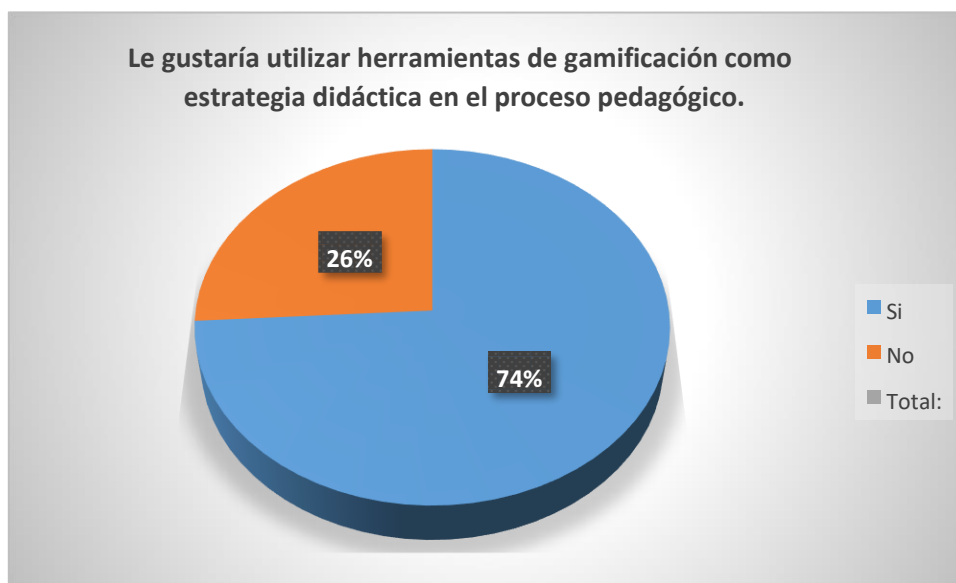
pensamiento, pues fundamenta que los contenidos académicos están bien impartidos y son de su agrado.

Pregunta N°-5. Le gustaría utilizar herramientas de gamificación en su proceso pedagógico.

Cuadro N°5: Herramientas de Gamificación

Respuestas	Coincidencias	Porcentaje
Si	20	74%
No	7	26%
Total	27	100%

Gráfico N°-5



Fuente: datos obtenidos de las estadísticas de los estudiantes de octavo, noveno y décimo de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui”

Realizado por: Rosa Jiménez y Verónica Quilligana

Análisis e interpretación: Con base en la investigación y recolección de datos se denota un porcentaje significativo interesado en las Tics como herramienta para el proceso de enseñanza – aprendizaje, la mayoría de los estudiantes están interesados en aprender desde la gamificación y que las estrategias didácticas se innoven de acuerdo a esta nueva red, mientras tanto una minoría, de estudiantes que no están satisfechos con la utilización de esta herramienta por dificultades en el acceso a la tecnología y desconocimiento de la misma, esto se expone como rol esencial para utilizar nuevas estrategias didácticas.

Pregunta 6. ¿Seleccione las plataformas educativas de gamificación que usted conoce?

Tabla N°6: Plataformas Educativas

Respuestas	Coincidencias	Porcentaje
Katoot	0	0%
Yahoo	0	0%
Genially	0	0%
Prezi	0	0%
Canva	0	0%
Total	0	100%

Análisis e interpretación: los encuestados no conocen las herramientas y/o aplicaciones educativas que pueden ser utilizadas por los docentes en la innovación del aprendizaje con métodos y metodologías motivadores y dinámicos. Con base en la información recolectada, les resulta novedoso aprender desde una perspectiva diferente que capte su atención por completo y discierna la información proporcionada.

Pregunta 7. ¿Usted conoce sobre la plataforma Kahoot?

Tabla N°7: Kahoot

Respuestas	Coincidencias	Porcentaje
Si	0	0%
No	27	100%
Total	27	100%

Análisis e interpretación: En este ítem se expone la base central de la investigación y recolección de datos, donde se detallan desde la visión de los encuestados el conocimiento y, a su vez, desconocimiento de las aplicaciones educativas existentes, los cuales se desconoce qué es y cómo puede ser utilizada e implementada dentro del salón de clases como refuerzo en el proceso de inter-aprendizaje, brindando a los docentes una nueva manera de impartir sus conocimientos.

Pregunta 8. ¿Le gustaría utilizar Kahoot en la asignatura de estudios sociales y etnohistoria?

Tabla N°8: Kahoot en Etno-Historia

Respuestas	Coincidencias	Porcentaje
Si	27	100%
No	0	0%
Total	27	100%

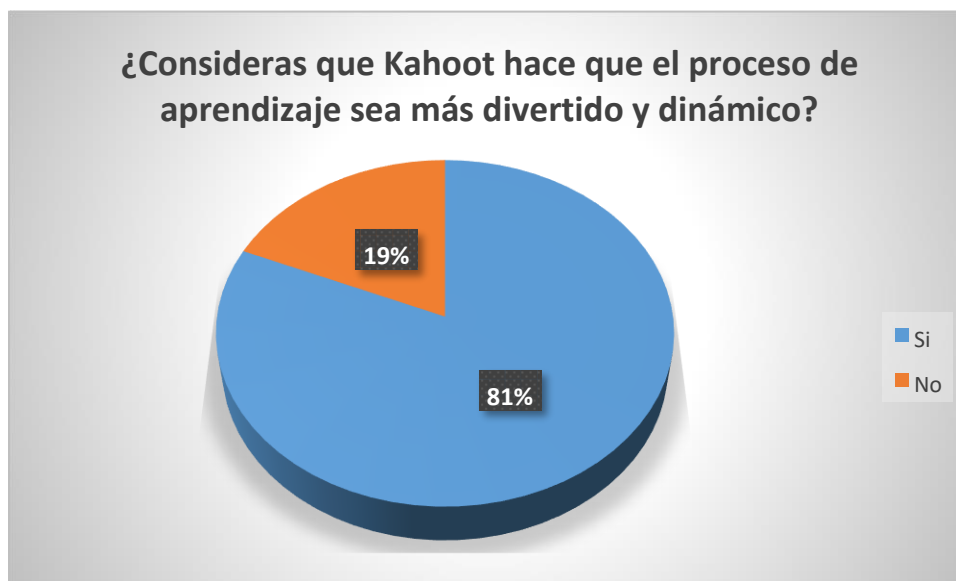
Análisis e interpretación: En este bloque con referencia a la utilización de kahoot en el proceso de enseñanza – aprendizaje se manifestaron, entusiasmados e intrigados, pues su curiosidad fue grande al conocer de manera previa un poco de cómo se utilizaría esta aplicación con los contenidos académicos, por ende, el utilizar esta herramienta dinamiza la participación y aprendizaje para trabajar, revisar temas y reforzar los contenidos expuestos desde la teoría.

Pregunta 9. ¿Consideras que Kahoot hace que el proceso de aprendizaje sea más divertido y dinámico?

Tabla N°9: Aprendizaje Dinámico

Respuestas	Coincidencias	Porcentaje
Si	22	81%
No	5	19%
Total	27	100%

Gráfico N°-9



Fuente: datos obtenidos de las estadísticas de los estudiantes de octavo, noveno y décimo de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui”

Realizado por: Rosa Jiménez y Verónica Quilligana

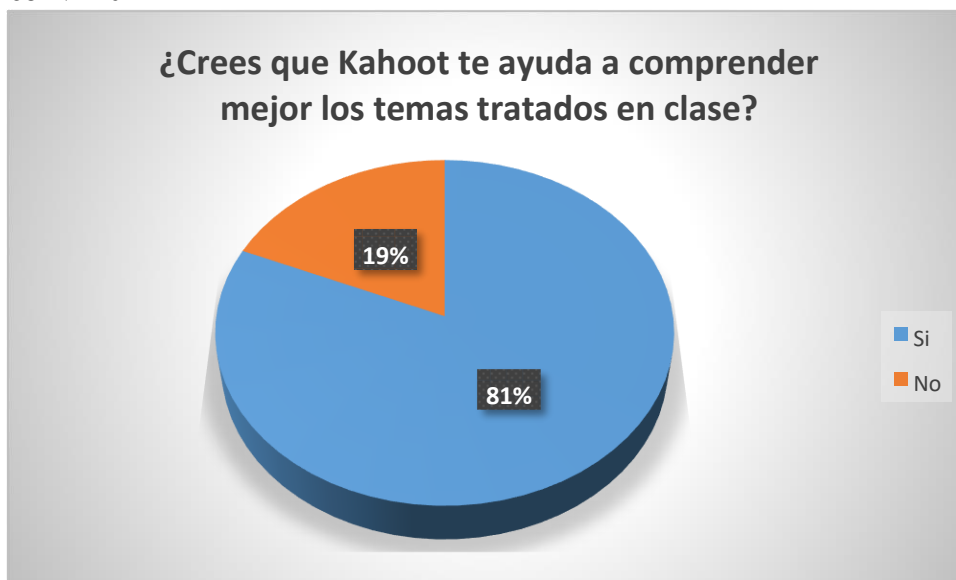
Análisis e interpretación: la utilización de esta nueva herramienta en el proceso de enseñanza – aprendizaje se vuelve una manera más dinámica y divertida de estudiar, contribuyendo a un mejor desarrollo del pensamiento cognitivo, lógico y reflexivo, y de la cual existe una minoría que no muestra interés en este nuevo método porque les resulta difícil acceder a las Tic y una computadora o celular para uso de esta herramienta.

Pregunta 10. ¿Crees que Kahoot te ayudaría a comprender mejor los temas tratados en clase de Estudios Sociales y Etnohistoria?

Tabla N°10: Kahoot en el aula de clase

Respuestas	Coincidencias	Porcentaje
Si	22	81%
No	5	19%
Total	27	100%

Gráfico N°-10



Fuente: datos obtenidos de las estadísticas de los estudiantes de octavo, noveno y décimo de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui”

Realizado por: Rosa Jiménez y Verónica Quilligana

Análisis e interpretación: los alumnos se sienten satisfechos con utilizar y/o implementar una nueva herramienta educativa en el proceso de enseñanza para que los contenidos académicos sean más llamados, entretenidos y discierna mejor lo cognitivo – reflexivo, por

otro lado, el resto de estudiantes no presentan interés para la utilización de esta herramienta, por un lado, no cuentan con acceso a la tecnología y por el desconocimiento del mismo.

14. CONCLUSIONES

Se consideró que hay poca motivación de los estudiantes en el rendimiento académico dentro del aula, en donde se encontraron diversas problemáticas relacionado a la estimulación, como la falta de interés en la hora de la asignatura de Estudios Sociales y Etno Historia y en los materiales que son presentados por el docente.

Se empleó la guía de entrevista para los estudiantes y la encuesta para el docente los cuales fueron analizados en ATLAS. Ti y en el SPSS, con la finalidad de recopilar dicha información dentro de la investigación.

En la presente investigación se examinó la correlación entre las variables gamificación estrategia, basada en el juego digital Kahoot, y el aprendizaje de historias y culturas. La implementación de la gamificación mediante el juego Kahoot fomenta la creatividad en los procesos de aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel PAI. Se ha observado que la incorporación de elementos lúdicos en las actividades de aprendizaje incrementa la creatividad de los estudiantes y su disposición a participar activamente en las clases. La utilización de la gamificación como estrategia de aprendizaje es idónea para fomentar e involucrar a los alumnos en las clases colaborativas. Sin embargo, el desconocimiento de juegos novedosos obstaculiza la aplicación efectiva de esta estrategia. Por lo tanto, se recomienda a los profesores investigar más acerca de estas herramientas de tal manera que puedan emplearlas de manera integral.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION, SOCIALES, FILOSOFICAS Y HUMANISTICAS

CARRERA DE EDUCACION INTERCULTURAL BILINGÜE

Objetivo: Recopilar la información de los estudiantes en cuanto el conocimiento sobre la gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de estudios sociales y etnohistoria con los estudiantes del nivel PAI en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui” en el periodo lectivo 2024

- 1. ¿Usted conoce acerca de las tecnologías de la información y comunicación (tic)?**
 - Si
 - No
- 2. ¿En la asignatura de estudios sociales y etnohistoria, su docente utiliza herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza?**
 - Siempre
 - A veces
 - Nunca
- 3. ¿Le gustaría que su aprendizaje fuera más entretenido, creativo, motivador e interactivo?**
 - Si
 - No
- 4. ¿Consideras que la gamificación (uso de juegos y dinámicas lúdicas) aumenta tu motivación para aprender?**
 - Sí
 - No
- 5. Le gustaría utilizar herramientas de gamificación como estrategia didáctica en el proceso pedagógico.**
 - Si
 - No

- 6. ¿Seleccione las plataformas educativas de gamificación que usted conoce?**
- Kahoot
 - Yahooot
 - Genially
 - Prezzi
 - Canva
- 7. ¿Usted conoce sobre la plataforma Kahoot?**
- Si
 - No
- 8. ¿Le gustaría utilizar Kahoot en la asignatura de estudios sociales y etnohistoria?**
- Si
 - No
- 9. ¿Consideras que Kahoot hace que el proceso de aprendizaje sea más divertido y dinámico?**
- Sí
 - No
- 10. ¿Crees que Kahoot te ayuda a comprender mejor los temas tratados en clase?**
- Si
 - No

ENTREVISTA DIRIGIDA PARA EL DOCENTE

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION, SOCIALES, FILOSOFICAS Y HUMANISTICAS

CARRERA DE EDUCACION INTERCULTURAL BILINGÜE

Objetivo: La presente entrevista tiene como propósito recopilar la información de los estudiantes en cuanto el conocimiento sobre la gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de estudios sociales y etnohistoria con los estudiantes del nivel PAI en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui”.

- ¿Conoce acerca de las plataformas educativas en línea como recurso dentro de la enseñanza- aprendizaje?
- ¿Conoce usted que es la gamificación?
- ¿Ha utilizado recursos gamificados en la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria?
- ¿Consideras que la gamificación mejora la motivación de los estudiantes?
- ¿Usted estaría dispuesto a implementar herramientas de gamificación como pieza fundamental de sus métodos para adecuar la enseñanza-aprendizaje?
- ¿Conoce acerca de la herramienta de gamificación Kahoot?
- ¿Considera usted que la aplicación Kahoot es efectiva para mejorar la participación y el aprendizaje?

15. PROPUESTA

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FOLOSÍFICAS Y
HUMANISTICAS**

PROPUESTA PEDAGÓGICA

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA
DE ESTUDIOS SOCIALES Y ETNOHISTORIA CON LOS ESTUDIANTES DEL
SUBNIVEL PAI EN LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA
INTERCULTURAL BILINGÜE “RUMIÑAHUI” EN EL PERIODO LECTIVO 2024**

AUTORAS

JIMÉNEZ GARCIA ROSA ELVIRA

QUILLIGANA RAMIREZ VERÓNICA MARIUXI

TUTORA:

ING. VERÓNICA TERESA VELOZ SEGURA

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN PPRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESPECIALIZACIÓN EDUCACIÓN
INTERCULTURAL BILINGÜE**

GUARANDA, 2024

**UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA
INTERCULTURAL BILINGÜE “RUMIÑAHUI”**



**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA DE
ESTUDIOS SOCIALES Y ETNOHISTORIA**

INTRODUCCIÓN

Este trabajo ofrece a los docentes, estudiantes una estrategia didáctica mediante nuevos métodos pedagógicos e implementando la gamificación dentro de ellos, ya que por medio de esta aplicación podemos realizar ya sea; quizz, test, evaluaciones, tareas, etc.

Mediante esta estrategia didáctica se llevará a cabo la utilización correcta de la tecnología, para de esta manera nosotros como docentes podemos desarrollarnos más dentro de la tecnología ya que hoy en día las tecnologías son mal usadas tanto, por los estudiantes y nosotros como docentes, la gamificación ofrece una oportunidad única para los estudiantes tengan la facilidad de desarrollar habilidades técnicas dentro de un contexto cultural y relevante permitiéndonos así, tener una herramienta a la mano de la cual podemos resolver muchos problemas de la vida cotidiana.

El propósito de esta investigación es desarrollar la gamificación como estrategia didáctica en donde realizaremos actividades donde podemos utilizar de muchas maneras esta aplicación, llevando a cabo lo mencionado anteriormente, se emplea diversas actividades lúdicas las cuales nos pueden servir para la aplicación de los juegos didácticos para de esta forma mejorar la autoestima y mejorar el rendimiento de los estudiantes, de 8vo, 9no, y 10mo de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui”, Cantón Guaranda, provincia Bolívar, durante el periodo académico 2024, dentro de estas tenemos algunas actividades que tendrán como objetivo incentivar las estrategias de motivación en el salón de clases, mediante los juegos educativos y un sistema de puntuación el cual se incentiva a los estudiantes a alcanzar nuevos conocimientos.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Implementar la aplicación Kahoot como una herramienta interactiva y dinámica para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje, de la misma manera se puede fomentar la participación activa de los estudiantes de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Rumiñahui” y poderlos evaluar de manera más efectiva y generar un ambiente de aprendizaje más motivador y divertido.

OBJETIVO ESPECIFICO

- ✓ Desarrollar y estructurar contenido didáctico interactivo en Kahoot para la asignatura de Estudios Sociales y Etnohistoria
- ✓ Fomentar la motivación y el interés en el aprendizaje de Estudios Sociales y Etnohistoria mediante la incorporación de la aplicación.
- ✓ Utilizar la aplicación de Kahoot para incentivar la participación activa de los estudiantes.

DESARROLLO

Gamificación y TIC los recursos y medios de los que disponen son las herramientas que lo hacen posible implementar con éxito la activación y desarrollo del proceso de aprendizaje. El objetivo es ofrecer estrategia de enseñanza a través de la gamificación apoya tecnología que ayuda a mejorar la motivación y el rendimiento de los empleados. Estudiante de ciencias sociales, empieza por aplicar métodos teóricos. Realizar investigaciones previas sobre conceptos. Caracterización del mediante el juego y la activación, también crear pautas y variables incluidas en el diagnóstico.

Los métodos incluyen: observaciones, revisión de literatura, entrevistas y encuesta a estudiantes con dos objetivos claros: evaluar la situación actual desde estudiantes y examinar los efectos de las variables de influencia seleccionadas a la herramienta utilizada el método

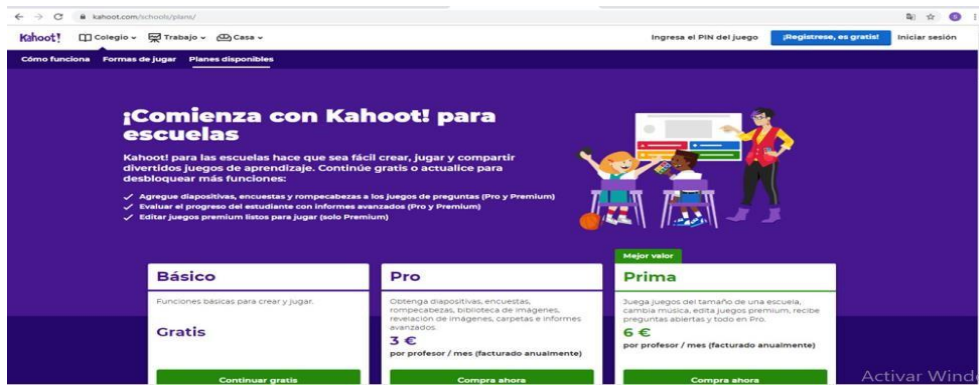
Kendall, lo que demuestra la eficacia y fiabilidad de este método. Demostrar y definir variaciones y gráficos explicados localmente, la precipitación comprueba la precisión de las variables definidas. La estrategia muestra una mejora en la percepción de los resultados por parte de los estudiantes, el uso de la gamificación en los procesos de aprendizaje y motivación en el aula. Lidera las tecnologías de la información y la comunicación. (Hurtado Mora Elena Efigenia, 2024)

HERRAMIENTA KAHOOT

Kahoot es una gran herramienta gratuita para profesores y estudiantes que permiten aprender y repasar conceptos de una forma muy divertida porque es como una competición. Se puede utilizar en la escuela, el trabajo y el hogar mediante una computadora, tableta o teléfono móvil.



Las tres áreas ofrecen una variedad de planes de pago para satisfacer las necesidades de todos. Con fines educativos, ofrecemos tres planes: Básico, Pro y Premium. Con la versión gratuita tenemos suficiente espacio para las aplicaciones que ofrecemos.



Esta aplicación, se centra en su potencial en el aula porque Kahoot puede hacer que el aprendizaje sea divertido, atractivo e impactante para todos los estudiantes. Kahoot te permite crear juegos de aprendizaje o elegir entre juegos prediseñados para comenzar a explorar un tema, revisar y reforzar contenido e incluso realizar evaluaciones. Utilice esta herramienta para aumentar la motivación de los estudiantes. No es necesario instalarlo en ningún dispositivo, pero se requiere conexión a internet. Se puede acceder directamente desde cualquier buscador, aunque también funciona con una app gratuita para Android o iOS. Para que puedas usarlo gratis en tu teléfono inteligente o tableta.

EXPLICACIÓN DEL USO EN EL ÁMBITO EDUCATIVO.

Kahoot tiene el potencial de motivar a los estudiantes porque cuanto más rápido responda, más puntos podrá ganar si la respuesta elegida es correcta. Si queremos jugar de forma individual, cada alumno deberá tener su propio dispositivo para marcar en él. Si lo hacemos en equipo, cada equipo, tendrá el suyo. Ambos métodos aumentan la competencia, lo que los hacen felices.

Las preguntas y el ganador aparecerán en la pantalla que utilizemos (PDI, pantalla de proyección.) y las respuestas quedarán registradas en el Kahoot que creamos. Cuando haya pasado el tiempo de respuesta marcado, todos verán en la pantalla si respondieron

correctamente. Esto nos dará la oportunidad de dialogar con ellos y así comprobar sus respuestas.

PROCESO PARA ACCEDER A KAHOOT

Para acceder a la herramienta, debes registrarte como docente (<https://kahoot.com>) y luego seleccionar o crear una encuesta. Los cuestionarios se pueden utilizar de diferentes maneras, por ejemplo:

- ✓ Evaluar conocimientos previos, introducir nuevos conceptos u obtener una vista previa del contenido, fortalecer lo hecho.
- ✓ Resumir las opiniones o intereses de los estudiantes en diversos aspectos, iniciar un debate.
- ✓ Configure tareas para que los estudiantes puedan jugar en cualquier momento y en cualquier lugar en sus dispositivos.



El proceso es muy sencillo. Accedo al panel de control y decido que tipo de Kahoot quiero crear y puedes elegir:

- ✓ **Quiz:** más utilizada en este kahoot, haces una pregunta y obtienes múltiples respuestas. Utilizo esta opción con mayor frecuencia y explicare como hacerlo más adelante.
- ✓ **Discussion:** que me permita iniciar un debate o una pregunta abierta.
- ✓ **Survey:** encuesta utilizada para generar la encuesta.

Después de elegir un método consideraremos el tipo de prueba, visité New Kahoot y agregué preguntas y posibles respuestas. Me asegurare de no olvidarme de marcar las opciones validas, así como la puntuación de la pregunta de 0 a 2000 y el tiempo necesario para responder, que oscilaba entre 5 segundos y 4 minutos. (Sánchez, 2019)

PROCESO PARA ENTRAR A UNA PARTIDA EN KAHOOT

¡Entrar al juego para jugar los estudiantes no necesitan registrarse en Kahoot!, todo lo que tienen que hacer es ir a kahoot.it en el navegador de su móvil y seleccionar las opciones.

ENTER GAME PIN



Ahí aparecerá esta pantalla en la que tenías de meter el código de la partida.



El código de la partida os lo mostrara al docente en su pantalla (o pantalla de clase), siendo esta imagen que veras:

PIN de juego
01255748

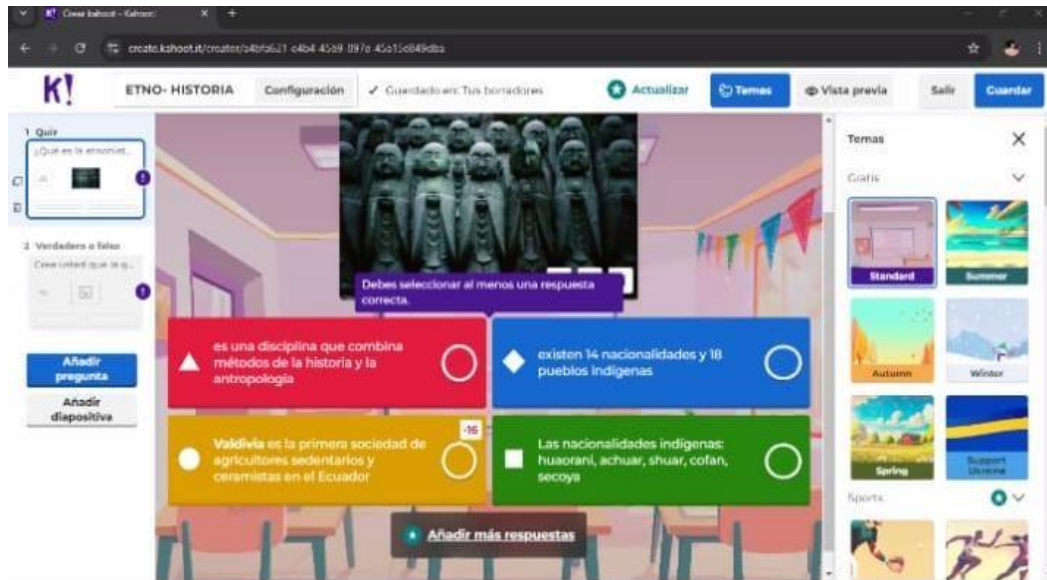
Una vez introducido, aparece esta pantalla en la que les piden un Nickname, es importante que aquí pongas nuestro DNI para poder luego identificar sus resultados.



Si no pones nuestro DNI luego no podremos asignar la puntuación para la evaluación continua.

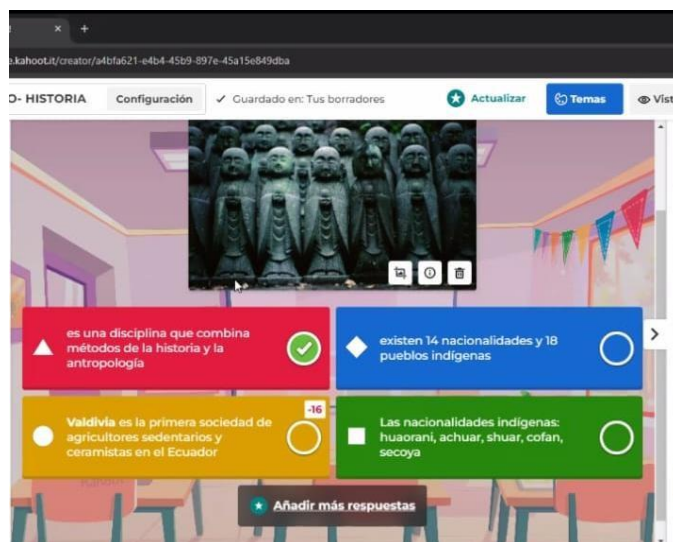
Conforme vayas introduciendo nuestro DNI lo veras en la pantalla del docente asi:

Una vez que estén todos, el docente iniciara la partida.

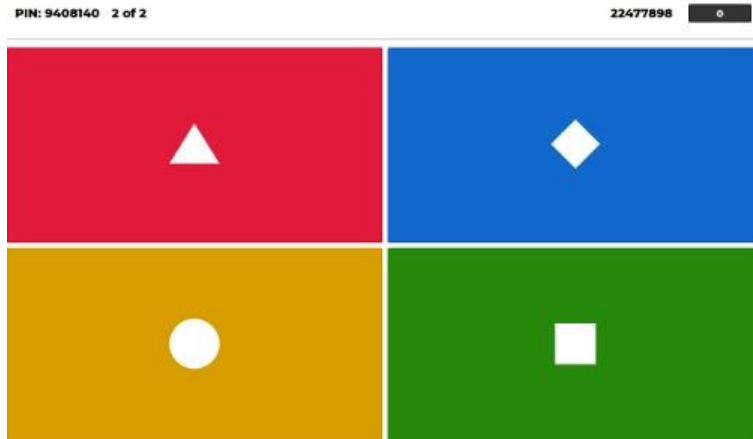


DESARROLLO DEL JUEGO

La pregunta y cuatro posibles respuestas se muestran en la pantalla principal, junto con un cronometro que cuenta el tiempo restante y el número de respuestas que tienen el alumno. La pregunta termina cuando todos han respondido o se termine el tiempo que hicimos la pregunta.

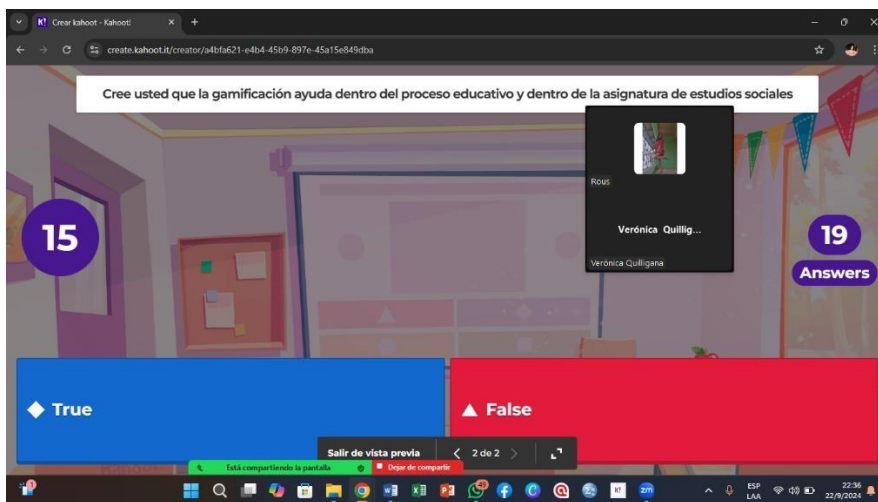


Cuando el docente haga una pregunta y tengas tiempo de responderla, veras esta pantalla en tu dispositivo en la que deberías hacer clic.

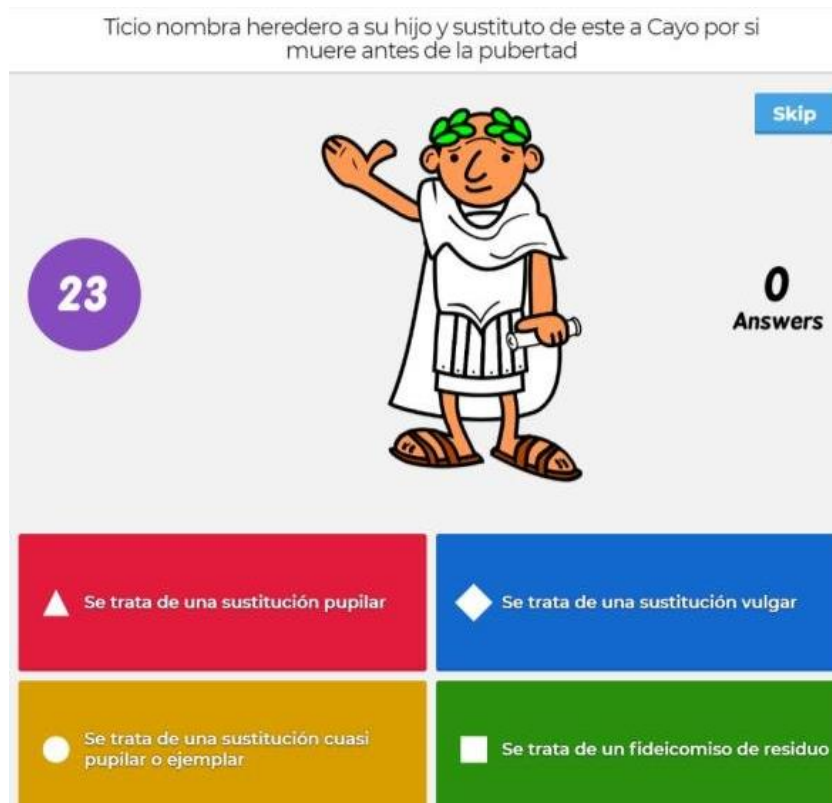
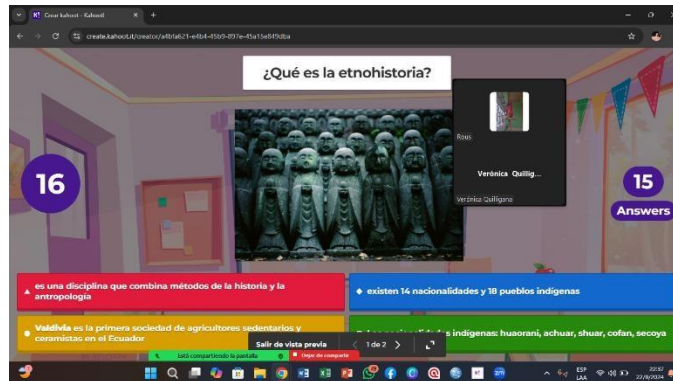


Como podemos ver, todas las respuestas posibles en la pantalla del profesor corresponden al color y geometría de tu dispositivo.

Al final la última pregunta, los tres mejores jugadores y subirán al podio y el juego finalizar. Una vez que hayas completado la pregunta, aparecerá esta pantalla mostrando la respuesta correcta y la puntuación de cada opción. En este punto el docente puede utilizar la pantalla para explicar cuál es la respuesta correcta y por qué. De esa manera también podrás hacer tantas preguntas como tengas. A continuación, se muestra un ejemplo del mensaje de resultado:



El juego muestra el resultado del primer lugar antes de que comience la siguiente pregunta.



Lo importante que debes recordar es que si lo haces correcta y rápidamente obtendrás puntos. De esta forma, si dos estudiantes responden correctamente a la misma pregunta, el primero en responder obtendrá más puntos. (Jaén, 2020)



16. GLOSARIO

GAMIFICACIÓN: técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos en el ámbito educativo

GAME: juego

LÚDICOS: es todo aquello que se relaciona con el juego, la recreación, el ocio, el entretenimiento y la diversión

KAHOOT: es una herramienta gratuita muy útil para profesores y estudiantes que permite aprender y repasar conceptos de forma muy entretenida, ya que funciona como si se tratara de un concurso

ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: Aprender es adquirir conocimientos, no solo de tipo informativo sino también formativo. Enseñar es favorecer la construcción de conocimientos de tipo informativo y formativo a los alumnos.

TICS: Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios; que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, video e imágenes

GAMIFICADOS: consiste en la aplicación de mecánicas y dinámicas de los juegos en otros ámbitos para motivar y enseñar a los alumnos de forma lúdica, tanto el mundo educativo como el empresarial se están sirviendo cada vez más de esta herramienta para formar a alumnos y empleados.

FEED BACK: retroalimentación, consiste en la manifestación de una opinión, en la demostración de un punto de vista o incluso, en el análisis de algo. El feedback se utiliza, por

ejemplo, para evaluar a un colaborador, una empresa, un producto o servicio, e incluso una experiencia.

AVATARES: Representación gráfica de la identidad virtual de un usuario en entornos digitales.

FLIPQUIZ: una herramienta web que te permite crear fácilmente estas “juego-pizarras” y proyectarlas en el aula de clase.

QUIZZZ: es una aplicación web y móvil para la educación que permite a los profesores crear cuestionarios y juegos educativos para sus estudiantes. Con esta aplicación, los profesores pueden crear cuestionarios de opción múltiple, verdadero/falso, emparejamiento, preguntas abiertas y más.

SOCRATIVE: herramienta que permite realizar evaluaciones en entornos digitales y que ofrece al docente la posibilidad de conocer los resultados al instante. Podemos usarla desde la web o descargarla en el ordenador, en la tablet o en el smartphone. Además, tiene una versión para el profesor y otra para los estudiantes

ULEARN PLAY: aprender

GAME THINKING: Gamificar es plantear un proceso de cualquier índole como si fuera un juego.

QUIZ: prueba

PUZZLE: Un rompecabezas, un juego en el que hay que armar una figura. Un crucigrama o juego de palabras cruzadas. Un puzle compacto es un autodefinido o crucigrama compacto.

17. BIBLIOGRAFÍA

Acuña, M. (2022, 5 de julio). *Herramientas de gamificación para universitarios*.

evirtualplus.

<https://www.evirtualplus.com/herramientas-de-gamificacion-para-universitarios/>

Álvarez, L., Chicani, M., Benavides, E., Kari, C., Calle, L., Condori, A., y Gómez, E.

(2021). Uso de Quizziz en las actitudes y motivación en estudiantes de educación primaria durante la pandemia COVID-2019. *Revista Espacios*, 54.

<https://revistaespacios.com/a21v42n22/a21v42n22p04.pdf>

Chacón, G. (2019). *Universo, muestra, tamaño muestral y análisis estadístico* (pp. 12–13).

UAndes. https://www.uandes.cl/wpcontent/uploads/2019/01/bioestadistica_investigacion_gcavada.pdf

Constitución del 2008. (2008, 20 de octubre). En Ministerio de Educación, *Constitución de la República del Ecuador* (pp. 33–34, 166–167). Quito: Lexisfinder.

[https://www.defensa.gob.ec/wp-](https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene2021.pdf)

[content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-](https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene2021.pdf)

[Ecuador_act_ene2021.pdf](https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene2021.pdf)

Costa, C. S.-G. (2018, 22 de septiembre). *Enfoque cualitativo y cuantitativo* [Archivo PDF].

(Enlace local: file:///C:/...). (*Documento no accesible públicamente*)

Forteza, M. A. (2019, 2 de diciembre). Socrative: otra forma de evaluar. *Instituto Nacional de Tecnologías y de Formación del Profesorado*, 4–10.

https://intef.es/observatorio_tecno/socrativeevaluacion/#:~:text=Es%20una%20herramienta%20que%20permite,conocer%20los%20resultados%20al%20instante

Gamboya, T., y Yanchapanta, L. (2024).

Historia de la institución. *Estrategias de la lectoescritura*, 55–58.

Hurtado Mora, E. E., y A. M. (2024, 4 de enero).

Zenodo. <https://zenodo.org/records/10463659>

Jaén, J. M. (2020, 24 de abril). *Manual de uso de Kahoot! Alumnos* [Archivo PDF]. *Acrobat Web*.

<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/96103/1/Manual%20de%20uso%20de%20Kahoot%21%20Alumnos.pdf>

Kapp, K. (2018). La gamificación. *Aprendizaje, diseño instruccional, gamificación*.

Martínez Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando, en el caso de Kahoot. *Universidad del Zulia*, 5.

<https://www.redalyc.org/journal/310/31053772009/html/#:~:text=Kahoot%20es%20una%20plataforma%20de,del%20juego%20y%20la%20creatividad>

Mena, L. (2022). Estrategia didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Scielo*, 1.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-21132022000100005#:~:text=Para%20la%20organizaci%C3%B3n%20de%20la%20planeaci%C3%B3n%20estrat%C3%A9gica%2C%20instrumentaci%C3%B3n%20y%20evaluaci%C3%B3n

Mendoza Juárez, Y., y Mamani Gamarra, J. E. (2012, enero-junio). Estrategias de enseñanza aprendizaje de los docentes. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 58–67. <https://www.redalyc.org/pdf/4498/449845035006.pdf>

Pérez Ruiz, V., Zambrano, L., y Amílcar, R. (2014, julio-diciembre).

Estrategias de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en educación

primaria. *Zona Próxima*, 4–10.

<https://www.redalyc.org/pdf/853/85332835002.pdf>

Piaget, J. (2020, 10 de julio). ¿Qué es una estrategia según Piaget? [Entrada en Quora].

Quora. <https://es.quora.com/Qu%C3%A9-es-una-estrategia-seg%C3%BAnPiaget#:~:text=Desde%20el%20punto%20de%20vista,aprendizaje%20cognitivo%20de%20los%20educandos>

Ramírez, I. (2024, 18 de julio). *Kahoot (Xataka Basics)*.

<https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>

Ramírez, I. (2024, 18 de julio). *Kahoot; para qué sirve y cómo funciona*.

<https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>

Sánchez, S. M. (2019, 19 de junio). *Kahoot: ¿Evaluamos o jugamos? INTEF*.

https://intef.es/observatorio_tecno/kahoot-evaluamos_o_jugamos/#:~:text=Kahoot%20es%20una%20herramienta%20gratuita,una%20tableta%20o%20un%20m%C3%B3vil

Suárez Bonnet, A., Melian, C., Ramírez S., A., Rosales, R., Gebril, M., y Raduan Jaber, J.

(2020). La gamificación: revisión de herramientas actuales y una propuesta gamificadora para la docencia práctica. *Gamificación en el aula*, 123.

Vergara Rodríguez, D., y Gómez Vallecillo, A. (2019, 6 de diciembre). Gamificación: un mundo para educar.

Zambrano, A., Luque, K., Lucas, M., y Lucas, A. (2020, 7 de septiembre).

La gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *La gamificación*, 2.


18. ANEXOS






GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES Y ETNO HISTORIA

 My Files

 My Files

 Universidad Estatal de Bolívar

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::3117:418952563

77 Páginas

Fecha de entrega

28 dic 2024, 10:00 p.m. GMT-5

13,104 Palabras

Fecha de descarga

28 dic 2024, 10:11 p.m. GMT-5

74,681 Caracteres

Nombre de archivo

tesis 1.1.1.docx

Tamaño de archivo

6.7 MB




9% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe


- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 9 palabras)
- ▶ Trabajos entregados
- ▶ Fuentes de Internet
- ▶ Base de datos de contenido publicado de Crossref

Fuentes principales

- 0%  Fuentes de Internet
- 9%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
60 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.