



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

**PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS**  
**EXPERIMENTALES-INFORMÁTICA**

“LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL, BILINGÜE SURUPUCYU EN LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PARROQUIA GUANUJO EN EL AÑO LECTIVO 2023-2024”

**AUTORES**

ANDRADE NAMICELA DIEGO FERNANDO  
CHACHA TIBANLOMBO ERIKA YOLANDA

**DIRECTOR**

ING. ROSILLO SOLANO JOSÉ DANIEL

**PROYECTO TECNOLÓGICO EDUCATIVO PRESENTADO EN LA OPCIÓN A**  
**OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO/A EN PEDAGOGÍA DE LA**  
**INFORMÁTICA.**

**2024**





**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,**

**FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

**PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS**

**EXPERIMENTALES-INFORMÁTICA**

“LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL, BILINGÜE SURUPUCYU EN LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PARROQUIA GUANUJO EN EL AÑO LECTIVO 2023-2024”

**AUTORES**

ANDRADE NAMICELA DIEGO FERNANDO

CHACHA TIBANLOMBO ERIKA YOLANDA

**DIRECTOR**

ING. ROSILLO SOLANO JOSÉ DANIEL

**PROYECTO TECNOLÓGICO EDUCATIVO PRESENTADO EN LA OPCIÓN A  
OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO/A EN PEDAGOGÍA DE LA  
INFORMATICA.**

**2024**

## I. DEDICATORIA

*Todo el esfuerzo y sacrificio realizado para el desarrollo del presente trabajo de investigación, van dedicadas primeramente a Dios quien me ha dado la fuerza, salud y fortaleza para salir en adelante, a mi respetado padre Reimundo Andrade y a mi querida madre María Namicela, a mis hermanos, hermanas y a toda mi familia quienes han sido la razón de superación personal, que con su apoyo incondicional me han impulsado a seguir estudiando y superándome día a día.*

DIEGO

*Este proyecto va dedicado a Dios por guiarme, darme las fuerzas para salir adelante y no detenerme ante los problemas de la vida, permitiéndome enfrentar de las adversidades y no darme por vencida, a mi querido padre William Chacha y mi apreciada madre Cecilia Tibanlombo y hermanos por siempre apoyarme a pesar de muchas dificultades que paso en el transcurso de mi estudio porque ellos me ayudaron a construir el sueño de ser profesional con su motivación, amor y consejos. A mi estimada familia Chacha por el apoyo incondicional que me brindaron en cada momento su apoyo fue importantísimo para poder llegar a la meta final*

ERIKA

## **II. AGRADECIMIENTO**

A las Autoridades de la Facultad Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, por su sensibilidad, comprensión, y disposición de ayuda.

A las Autoridades de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe SURUPUCYU de la parroquia Guanujo, cantón Guaranda provincia Bolívar por haber contribuido en nuestro proyecto de investigación y poner a su altura este nuevo proyecto que servirá de mucha importancia para esta institución.

A todos los docentes que integran la Universidad Estatal de Bolívar, Facultad Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, quienes con sus sabios conocimientos me guiaron por el camino del saber científico y pedagógico.

Al Tutor del trabajo de titulación Ing. Daniel Rosillo, que con su experiencia supo guiarnos con acertadas indicaciones y sugerencias para culminar con éxito el trabajo de investigación.

Agradezco a quienes nos apoyaron en todo momento de manera especial a nuestros docentes y compañeros testigos de triunfos y fracasos.

Diego

Erika

### III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR



Guaranda, Enero del 2024

**Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas  
Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática**

**Ing. José Daniel Rosillo Solano**

#### **Certifica**

Que el informe final de la propuesta tecnológica titulado **“LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL, BILINGÜE SURUPUCYU EN LA PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PARROQUIA GUANUJO EN EL AÑO LECTIVO 2023-2024”**, elaborado por las autores Andrade Namicela Diego Fernando C.I. 1104886880 y Chacha Tibanlombo Erika Yolanda C.I. 0107176836, han cumplido con todos los lineamientos contemplados en la Unidad de Titulación de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

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



**Ing. José Daniel Rosillo Solano**

**Tutor**

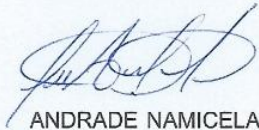
**DERECHOS DE AUTOR**

Yo/nosotros ANDRADE NAMICELA DIEGO FERNANDO y CHACHA TIBANLOMBO ERIKA YOLANDA portador/res de la Cédula de Identidad No 1104886880 y No. 0107176836 en calidad de autor/res y titular/ es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:

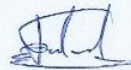
“LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL, BILINGÜE SURUPUCYU EN LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PARROQUIA GUANUJO EN EL AÑO LECTIVO 2023-2024”, modalidad híbrida, 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 mí/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 ANDRADE NAMICELA DIEGO FERNANDO y CHACHA TIBANLOMBO ERIKA YOLANDA



ANDRADE NAMICELA  
DIEGO FERNANDO  
Ci: 1104886880



CHACHA TIBANLOMBO  
ERIKA YOLANDA  
Ci: 0107176836

#### IV. AUTORÍA NOTARIADA

#### IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuesta expuestos en el presente informe final para el trabajo de Integración Curricular-Propuesta Tecnológica, son exclusivamente responsabilidad de los autores.

Diego Fernando Andrade Namicela

1104886880

Chacha Tibanlombo Erika Yolanda

0107176836

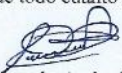
Se otorgó ante mi y en fe de ello confiero esta *Primera...* copia certificada, firmada y sellada en *3* fs. Guaranda, *22* de *Mayo* del *20* *04*.


*Dr. Hernán Criollo Arcos*  
NOTARIO SEGUNDO DEL CANTÓN GUARANDA



20240201002P00709  
DECLARACION JURAMENTADA  
OTORGAN: DIEGO FERNANDO ANDRADE NAMICELA Y ERIKA YOLANDA  
CHACHA TIBANLOMBO  
CUANTIA: INDETERMINADA  
DI 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día miércoles veintidós de mayo de dos mil veinticuatro, ante mí DOCTOR HERNÁN RAMIRO CRIOLLO ARCOS, NOTARIO SEGUNDO DE ESTE CANTÓN, comparecen los señores Diego Fernando Andrade Namicela y Erika Yolanda Chacha Tibanlombo, de estado civil solteros, por sus propios derechos. Los comparecientes declaran ser de nacionalidad ecuatoriana, mayores de edad, domiciliados en la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, con celular número: cero nueve ocho nueve cuatro siete ocho nueve uno cero y cero nueve nueve siete cinco dos nueve dos tres nueve; correo electrónico: diegoandradenamicela@gmail.com y erikacha58@gmail.com; a quienes de conocerlos doy fe en virtud de haberme exhibido sus cédulas de ciudadanía en base a las que procedo a obtener sus certificados electrónicos de datos de identidad ciudadana, del Registro Civil, mismos que agrego a esta escritura como documentos habilitantes; bien instruidos por mí el Notario en el objeto y resultados de esta escritura de Declaración Juramentada que a celebrarlo proceden, libre y voluntariamente. En efecto juramentado que fueron en legal forma previa las advertencias de la gravedad del juramento, de las penas de perjurio y de la obligación que tienen de decir la verdad con claridad y exactitud, declaran lo siguiente: "Que previo a la obtención del Título de Licenciados en Pedagogía de la Informática, otorgado por la Universidad Estatal de Bolívar, manifestamos que los criterios e ideas emitidas en el presente Proyecto de Investigación, educativa titulado: **"LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL, BILINGÜE SURUPUCYU, EN LA PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PARROQUIA GUANUJO EN EL AÑO LECTIVO 2023-2024"**; es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores, además autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar hacer uso de todos los contenidos que nos pertenece a parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Es todo cuanto tenemos que decir en honor a la verdad". Hasta aquí la declaración juramentada que junto con los documentos anexos y habilitantes que se incorpora queda elevada a escritura pública con todo el valor legal, y que los comparecientes aceptan en todas y cada una de sus partes, para la celebración de la presente escritura se observaron los preceptos y requisitos previstos en la Ley Notarial; y, leída que les fue a los comparecientes por mí el Notario, se ratifican y firman conmigo en unidad de acto quedando incorporada en el Protocolo de esta Notaría, de todo cuanto DOY FE.

  
Diego Fernando Andrade Namicela  
C.C. 1104886880

  
Erika Yolanda Chacha Tibanlombo  
C.C. 0107176836

  
DR. HERNÁN RAMIRO CRIOLLO ARCOS  
NOTARIO SEGUNDO DE CANTÓN GUARANDA



## V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA.....	1
II. AGRADECIMIENTO .....	2
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	3
IV. AUTORÍA NOTARIADA.....	5
V. ÍNDICE.....	7
ÍNDICE DE TABLAS .....	15
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	17
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES .....	18
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL .....	22
VII. ABSTRACT .....	23
VIII. INTRODUCCIÓN .....	24
1. TEMA.....	25
2. ANTECEDENTES .....	26
3. PROBLEMA.....	28
3.1. Descripción del problema .....	28
3.2. Formulación del problema .....	29
4. JUSTIFICACIÓN .....	30
5. OBJETIVOS .....	32

5.1.	Objetivo general .....	32
5.2.	Objetivos específicos .....	32
6.	MARCO TEORICO.....	33
6.1.	Teoría científica .....	33
6.1.1.	Gamificación .....	33
6.1.2.	Características de la gamificación en la educación .....	34
6.1.3.	La gamificación en la educación .....	35
6.1.4.	Importancia de la gamificación en la educación .....	35
6.1.5.	Ventajas y desventajas .....	36
6.1.6.	Innovación .....	37
6.1.7.	Tipos de innovación .....	37
6.1.8.	Las TIC en la educación.....	38
6.1.9.	Definición de las TIC .....	39
6.1.10.	Las características de las TIC y sus posibilidades educativas .....	40
6.1.11.	Importancia del uso de las TIC.....	40
6.1.12.	Uso de las TIC en la educación Ecuatoriana .....	41
6.1.13.	Material didáctico .....	41
6.1.14.	Recurso tecnológico .....	42
6.1.15.	Importancia del material didáctico .....	42

6.1.16.	Internet.....	43
6.1.17.	Enseñanza-Aprendizaje .....	43
6.1.18.	Métodos de enseñanza.....	43
6.1.20.	Rol del estudiante .....	45
6.1.21.	Aprendizaje significativo.....	46
6.1.22.	El aprendizaje significativo en el aula.....	46
6.1.23.	Tipos del aprendizaje significativo.....	47
6.1.24.	Ventajas del aprendizaje significativo.....	48
6.1.25.	Importancia del aprendizaje significativo.....	48
6.1.26.	Estudios Sociales .....	49
6.1.27.	Enseñanza-Aprendizaje de los Estudios Sociales.....	49
6.1.28.	Aprendizajes significativos en la asignatura de Estudios Sociales.....	49
6.1.29.	Importancia de Aprender y Enseñar la asignatura de Estudios Sociales. ....	50
6.1.30.	Estrategias de aprendizaje .....	50
6.1.31.	Plataformas para gamificar contenidos.....	51
6.1.31.1.	Wordwall.....	51
6.1.31.2.	ExeLearning .....	51
6.1.31.3.	Genially .....	51
6.1.31.4.	Quizizz .....	52

6.2. Teoría legal .....	53
6.3. Teoría referencial .....	55
6.3.1. Investigaciones previas .....	55
6.3.2. Referencia de la institución .....	58
Misión .....	59
Visión .....	59
7. MARCO METODOLÓGICO .....	60
7.1. Enfoque de la investigación .....	60
7.1.1. Cualitativo .....	60
7.2. Diseño .....	60
7.2.1. Cualitativo .....	60
7.2.2. Diseño transversal .....	60
7.2.2.1. Características del diseño transversal .....	61
7.3. Métodos .....	61
7.3.1. Inductivo .....	61
7.3.2. Deductivo .....	61
7.3.3. Bibliográfico .....	62
7.3.4. Analítico sintético .....	62
7.3.5. Investigación campo diseño .....	62

7.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	62
7.4.1.	Observación.....	62
7.4.2.	Entrevista.....	63
7.4.3.	Encuesta .....	63
7.5.	Universo y muestra .....	64
7.6.	Procesamiento de información.....	64
8.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	65
8.1.	Análisis de la encuesta realizada a los estudiantes .....	65
8.2.	Análisis e interpretación de la entrevista al docente de la asignatura.....	76
9.	CONCLUSIONES .....	77
10.	PROPUESTA.....	78
10.1.	Título .....	78
10.2.	Introducción .....	78
10.3.	Objetivos .....	79
10.3.1.	Objetivo general .....	79
10.3.2.	Objetivos Específicos .....	79
10.4.	Desarrollo .....	80
10.4.1.	Marco de trabajo SCRUM.....	80
10.4.2.	Desarrollo sistemático .....	80

10.4.2.1.	Análisis y esquema general .....	81
10.4.2.2.	Documento de diseño .....	81
10.4.2.3.	Guion gráfico.....	81
10.4.3.	Diseño de interfases.....	84
10.4.3.1.	Interfaz N°1 .....	84
10.4.3.2.	Interfaz N°2 .....	84
10.4.3.3.	Interfaz N°3 .....	85
10.4.3.4.	Interfaz N°4 .....	86
10.4.3.5.	Interfaz N°5 .....	86
10.4.3.5.1.	Interfaz de juego.....	86
10.4.3.6.	Interfaz N°6 .....	87
10.4.3.7.	Interfaz N°7 .....	87
10.4.3.7.1.	Interfaz de juego.....	87
10.4.3.8.	Interfaz N°8 .....	88
10.4.3.9.	Interfaz N°9 .....	88
10.4.3.10.	Interfaz N°10 .....	89
10.4.4.	Producción de producto .....	89
10.4.4.1.	Desarrollo de material didáctico mediante la gamificación en Wordwall .....	89
10.4.4.1.1.	Links de acceso al material didáctico Wordwall.....	91

10.4.4.2.	Diseño de material didáctico mediante la gamificación en ExeLearning .....	92
10.4.4.3.	Diseño de material didáctico mediante la gamificación en Genially .....	93
10.4.4.3.1.	Links de acceso al material didáctico Genially .....	93
10.4.4.4.	Diseño de material didáctico mediante la gamificación en Quizizz .....	94
10.4.4.4.1.	Link de acceso al material didáctico Quizizz.....	94
10.4.5.	Prueba piloto.....	95
10.4.6.	Evaluación y Mejoramiento.....	96
10.4.6.1.	Evaluación.....	96
10.4.6.1.1.	Grupo experimental.....	98
10.4.6.1.2.	Estrategia de implementación .....	98
	Bibliografía .....	101
	ANEXOS .....	107
	Anexo 1. Infraestructura de la Unidad Educativa.....	107
	Anexo 2. Permiso de la Unidad Educativa .....	108
	Anexo 3. Aprobación por parte del Consejo Directivo.....	109
	Anexo 4. Encuesta dirigida a los estudiantes.....	111
	Anexo 5. Entrevista realizada al docente .....	113
	Anexo 6. Evidencia fotográfica aplicación de prueba piloto .....	114
	Anexo 7. Evidencia fotográfica aplicación del material gamificado .....	115

Anexo 8. Manual de Wordwall.....	116
Anexo 9. Manual de instalación de Exelearning .....	120
Anexo 10. Manual de creación de juegos en la plataforma ExeLearning .....	124
Anexo 11. Manual de registro en la plataforma Genially.....	128
Anexo 12. Manual de registro en la plataforma Quizizz .....	132
Anexo 13. Certificado de implementación .....	136
Anexo 14. Reporte de Turnitin .....	137

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Ventajas y desventajas de la gamificación. ....	36
Tabla 2	Información de la unidad educativa Surupucyu. ....	58
Tabla 3	Misión y visión de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu. ....	59
Tabla 4	Descripción del universo de estudio. ....	64
Tabla 5	La institución cuenta con laboratorio de informática e internet. ....	65
Tabla 6	Conoce acerca de los materiales didácticos mediante la gamificación ....	66
Tabla 7	Ha utilizado materiales didácticos digitales.....	67
Tabla 8	Es importante utilizar materiales didácticos digitales.....	68
Tabla 9	El profesor al iniciar la clase los motiva aprender la asignatura ....	69
Tabla 10	Su profesor realiza actividades como juegos para aprender la asignatura.....	70
Tabla 11	Te despierta interés la tecnología.....	71
Tabla 12	Su profesor/a utiliza herramientas tecnologías al impartir clases.....	72
Tabla 13	Le gustaría Aprender las clases usando herramientas tecnológicas ....	73
Tabla 14	Mejoraría su aprendizaje haciendo uso de herramientas tecnológicas ....	74
Tabla 15	Entrevista al docente de la asignatura de Estudios Sociales. ....	76
Tabla 16	Objetivos de los contenidos del material digital.....	82
Tabla 17	Contenidos presentados mediante la gamificación.....	83
Tabla 18	Material didáctico mediante la gamificación en Wordwall ....	90
Tabla 19	Material didáctico desarrollado en ExeLearning .....	92
Tabla 20	Material didáctico Desarrollado en Genially .....	93
Tabla 21	Material didáctico desarrollado en Quizizz .....	94
Tabla 22	Prueba piloto.....	95

Tabla 23	Calificaciones de la preevaluación .....	96
Tabla 24	Promedio preevaluación .....	97
Tabla 25	Escala de calificaciones Ministerio de Educación Ecuador.....	98
Tabla 26	Calificaciones metodología tradicional y activa.....	99
Tabla 27	Promedio de calificación metodología tradicional y activa.....	100

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Técnica mecánica de juegos .....	33
Gráfico 2	La institución cuenta con laboratorio de informática e internet .....	65
Gráfico 3	Conoce acerca de los materiales didácticos mediante la gamificación .....	66
Gráfico 4	Ha utilizado materiales didácticos digitales .....	67
Gráfico 5	Es importante utilizar materiales didácticos digitales .....	68
Gráfico 6	El profesor al iniciar la clase los motiva aprender la asignatura .....	69
Gráfico 7	Su profesor realiza actividades como juegos para aprender la asignatura.....	70
Gráfico 8	Te despierta interés la tecnología .....	71
Gráfico 9	Su profesor/a utiliza herramientas tecnologías al impartir clases.....	72
Gráfico 10	Le gustaría Aprender las clases usando herramientas tecnológicas .....	73
Gráfico 11	Mejoraría su aprendizaje haciendo uso de herramientas tecnológicas .....	74

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Esquema de interfaz del juego elección múltiple .....	84
Ilustración 2. Esquema de interfaz del juego Verdadero/Falso .....	85
Ilustración 3. Esquema de interfaz del juego Quizizz.....	85
Ilustración 4. Esquema de interfaz de juegos.....	86
Ilustración 5. Esquema de ambiente del juego Une las parejas .....	86
Ilustración 6. Esquema de ambiente del juego Crucigrama.....	87
Ilustración 7. Esquema de ambiente del juego Concurso de preguntas .....	87
Ilustración 8. Esquema de ambiente del juego Respuestas correctas .....	88
Ilustración 9. Esquema de ambiente del juego Cuestionario .....	88
Ilustración 10. Esquema de ambiente del juego Cuestionario .....	89
Ilustración 11. Interfaz de juego V/F en Wordwall. ....	90
Ilustración 12. Interfaz de juego une las parejas en Wordwall. ....	90
Ilustración 13. Interfaz de juego crucigrama en Wordwall.....	90
Ilustración 14. Interfaz de juego concurso en Wordwall .....	90
Ilustración 15. Interfaz de juego V/F en Wordwall. ....	90
Ilustración 16. Interfaz de juego elección múltiple en Wordwall.....	90
Ilustración 17. Interfaz de juego opción múltiple en ExeLearning.....	92
Ilustración 18. Interfaz de juego Elección múltiple en Genially .....	93
Ilustración 19. Interfaz de juego de V/F en Genially.....	93
Ilustración 20. Interfaz de juego opción múltiple en Quizizz. ....	94
Ilustración 21. Infraestructura externa de la Unidad Educativa.....	107
Ilustración 22. Infraestructura externa de la Unidad Educativa.....	107

Ilustración 23. Laboratorio de informática Unidad Educativa.....	107
Ilustración 24. Permiso de la Unidad para realizar el proyecto .....	108
Ilustración 25. Aprobación de tema investigativo .....	109
Ilustración 26. Encuesta dirigida a los estudiantes .....	111
Ilustración 27. Aplicación de la encuesta a los estudiantes .....	112
Ilustración 28. Aplicación de la encuesta a los estudiantes .....	112
Ilustración 29. Formato de entrevista al docente .....	113
Ilustración 30. Implementación de la entrevista al docente .....	113
Ilustración 31. Prueba piloto del material didáctico. ....	114
Ilustración 32. Explicación del funcionamiento .....	114
Ilustración 33. Prueba piloto en el aula de la institución .....	114
Ilustración 34. Aplicación del material gamificado.....	115
Ilustración 35. Aplicación del material gamificado.....	115
Ilustración 36. Página de inicio de Wordwall.....	116
Ilustración 37. Campos requeridos para el registro de Wordwall.....	116
Ilustración 38. Ambiente de creación de juegos en Wordwall .....	117
Ilustración 39. Ambiente de edición de juegos en Wordwall .....	117
Ilustración 40. Ambiente de edición de juegos en Wordwall .....	118
Ilustración 41. Edición en Wordwall .....	118
Ilustración 42. Juegos en Wordwall.....	119
Ilustración 43. Interfaz de compartir juegos en Wordwall .....	119
Ilustración 44. Interfaz de descarga ExeLearning 2.8.1.....	120
Ilustración 45. Archivo de descarga ExeLearning 2.8.1.....	120

Ilustración 46. Instalación paso 3 ExeLearning 2.8.1.....	121
Ilustración 47. Instalación paso 4 ExeLearning 2.8.1.....	121
Ilustración 48. Instalación paso 5 ExeLearning 2.8.1.....	122
Ilustración 49. Instalación paso 6 ExeLearning 2.8.1.....	122
Ilustración 50. Instalación paso 7 ExeLearning 2.8.1.....	123
Ilustración 51. Instalación paso 8 ExeLearning 2.8.1.....	123
Ilustración 52. Instalación paso 9 ExeLearning 2.8.1.....	124
Ilustración 53. Ambiente de creación de juegos ExeLearning .....	124
Ilustración 54. Interfaz de creación de tema ExeLearning .....	125
Ilustración 55. Ítems de creación juego ExeLearning.....	125
Ilustración 56. Lista de juegos que nos permite crear ExeLearning .....	126
Ilustración 57. Edición e ingreso de contenido ExeLearning .....	126
Ilustración 58. Guardar juego ExeLearning.....	127
Ilustración 59. Portada de juego en ExeLearning .....	127
Ilustración 60. Interfaz de juego ExeLearning.....	127
Ilustración 61. Página principal de registro de Genially.....	128
Ilustración 62. Registro de la plataforma Genially .....	128
Ilustración 63. Interfaz de creación juego Genially .....	129
Ilustración 64. Plantillas Genially.....	129
Ilustración 65. Interfaz edición juego Genially.....	130
Ilustración 66. Interfaz de juego Genially.....	130
Ilustración 67. Interfaz de compartir juego Genially .....	131
Ilustración 68. Interfaz principal de Quizizz.....	132

Ilustración 69. Interfaz de registro Quizizz.....	132
Ilustración 70. Creación de juego Quizizz.....	133
Ilustración 71. Tipos de evaluación en Quizizz.....	133
Ilustración 72. Edición de juego en Quizizz.....	134
Ilustración 73. Agregar las preguntas en Quizizz.....	134
Ilustración 74. Compartir actividad Quizizz.....	135
Ilustración 75. Compartir actividad Quizizz.....	135
Ilustración 76. Certificado de implementación del proyecto.....	136
Ilustración 77. Reporte de Turnitin.....	137

## VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

En la actualidad el uso de la tecnología se ha convertido en una parte transversal de las personas, dentro del campo educativo se ha impulsado la creación de recursos educativos digitales para mejorar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

Nuestra propuesta tecnológica se encontró basada en la creación de recursos educativos digitales gamificados, para adquirir aprendizajes significativos en los estudiantes, específicamente en la asignatura de Estudios Sociales, la cual fue implementada a los estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Supupucyu, utilizando estrategias innovadoras para su implementación.

Para conocer si se utiliza la gamificación en sus recursos educativos se realizó una entrevista al docente, en la cual se evidenció que no se utiliza ese tipo de material, el mismo que es necesario porque aporta interactividad y motivación al proceso educativo, por tal motivo, la propuesta tecnológica busca desarrollar aprendizajes significativos en la asignatura.

Los recursos educativos (Gamificación) fueron desarrollados en las plataformas de Wordwall, Exelearning, Genially y Quizizz exponiendo diversas presentaciones, documentos, imágenes, videos y juegos relacionados con los temas de la asignatura de Estudios Sociales, para adquirir aprendizajes significativos, para ello se construyó material didáctico, el propósito que se obtuvo fue que los estudiantes desarrollen aprendizajes significativos. Al implementar el recurso digital gamificado la comunidad experimental, los estudiantes del sexto grado de Educación General Básica mejoraron significativamente sus aprendizajes en la asignatura.

**Palabras clave:** Estudios Sociales, gamificación, recurso digital, Tecnología, aprendizajes significativos.

## VII. ABSTRACT

Nowadays the use of technology has become a transversal part of people, within the educational field the creation of digital educational resources has been promoted to improve the Teaching-Learning process.

Our technological proposal was based on the creation of gamified digital educational resources, to acquire significant learning in students, specifically in the subject of Social Studies, which was implemented to students in the sixth year of Basic General Education in the Supupucyu Bilingual Intercultural Educational Unit, using innovative strategies for its implementation.

To find out if gamification is used in its educational resources, an interview was conducted with the teacher, in which it was evidenced that this type of material is not used, the same that is necessary because it provides interactivity and motivation to the educational process, for this reason, the technological proposal seeks to develop significant learning in the subject.

The educational resources (Gamification) were developed on the Wordwall, Exelearning Genially y Quizizz platforms exposing various presentations, documents, images, videos and games related to the topics of the subject of Social Studies, to acquire significant learning, for this didactic material was built, the purpose that was obtained was that students develop significant learning.

By implementing the gamified digital resource in the experimental community, students in the sixth grade of Basic General Education significantly improved their learning in the subject.

**Keywords:** Social Studies, gamification, digital resource, Technology, meaningful learning.

## VIII. INTRODUCCIÓN

La gamificación en diferentes países es una técnica, utilizada en diversos ámbitos incluido en el campo educativo, consistiendo en con llevar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes a través de diferentes métodos, es decir de los juegos, dentro de varias instituciones educativas la falta de una educación interactiva se ha vuelto un problema para la comprensión en el aprendizaje, con los diferentes juegos se puede lograr el objetivo de mejorar la adquisición de conocimientos más rápida y sin retroalimentación.

Los alumnos a través de los juegos pueden participar en simuladores, actividades interactivas que ejercen sus habilidades de análisis y reflexión. En las instituciones rurales tiene menos acceso a diferentes metodologías de enseñanza por falta de conocimiento de los docentes, todos deben tener una metodología de enseñanza llamativa para el estudiante.

Por ello la gamificación dentro del aprendizaje significativo es una herramienta que combina la diversión del juego y nivel académico siendo más conciso y profundo al introducir los diferentes elementos de juego dentro, de esa manera los estudiantes tendrán un ambiente más motivador que les impulse el compromiso de fomentar su aprendizaje y el desarrollo integral.

En este sentido, la presente investigación consiste en lograr aprendizajes significativos a través de la gamificación con el propósito de mejorar la enseñanza, mediante el desarrollo de presentaciones, documentos, imágenes, videos y juegos interactivos que favorecen en el proceso de adquisición de conocimientos de la asignatura Estudios Sociales, necesarios para estudiantes de la Unidad Educativa intercultural bilingüe “SURUPUCYU”.

## **1. TEMA**

“La gamificación en el aprendizaje significativo, en la asignatura de Estudios Sociales con los Estudiantes de sexto año de Educación General Básica, en la Unidad Educativa Intercultural, Bilingüe Surupucyu en la provincia de Bolívar, cantón Guaranda, parroquia Guanujo en el año lectivo 2023-2024”

## 2. ANTECEDENTES

La educación de hoy en día ha pasado por un sinnúmero de procesos educativos, sociales y tecnológicos, en los países desarrollados como España, Estados Unidos, Japón e Inglaterra han introducido durante años a las tecnologías en su ambiente educativo, dando lugar a aprendizajes significativos que permite al estudiante desarrollar su propio conocimiento; de esta manera se han destacado países subdesarrollados. Es así que Brasil ha transformado sus aulas en rincones tecnológicos donde las pizarras son digitales, el internet es una herramienta fundamental de consulta. Por otra parte, Cuba es un país que desarrolla sus propias aplicaciones digitales e implementa su propio método de Enseñanza-Aprendizaje.

Entre estas, se destaca la implementación de recursos tecnológicos en América Latina, Agasisti et al., (2023) afirma que: “el uso de la tecnología en la educación no debe juzgarse únicamente por su eficacia. De hecho, uno de los objetivos clave de la tecnología es promover la educación de alta calidad de manera rentable” este es uno de los parámetros que se propuso desde que se implementó las TICS dentro del campo pedagógico.

Ecuador es un país en donde la implementación de modelos pedagógicos y herramientas digitales han estado en constante evolución, pero no de manera drástica debido a la falta de infraestructuras tecnológica en los centros educativos. Haciendo énfasis a lo expuesto se debe tener en cuenta la infraestructura tecnológica para la implementar recursos digitales.

En la actualidad la educación, es percibida como un proceso de formación primordial ya que apoya al desarrollo integral personal y equitativo, pero aún quedan algunas interrogantes de carácter tecnológico, que requieren ser atendidas.

La digitalización esta transformado al mundo en todos los campos, dando lugar a nuevas formas, para aprender y desarrollar habilidades en distintos tiempos, formas y lugares, dentro del círculo

educativo es fundamental poner en marcha nuevos métodos de enseñanza, los materiales digitales gamificados son un recurso novedoso e innovador para desarrollar aprendizajes significativos.

Son varios los autores que hablan de la gamificación en la educación uno de los que se considera de gran importancia es Fröebel (2003) quien, sostenía que los niños aprenden nuevas cosas jugando y que no aprenderían, de una manera diferente (impuesta). Con ello nace el impulso de implementación en el ámbito educativo basándose en facetas de acción, juego, trabajo y aprendizaje.

En definitiva, los autores antes mencionados hacen hincapié la importancia, de los recursos tecnológicos y el método de gamificación en el proceso formación educativa.

### **3. PROBLEMA**

#### **3.1. Descripción del problema**

Actualmente vivimos en una sociedad de constantes logros tanto científicos y tecnológicos, entonces miramos a la sociedad, con una necesidad de profesionales eficaces, capaces de contribuir en el desarrollo laboral educativo tecnológico. Pero la mayor parte de la población de estudiantes en países subdesarrollados no tiene conocimientos suficientes para trabajar con las nuevas tecnologías o usar herramientas informáticas. ¿Por qué? en su proceso de preparación educacional no hubo un ambiente flexible y recreativo donde se pueda visualizar con hechos reales.

En nuestro país ha evolucionado el proceso de formación académica, de acuerdo a las exigencias de un sistema innovador. La actual reforma curricular así lo revela en sus lineamientos al exigir la implementación de las nuevas tecnologías que ayuden a que los estudiantes creen su propio conocimiento, que aporten al desarrollo actitudinal de sus competencias, en base a esta premisa se realizó una entrevista al docente de la asignatura de Estudios Sociales de la Unidad Educativa intercultural bilingüe “Surupucyu” el mismo que nos manifestó que a pesar de saber utilizar las nuevas tecnologías de información y comunicación no las puede implementar en su aula de clases porque: no existe el material didáctico, y el centro educativo no cuenta con los recursos económicos para adquirir dichos materiales. La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu es una institución categorizada como Unidad de Milenio pública, es por ello que nos facilita la implementación de nuestro material didáctico desarrollado, con el objetivo de que el docente imparta sus clases de una manera innovadora, los mismos que servirían para dar lugar a los aprendizajes significativos en el proceso de aprender a aprender.

### **3.2. Formulación del problema**

¿Cómo apoya la gamificación al proceso didáctico, para desarrollar aprendizajes significativos, en los alumnos del sexto año de educación general básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu” en la provincia Bolívar, Cantón Guaranda, parroquia Guanujo en el año electivo 2023-2024?

#### 4. JUSTIFICACIÓN

La Universidad Estatal de Bolívar, la Facultad Ciencias de la Educación Sociales Filosóficas y Humanísticas de la carrera Pedagogía de las Ciencias experimentales-Informática forma profesionales con capacidades y competencias específicas para el futuro profesional, en docencia para desenvolverse en el campo ocupacional de manera efectiva y eficaz; por ello se va a trabajar con el apoyo de las TICS bajo el régimen de la Actual Reforma Curricular el mismo que manifiesta que se debe involucrar las nuevas tecnologías en el proceso de formación académica.

En la actualidad se requiere de la tecnología para transformar la educación, el desarrollo de la presente investigación es posible realizarlo, porque se cuenta con la capacidad adecuada y las herramientas necesarias para el desarrollo de material didáctico a través de la gamificación, el mismo que servirá como apoyo de aprendizaje e interacción docente-estudiante y se desarrolló de acuerdo a las necesidades. Ya que el centro educativo no cuenta con este tipo de material para impartir los conocimientos en la clase y hacer la más dinámica e interactiva.

El desarrollo e implementación del material didáctico gamificado da lugar a que los estudiantes se encuentren motivados, despierten el interés investigativo, promueva el trabajo en equipo, desarrollen aprendizajes significativos, resuelvan problemas, tengan la capacidad de razonar conceptos, comprensión verbal y la cabida de formarse, para los docentes la tecnología es un recurso que facilita la búsqueda de material didáctico, para la programación de labores, haciendo énfasis al material didáctico digital implementado.

Es satisfactorio poder brindar a esta institución educativa nuestro proyecto tecnológico con el tema: **LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES CON LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA**

**INTERCULTURAL BILINGÜE “SURUPUCYU” EN LA PROVINCIA BOLÍVAR  
CANTÓN GUARANDA PARROQUIA GUANUJO EN EL AÑO ELECTIVO 2023-2024.**

Ya que nuestro rol no es simplemente juzgar sino contribuir y realizar acciones para el beneficio de la convivencia en la comunidad estudiantil.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1. Objetivo general**

Desarrollar aprendizajes significativos, mediante la gamificación, para facilitar el proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales para el sexto año de educación general básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu”.

### **5.2. Objetivos específicos**

- Identificar los puntos débiles o problemas en el aprendizaje en la asignatura Estudios Sociales en el sexto año de educación general básica.
- Desarrollar material didáctico apoyado de gamificación para dar lugar a los aprendizajes significativos en la asignatura de Estudios Sociales en el sexto año de educación general básica.
- Evaluar el impacto del material digital en la construcción de aprendizajes significativos para los estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu.

## 6. MARCO TEORICO

### 6.1. Teoría científica

#### 6.1.1. Gamificación

Para Gaitán, (2023), la Gamificación es un método de formación que complementa un mecanismo de juegos, en un entorno educativo y profesional con la finalidad de adquirir resultados positivos, ayuda a fortalecer los conocimientos de mejor manera, mejorar alguna habilidad, o bien distinguir entre uno o varios objetivos.

Este método de formación se implementa debido a su aspecto recreativo, que posibilita adquirir conocimientos de forma atractiva y divertida dando lugar a una experiencia intuitiva en el usuario. Un proceso de Enseñanza-Aprendizaje con la implementación de material gamificado, funciona por que despierta el interés de los estudiantes dando lugar al compromiso total de aprendizaje y animo se superación. Para su ejecución se aplican un sinnúmero de técnicas mecánicas y dinámicas relacionadas con cada juego.

La técnica mecánica es la adecuada para premiar al beneficiario por el avance de los propósitos alcanzados. Aquí les describimos algunas técnicas más utilizadas:

#### Gráfico 1

*Técnica mecánica de juegos*



**Fuente:** (Gaitán, 2023)

### 6.1.2. Características de la gamificación en la educación

Según, El Mundo (2023) la eficiencia de esta técnica reside a muchos aspectos, unos comparten diferentes modos didácticos, que permite logra fines determinados, atreves una serie de procedimientos creativos y entretenidos:

- **Diversión:** Se determina que, en el transcurso hacia la obtención de los desafíos trazados, la gamificación debe contribuir ante todo un ambiente entretenido.
- **Motivación:** Se debe tener en cuenta que todo proceso debe tener incentivos, por lo general se basa en alcanzar reconocimientos y distinciones que acoteja el progreso de cada competidor, estos pueden ser de clasificación, emblemas, u otros componentes alentadores.
- **Implicación:** Una opción de implicación, es fundamental para que los participantes mantengan un ambiente competitivo y de dedicación firme a lo que está enfocado el material.
- **Progresión:** Si hablamos de ganadores y perdedores en los juegos, de manera contextual la modificación consiste en reglas que residen, de la orientación al avance de los participantes, por lo que se debe tener en cuenta los enunciados de aprendizaje, para obtener un cambio de comportamiento.
- **Colaboración:** Por lo general, estas iniciativas, sostiene Ingrid Mosquera, que suele contener una representación colaborativa a diferentes ambientes de juego, donde influye la competitividad.
- **Simplificación:** Aplicar al contenido es de suma importancia, lo que resulta de gran utilidad cuando se tratan temas, de considerable complejidad.
- **Personalización:** La capacidad de repetir, retroceder, proporcionar un ritmo propio, fomenta una necesidad de atención a la diversidad, se centra en la habilidad de cada

colaborador y ayuda a que adquiriera su propio conocimiento después de sus errores y repeticiones.

### **6.1.3. La gamificación en la educación**

La gamificación o ludificación significa poder, dentro del campo de formación educativa, es de vital importancia conocer esta metodología ya que este, fomenta la participación y motivación de los estudiantes en su proceso de formación.

En los últimos años, la gamificación ha contribuido en la alígera adopción de iniciativas medioambientales, de mercadotécnica, industriales e indudablemente, educativas. La gamificación tiene la capacidad de transmitir y cambiar el comportamiento del usuario de forma interesante y efectiva en todos los dominios. Algunas instituciones de aprendizaje virtual como Khanacademy.org o Codeacademy.com emplean juegos para fomentar la cooperación de los estudiantes o usuarios. La gamificación está presente en cursos, talleres o temáticas permitiendo a los participantes adquirir conocimientos de una forma innovadora. Algunos académicos han utilizado material gamificado para incentivar a los estudiantes a participar y se nativos del modelo de aprendizaje constructivista (Contreras & Eguía, 2016).

### **6.1.4. Importancia de la gamificación en la educación**

Dentro de la educación la gamificación es muy importante debido a los recientes avances científicos y técnicos, ya que presenta una nueva forma de adquirir e impartir conocimientos, gracias a la implementación de material gamificado, permite que el aula se convierta en un ambiente de aprendizaje llamativo e interactivo. La comunidad científica está muy interesada en la aplicación de este formato académico, ya ha presentado resultados positivos tanto en la adquisición e impartición de conocimiento (Iquise & Rivera, 2020).

### 6.1.5. Ventajas y desventajas

**Tabla 1**

*Ventajas y desventajas de la gamificación.*

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esto estimula la competencia, lo que lleva al esfuerzo del partido o a la competencia para ganar el partido.</li> <li>• Esto fomenta el compromiso con la organización, la participación en esta dinámica es muy valorada y contribuye al compromiso exitoso del jugador con la organización.</li> <li>• Facilita la interacción con otros compañeros de la organización, permitiendo una mejor comunicación y trabajo en equipo.</li> <li>• Esto promueve el reconocimiento social y/o profesional dentro de la empresa, y cuando se logra una determinada meta u objetivo, te permite darte a conocer a muchos de tus compañeros.</li> <li>• Te permite interactuar con la flexibilidad de los medios, ya que es un juego multiplataforma al que puedes acceder cómodamente desde tu teléfono móvil, tableta y computadora, independientemente de tu ubicación.</li> <li>• Puedes participar en él en cualquier momento del día.</li> <li>• Mayor capacidad para absorber conocimientos.</li> <li>• Bueno, implica adquirir conocimiento y práctica al mismo tiempo.</li> <li>• Esto aumenta la efectividad de la autonomía ya que los jugadores eligen participar sin ninguna presión. Generar mayor interés en intervenir</li> <li>• Acceso cómodo, capital al alcance de todos. Ayuda a resolver el problema.</li> <li>• Lucha contra la apatía y la pérdida de motivación.</li> <li>• Promover la competencia beneficiosa.</li> <li>• Se podrá utilizar cualquier medio, ya sea formal o informal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La gamificación es útil para desarrollar muchas habilidades además de la expresión verbal y, por tanto, no es recomendable para niños con problemas de lenguaje ya que no les ayuda a superar esta condición.</li> <li>• Para que la gamificación siga teniendo éxito, es necesario mantener un equilibrio entre diversión y formalidad.</li> <li>• Para ganar el premio todos los participantes deben conseguir el mismo objetivo, debe haber igualdad y se deben evitar diferentes beneficios y formaciones.</li> <li>• Una buena estrategia de gamificación requiere del desarrollo de materiales de apoyo, del tiempo dedicado a ello y de la adecuada disposición de los espacios de aprendizaje y juego.</li> <li>• Dependiendo del nivel de complejidad se requiere mayor compromiso, determinación y creatividad.</li> <li>• Los materiales didácticos y de apoyo no sólo se crean, sino que también se actualizan periódicamente, lo que incrementa significativamente los costos operativos de las estrategias gamificadas.</li> <li>• Como en toda actividad educativa, es necesaria una supervisión y apoyo pedagógico constante, pero en este momento para evitar la formación de valores negativos como la mentira, el engaño, la deslealtad, etc. O desarrollar una competitividad excesiva.</li> <li>• Como cualquier juego, puede atraparte de una manera que te distraiga por completo, haciendo que los estudiantes pierdan el foco en desarrollar habilidades y adquirir conocimientos.</li> </ul>

- 
- En definitiva, conduce a una pérdida de tiempo y a malos resultados académicos. El aislamiento social es un tema controvertido porque los juegos pueden desarrollar comportamientos tanto prosociales como antisociales.
  - Una de las críticas a los juegos es que convierten a las personas en criaturas aisladas. Hay que fomentar los equipos, aunque si hablamos de juegos en dispositivos electrónicos, hoy en día se juegan con una interacción constante con otros jugadores a través de una pantalla, muy similar a la comunicación en la vida real.
- 

*Fuente:* (Gamificalia, 2023)

### **6.1.6. Innovación**

Para Palaci, (2015), la innovación radica en el manejo de conocimiento para edificar un nuevo modo que lleve a una meta fija. Cada evolución de innovación es concreta para cada caso, y posiblemente no use para abordar otros retos. Algunas veces también se carece de lógica, por ende, hay problemas que aún no se conoce o crea necesidades.

De manera concisa puedo determinar que la innovación se asocia a la evolución de la sociedad: innovar es incrementar el valor que conlleva la sociedad y de lo que pueda hacer en ella. Innovar recalca también una necesidad vital que los seres humanos realizan con el fin de evolucionar. Obviamente, la intensidad y con la frecuencia que se desarrolla los procesos de innovación depende de la gran cantidad de condiciones que dificulten a la persona, como puede ser su condición social o económico.

### **6.1.7. Tipos de innovación**

#### **Innovación radical**

Es aquello que eficazmente intercambia el contexto de una marca, ya sea en el campo

educativo o empresarial. Se puede implementar mediante un intercambio total, conforme a la función del centro educativo y métodos de enseñanza-aprendizaje. Para poner en contexto la innovación radical tenemos que implementar los nuevos avances tecnológicos en el entorno educativo.

### **Innovación incremental**

Se trata del progreso de una innovación ya ejecutada por una marca, de modo que se perfecciona y brinda mejoras, ya sea en entornos educativos o empresariales. Un claro ejemplo de innovación tenemos a Gmail, que fue creado con la intención de entregar correos electrónicos de manera rápida y a través del tiempo, se fue aumentando varios oficios para optimizar la práctica del usuario y también para hacerlo más útil y competitivo.

### **Innovación disruptiva**

Las transformaciones tecnológicas han proporcionado el surgimiento de la innovación disruptiva en los últimos años. Esta innovación se le delimita como un proceso de solución ya existente pero generalmente ayuda de la tecnología, tiene como objetivo modificar productos y materiales para presentarlos de una manera más accesible y simple (Sydle, 2023).

#### **6.1.8. Las TIC en la educación**

Según Alcívar y otros, (2019). La educación no puede seguir el ritmo de las indiferencias provocadas por la evolución digital. Inicialmente se integran a la población y a la sociedad en general, posteriormente a las instituciones educativas. Las TICs ya no son únicamente una herramienta tecnológica en la educación, sino que se están convirtiendo en una de las competencias claves que deben desarrollarse en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje. La tecnología de la información y comunicación se divide en tres escalas, explicadas en el libro Comunicaciones y tecnología en la educación.

**Medios audiovisuales:** Son recursos que contienen imágenes en movimiento acompañadas de sonido, por ejemplo, la televisión.

**Medios informáticos:** Se los conoce así porque son medios digitales informativos que consienten integrar recursos a nivel de Software y Hardware.

**Medios telemáticos:** Son herramientas que admiten el intercambio de información en una distancia muy larga, entre ellos tenemos: teleconferencia, el correo electrónico, chat, foro entre un sinnúmero de herramientas más.

Estas herramientas abren nuevas posibilidades en el proceso educativo y formativo, haciendo muy conveniente y rentable su uso; Por lo tanto, es responsabilidad de los docentes utilizarlos adecuadamente para asegurar un cambio trascendente resultante de su labor docente.

#### **6.1.9. Definición de las TIC**

Las denominadas tecnologías de la información y comunicación, utilizan para procesar, gestionar y difundir conocimiento por medios tecnológicos como PC, equipos móviles, TV, entre otros. El uso de estos recursos se ha ampliado y actualmente brindan funciones útiles como correo electrónico, indagación y filtración de información, descarga de instrumentos, comercialización online, etc. Su objetivo primordial es permitir el ingreso rápido y fácil a la información de cualquier forma, lo cual es posible gracias a su intangibilidad; Esto significa escanear información para acumular en grandes cantidades, incluso si esa información reside en instrumentos remotos. Por otro lado, la espontaneidad hace referencia que se puede transmitir instantáneamente el conocimiento. En si se caracteriza por permitir la comunicación bidireccional con varios usuarios, se emplea para debates, mensajerías entre otros (Arizona State University, 2020).

#### **6.1.10. Las características de las TIC y sus posibilidades educativas**

Cordovez, (2023), estima que las TIC tienen siete particularidades que dan lugar a aprendizajes significativos y es de vital importancia tomar en consideración lo siguiente:

- Cuando los estudiantes participan, procesan la información de manera inteligente, asumen la responsabilidad de los resultados, utilizan las computadoras como herramienta de aprendizaje o aumentan la productividad para lograr resultados.
- Cuando los estudiantes integran nuevas ideas con sus conocimientos previos, las comprenden y utilizan las computadoras como herramientas cognitivas o medios de producción, hablamos de que el estudiante construye su propio conocimiento.
- El Internet, el correo electrónico y las videoconferencias permiten expandir la creación de conocimiento hacia afuera de las paredes del aula y los estudiantes se enriquecen al compartir ideas y conocimientos duraderos, estamos hablando de aprendizaje constructivista.

Y al tener las posibilidades de acceder a las nuevas tecnologías en la actualidad es la bastante accesible ya que se ha facilitado la cuestión de acceso a internet y equipos electrónicos, donde se puede llevar a cabo incluso una autoeducación.

#### **6.1.11. Importancia del uso de las TIC**

El uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) es importante en la sociedad actual ya que permite el acceso a la información de manera rápida y con gran cantidad de información podemos tener comunicación eficiente sobre todo mejora la educación y se ha ido evolucionando en herramientas digitales que ha permitido el acceso más amplio al ámbito educativo, actualmente la capacidad que nos brinda las TIC en la sociedad va innovando el diario vivir de cada individuo (Alvarado, 2022).

### **6.1.12. Uso de las TIC en la educación Ecuatoriana**

García, (2015), manifiesta que las tecnologías de la información y comunicación (TIC) cada vez siguen ejerciendo nuevas metodologías en el ámbito educativo, el uso de las TIC en diferentes instituciones de nuestro país se ve a diario como el uso del del pizarras digitales dónde trabaja el docente y el de estudiante con más interacción de manera dinámica y atractiva y así con otras metodologías tecnológicas, de esa manera cada estudiante ha ido conociendo la evolución de la tecnología en todos los establecimientos educativos escuelas, colegios y universidades que facilitan e ir enriquecen la adquisición de conocimientos y sobre todo mejora el potencial de enseñanza aprendizaje a través de las nuevas herramientas.

La tecnología ha contribuido la mejora de la calidad de Enseñanza-Aprendizaje proporcionando metodologías y recursos donde facilite el acceso de información, las TIC es una herramienta tecnológica importante dentro de la educación porque adquiere conocimientos más atractivas y dinámicas y el docente tiene más probabilidades de avanzar en el nivel académico con el estudiante (Granda Ayabaca, Jaramillo Alba, & Espinoza Guaman, 2019)

### **6.1.13. Material didáctico**

Se descifra por material didáctico como un conjunto de materiales que interviene y facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los siguientes materiales pueden ser físicos o también virtuales, se asume como condición, despierta el interés en los estudiantes, se adapta a sus características físicas y mentales de los mismos, de la misma manera facilita el trabajo del docente en el proceso de Enseñanza; también, tiene una gran ventaja de adaptarse a cualquier tipo de contenidos (Morales, 2012. p. 10).

#### **6.1.14. Recurso tecnológico**

Según Pérez y Marino (2010) es un medio que se vale de la tecnología para cumplir con su propósito. Los recursos tecnológicos pueden ser palpables como: (una computadora, una CPU, un teléfono inteligente, cámara, proyecto u otra máquina) o intangibles (un sistema, una aplicación web entre otros).

Vivimos en una era donde ciertos recursos tecnológicos están a nuestro servicio apoya el desarrollo de nuestro dinamismo y actividad dentro y fuera del aula. Hoy en día es sumamente importante saber qué los recursos tecnológicos pueden ayudarnos, a contribuir al desarrollo de temas y actividades, al mismo tiempo incrementamos el interés de los estudiantes en los diversos temas que estudian. (Ruiz Carranza, 2018).

#### **6.1.15. Importancia del material didáctico**

Según el Ministerio de Educación, (2023), El medio ambiente, la naturaleza y el entorno brindan muchas oportunidades que pueden ser aprovechados en favor de los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los materiales didácticos desarrollados a través de recursos del medio proveen experiencias que los niños pueden utilizar para conocer características, clasificar, establecer similitudes y diferencias, resolver dificultades, etc. Al mismo tiempo, que ayudan a los docentes para que interrelacionen de mejor método con sus alumnos, siendo una facilidad para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más concisa.

El uso de materiales específicos de los primeros años brinda a los alumnos oportunidad de aplicar, investigar, descubrir, observar y practicar las reglas de convivencia y desarrollar valores como: la cooperación, solidaridad, respeto, tolerancia, la protección del medioambiente etc.

Es importante que los docentes tengan en cuenta que en etapas del proceso de enseñanza-

aprendizaje de todas las asignaturas, la etapa concreta es fundamental para el logro de buenos niveles de conceptualización en los niveles superiores. Obtener material concreto con recursos del medio permite mejoras en niveles de eficacia en el aula, además el uso de estos recursos obtiene el alcance de todos los alumnos.

Los materiales concretos deben ser eficaces, visualmente interesantes, de fácil uso, seguros (no peligrosos), útiles para el trabajo grupal e individual, acorde a los intereses y la edad de los estudiantes.

#### **6.1.16. Internet**

Es una combinación de todas las redes y computadoras que están distribuidas en todo el mundo, por lo que se define como una red global en la que se conectan todas las redes que utilizan el protocolo TCP/IP y se interconectan entre sí. Este proyecto fue creado en la década de 1960 como un proyecto de gobierno militar, pero con el pasar de los años se ha ido evolucionado y se ha vuelto indispensable para la sociedad. (Materano, 2023)

#### **6.1.17. Enseñanza-Aprendizaje**

Es un proceso, que se implementa cuando el tutor tiene un objetivo claro y conciso frente a sus alumnos, para ello se debe tener en cuenta los conocimientos que tiene el estudiante, con los conocimientos que se va aprender. Para lograr este objetivo el tutor aplica nuevos métodos, técnicas y habilidades de enseñanza. (INEE, 2023)

#### **6.1.18. Métodos de enseñanza**

Según Rosell Puig & Paneque Ramos, (2009), Los métodos de enseñanza son formas de actuación, coordinación y relación de los profesores y alumnos, para proporcionar condiciones para que los estudiantes absorban el contenido educativo. En general son varios y se utilizan en combinación.

**El método de aprendizaje por repetición.** El aprendizaje repetitivo consiste en reiterar muchas veces la lectura de lo escrito, general por oraciones escritas o en voz alta, a las que se van adicionando otras en forma progresiva, hasta que se aloje en la memoria.

**El método de búsqueda parcial.** Se identifica ya que el docente constituye la participación de los estudiantes para el desarrollo de las determinadas tareas en el proceso de investigación. De esta forma, los estudiantes solo utilizan las etapas y elementos independientes del proceso cognitivo científico. Este método se utiliza mejor en cursos prácticos.

**El método de conversación heurística.** Se determina que el profesor presenta un problema y orienta a los alumnos, formando un diálogo con ellos para que en sí puedan hallar una solución de manera independiente. En este diálogo, el docente interviene una serie de preguntas y actividades de razonamiento, siendo una secuencia lógica, con un cierto nivel de dificultad y amplía los elementos que puedan orientar a los estudiantes. De esta forma, se promueve la discusión y la conversación y se da lugar a la solución de problemas por parte de los alumnos. Esta técnica se puede utilizar en los congresos y los exámenes orales.

**Método investigativo.** Reflejan un mayor nivel de adquisición de conocimientos. Su esencia es que los estudiantes, bajo la guía de los profesores, combinen la práctica acumulada, la actividad creativa y el conocimiento independiente para resolver problemas individuales. La investigación es algo complicado y la principal desventaja es que lleva mucho tiempo porque depende del impulso y persistencia de la voluntad de los estudiantes. Por lo que se recomienda realizar las tareas simples planteadas en la propuesta de investigación para el problema a resolver. En general, los métodos de investigación no conducirán a descubrimientos científicos completos, pero pueden brindar a los estudiantes una comprensión de las diferentes etapas del método científico. Este enfoque funciona de forma independiente y sus resultados se reflejan en varios

cursos o tesis y pueden discutirse en congresos científicos.

#### **6.1.19. Rol del profesor**

Uno de los pilares esenciales y fundamentales de la educación a lo largo de la historia es el maestro, porque son el medio de transmisión y pilar fundamental para que los estudiantes pueden adquirir conocimientos mediante el proceso de Enseñanza-Aprendizaje, trabajo diligente y continuo. Cada día comparten y amplían el arte de enseñar.

Sin embargo, en la sociedad dinámica en la que vivimos, donde todo cambia constantemente, la educación también cambia con el paso de los años. Las nuevas tecnologías están cada vez más penetrando en los espacios físicos.

El papel del docente es el de guía, mediador, acompañante de los estudiantes en la construcción del conocimiento, tanto individual como colectivamente. Podemos definir el papel del docente en un modelo constructivista, en el que tanto estudiantes como docentes desempeñan un papel activo.

El papel activo del docente es importante, ya que ayuda a los estudiantes a reconstruir el conocimiento existente, formar nuevos conocimientos y desarrollar conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales. (Morin, 2023)

#### **6.1.20. Rol del estudiante**

Hoy en día el estudiante debe saber y cumplir con los siguientes roles:

- Manejar equipos electrónicos colaborativos.
- Ser capaz de auto guiarse, autoevaluarse y auto monitorearse.
- Tener habilidades de autoaprendizaje con la ayuda de las nuevas tecnologías que le ayuden para toda su vida.

- Saber resolver problemas por sí solo.
- Ser flexible, empático, responsable, creativo, ingenioso.

Siempre primero se debe enseñar a los estudiantes a identificar sus características como persona, así como su estilo de aprendizaje y la manera de poder reflexionar conociendo sus fortalezas y debilidades donde permita desarrollar sus capacidades al máximo (Moran Hernandez, 2017).

#### **6.1.21. Aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo es el proceso mediante el cual los estudiantes comprenden y retienen información a lo largo del tiempo, la conectan con conocimientos previos y hacen conexiones personales con el material. Este aprendizaje es diferente del aprendizaje tradicional, donde los estudiantes memorizan los contenidos tal y como se presenta, la información sin una comprensión profunda. Este tipo de aprendizaje tiene en cuenta las teorías de asimilación y adaptación avaladas por el psicólogo Jean Piaget. Según esta teoría, el aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información se integra coherentemente con el conocimiento previo de los estudiantes.

El aprendizaje significativo es más eficaz y duradero que el aprendizaje al azar porque los estudiantes pueden aplicar lo que han aprendido en situaciones nuevas y diferentes. Además, puede establecer una conexión personal con el material y los estudiantes se motivan e interesan más en aprender. (Cortes, 2023)

#### **6.1.22. El aprendizaje significativo en el aula**

El aprendizaje significativo dentro del aula se conoce por la adquisición y construcción de nuevos conocimientos, habilidades de manera significativa y relevante para el estudiante ya que un aprendizaje no surge solamente de memorizar información sin comprender el significado sino

de mejorar el aprendizaje para el futuro de los estudiantes, en si el docente debe utilizar estrategias que ayuden a los estudiantes a establecer conexiones con el contenido apropiada en la base de conocimientos que imparta el docente, promoviendo así una comprensión más profunda y que le sirva para toda la vida.

Este proceso ocurre cuando la información recién adquirida se integra y comprende de manera coherente en base a los conocimientos y estructuras mentales que los estudiantes ya poseen. Es decir, implica utilizar nuevos conocimientos en conjunto con conceptos y frases que ya existen de forma lógica y consistente. Además, esta integración debe ser transparente, estable y distinguible dentro de la estructura de conocimiento de cada individuo (Baque Reyes & Portilla-Faicán, 2021).

### **6.1.23. Tipos del aprendizaje significativo.**

Introducir el aprendizaje significativo no es fácil y consta mucho de quienes lo realicen tengan una buena técnica. Como un ejemplo podemos mencionar un proceso por el que todos los estudiantes tengan que pasar: puede ser el momento en que se aprenden los nombres de los diferentes animales al observar los dibujos en los libros. Los estudiantes investigan cuáles son sus versos, sus colores. Si posterior van a visitar una granja y ven a estos animales, los relacionaran con la información adquirida previamente. Tres tipos de aprendizaje significativo:

**Aprendizaje de la representación:** Este es un aprendizaje elemental ya que depende del aprendizaje posterior. Se basa con el apoyo en símbolos y palabras.

**Aprendizaje de concepto:** Esto sucede a medida que se amplía el vocabulario del alumno. Se trata de aprender palabras o conceptos. Puede conseguir mediante el descubrimiento o enseñanza por parte del docente o los padres de familia.

**Aprendizaje de proposiciones:** Se trata de la unión de los aprendizajes previos. Se

adjuntan imágenes a las palabras y sus significados para crear las ideas expresadas. (Orientación académica, 2022)

#### **6.1.24. Ventajas del aprendizaje significativo**

- Proporcionar un sistema educativo de mayor calidad.
- Mejorar el rendimiento académico.
- Aumenta la motivación de los estudiantes al ver un rápido progreso y los motiva.
- Fomenta el trabajo en equipo.
- En última instancia, “formar” estudiantes que sean participativos y democráticos.
- Los docentes enseñan a los estudiantes aprender a aprender.
- Participación de los estudiantes.
- Mejorar. Los resultados de lo hecho y aprendido son visibles rápidamente.
- Los estudiantes mejoran sus actitudes y comportamiento.
- Comprensión significativamente mejorada entre profesores y estudiantes. (UNIR, 2021)

#### **6.1.25. Importancia del aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo conlleva al estudiante, despertar y mantener su interés por el saber e impulsar los procesos educativos para que se formen individuos con conocimientos eficaces. Por ello, uno de los objetivos de los docentes es crear e implementar métodos de enseñanza, para que los alumnos logren aprendizajes significativos.

En la actualidad, se busca conocer el aprendizaje memorístico, donde se aplica el argumento que desenvuelven los alumnos, ya que es importante observar actividades que aparte

de adquirir conocimientos, y puedan opinar e intercambiar ideas.

La parte más importante que deben tomar en cuenta los docentes, es preparar reuniones y clases dinámicas que se centren en conocimientos que los estudiantes conozcan, para integrar nueva información que incremente un tema, concepto, etc., con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje. (Lakeside, 2020)

#### **6.1.26. Estudios Sociales**

Son aquellas investigaciones y análisis que se efectúan sobre la sociedad de forma conjunta o de forma individual a las personas o miembros que forman parte de ella. La asignatura de Estudios Sociales siempre ha tenido un importante protagonismo para el ser humano porque a través de ella permite explorar fenómenos coherentes con sus estructuras sociales, sus intereses, historia entre otras, sin embargo, es habitual el estudio de diferentes aspectos como: filosofía, derecho, economía, geografía, educación e historia debido a que todas estas se relacionan con el quehacer humano.

#### **6.1.27. Enseñanza-Aprendizaje de los Estudios Sociales**

El proceso de Enseñanza-Aprendizaje en la asignatura debe tener en cuenta los lineamientos epistemológicos, pero a la par tres elementos esenciales, que son la historia, la cívica y la geografía estas están encaminadas sobre la concepción humana y debe tener en cuenta los derechos humanos.

La concepción de conocimientos de cualquier tema relacionado con la asignatura debe ser interpretada en base a los hechos del pasado, pero con una ideología constructivista, mas no produciendo esquemas de una sociedad egoísta y exclusiva (Barrantes, 2013).

#### **6.1.28. Aprendizajes significativos en la asignatura de Estudios Sociales**

Los aprendizajes significativos en estudios sociales, son de suma importancia ya que

desarrolla conocimientos constructivistas tanto para el estudiantes y docente. El docente al momento que imparte aprendizajes significativos fomenta el aprendizaje continuo y eficaz en sus estudiantes, de la misma manera los estudiantes al adquirir aprendizajes haciendo énfasis a la asignatura producen conocimientos relacionados a la identidad, historia, cultura, tradición, economía entre un sinnúmero de campos más, es por ello que los aprendizajes significativos conlleva al mejoramiento de educación personal de cada individuo.

#### **6.1.29. Importancia de Aprender y Enseñar la asignatura de Estudios Sociales.**

Como se puede divisar en la actualización curricular de la educación la asignatura de Estudios Sociales es de vital importancia aprender o enseñar porque conlleva a desarrollar habilidades y destrezas que admite afrontar otros capos de aprendizaje, producción, emprendimiento, identidad, valores, democracias entre otras.

Es de suma importancia aprender Estudios Sociales, porque nos permite desarrollar la personalidad el estudiante, conocimiento cívico y una identidad única dentro de nuestro país y el mundo (Manzano, 2015).

#### **6.1.30. Estrategias de aprendizaje**

Según (Camizán García y otros, 2021), las estrategias de aprendizaje son una cadena de procedimientos con el objetivo de llegar a adquirir procesos cognitivos durante la adquisición de información por parte del usuario final. A continuación, se menciona algunas estrategias:

Estrategias primarias: Desarrollan el aprendizaje, es decir se enfoca en las estrategias para la adquisición de información y luego equipararlas.

Estrategias de apoyo: Están destinadas para aumentar la motivación de los alumnos, con el fin de mejorar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

Estrategias de personalización: El docente y el estudiante con la información y

comprensión obtenida desarrollara un conocimiento constructivista.

### **6.1.31. Plataformas para gamificar contenidos**

#### **6.1.31.1. Wordwall**

Wordwall es una plataforma digital que nos admite crear y editar actividades mediante la gamificación de contenidos, que se pueden desarrollar en los ambientes de aprendizaje. Los usuarios pueden crear actividades lúdicas a partir de plantillas prediseñadas y editarlas según su planificación (Univesidad Continental, 2022).

#### **6.1.31.2. ExeLearning**

Es una plataforma digital de código abierto que facilita la creación de material didáctico sin necesidad de tener conocimiento arduo conocimiento en HTML o XML. Permite crear arboles de contenido, elementos de multimedia y juegos, facilitando el traslado de contenido y generando una variedad de formatos tales como: HTML, SCORM, IMS, etc.

ExeLearning fue financiado por el gobierno de Nueva Zelanda y coordinado por varias Universidades de ese país, pero también contribuyeron un sinnúmero de colaboradores de todo el mundo. (Gobierno de Nueva Zelanda).

#### **6.1.31.3. Genially**

Para (Pastás Hernández y otros, 2024) Genially es una plataforma digital que permite a sus usuarios realizar presentaciones interactivas, pósteres, infografías, juegos educativos entre otros materiales didácticos de una manera innovadora, dinámica y atractiva. Esta herramienta está realizada para facilitar la creación de contenido multimedia interactivo sin necesidad de tener conocimiento de lenguajes de programación o diseños avanzados.

#### **6.1.31.4. Quizizz**

Es una plataforma en línea que permite crear cuestionarios y juegos de manera interactiva para evaluar a los estudiantes de una manera innovadora, los docentes tienen la facilidad de editar y crear preguntas quizizz de opción múltiple, Verdadero-Falso y respuestas abiertas entre otros formatos más que ofrece esta herramienta digital, los estudiantes pueden participar de estas actividades interactiva mediante el uso de herramientas tecnológicas.

## 6.2. Teoría legal

De acuerdo a la **Constitución de la República del Ecuador**, (2021) en su título II, Derechos, en la Sección quinta educación menciona:

**Art.- 26.-** “La educación es un derecho de las personas a lo largo de sus días de vida y es un deber inevitable e inexcusable del Estado.”

Haciendo énfasis al reglamento, la educación es un derecho que todas las personas tenemos, y un deber inexcusable del estado. La educación es fundamental para desarrollo individual y colectivo de la población, al considerar la educación como un derecho, se reconoce la necesidad de asegurar el acceso equitativo a oportunidades educativas, para que todos los habitantes, independientemente de su origen socioeconómico, género, cultura u otra característica tenga acceso a la misma.

Tal y como señala la **Constitución de la República del Ecuador**, modificado en el año (2021) en su título II, Derechos, en la Sección tercera, al referirse al tema de Comunicación e Información manifiesta:

**Art. 16.-** Todas las personas, en forma colectiva o individual tienen derecho:

- Comunicación libre, intercultural, inclusiva, diversa y participativa en todos los ámbitos de vida comunicación social, por cualquier medio y forma, con lenguaje y símbolos propios.
- Disponibilidad general de Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs.)
- Crear igualdad de acceso a las redes sociales frecuencias de radio para gestión de estaciones de radio y TV públicas y privadas.
- Acceso y uso de todos los medios de comunicación visuales, auditivos, sensoriales y otros

para permitir la participación de personas con discapacidad.

- Integrar los espacios de participación previstos en la constitución en el ámbito de la comunicación.

Según la **Constitución de la República del Ecuador, (2021)** en su título VII, régimen del buen vivir, sección octava, Ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales evidencia:

**Art. 385.-** El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrán como finalidad:

- Crear, adecuar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.
- Recuperar, fortificar e incrementar los saberes ancestrales.
- Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la productividad nacional, eleven la eficiencia y la productividad, mejoren la calidad de vida y contribuya al desarrollo del buen vivir. (LEXIS. S. A., 2021)

## **6.3. Teoría referencial**

### **6.3.1. Investigaciones previas**

En primera instancia se hace referencia a un artículo de investigación de Laura Berrones, Mayra Moyano, Lady Espinoza, y Elizabeth Aushay (2023) **La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica.**

El interés de este artículo gira entorno a la transformación de la educación tradicional a la actual, que está basada en la implementación de recursos tecnológicos. Es por eso que la gamificación tiene un enfoque educativo innovador que a un no se encuentra implementado al 100% en las instituciones educativas. Debido a su novedad e influencia las nuevas tecnologías de la información y comunicación, su implementación en la educación básica, traza un sinnúmero de desafíos y limitaciones a considerar, algunas de ellas han sido topadas en trabajos investigativos se encuentra la dificultad de interconectar los conceptos con la motivación.

Para el grupo investigador el papel del docente ha transformado conforme a las necesidades y las nuevas generaciones digitales, es por ello que el docente juega un papel muy importante en el desarrollo de aprendizajes significativos en un entorno gamificado, él tiene como objetivo principal mantener el interés de aprendizaje, por descubrir, adquirir nuevos conocimientos e incitar la curiosidad del estudiante.

Por otro lado, se encuentra el estudio realizado por Lucia Trenzano Flores (2022) **Gamificación como estrategia para la mejora de la educación inclusiva**, trabajo final de Máster, Universitat Oberta de Catalunya.

Esta investigación tuvo como objetivos generales profundizar el estudio de la gamificación para mejorar la inclusión educativa de los estudiantes en el aula, la finalidad era orientar al profesor sobre los beneficios de esta metodología de estudios, contribuyendo con pautas sobre cómo

implementarla en la clase de manera inclusiva, por lo tanto se empleó la gamificación en la educación primaria.

En base al trabajo realizado, se puede afirmar que la gamificación mediada por las TIC presenta un antes y un después en la educación, apoya a construir un futuro más amplio y diverso y a desarrollar y propuesta inclusiva dentro del campo educacional.

Seguidamente analizaremos la investigación realizada por Francisco José Román Valladares (2021) **La gamificación como metodología de enseñanza en las aulas**. Tesis de grado en Educación Primaria, Universidad de Sevilla.

El objetivo principal de esta investigación es realizar un diagnóstico sobre la opinión que tienen diversos docentes acerca de la gamificación como método de enseñanza.

En cuanto a los objetivos específicos se quiere cubrir lo siguiente: conocer la percepción que tienen los docentes acerca de la gamificación, analizar las experiencias que tiene cada uno de los docentes en la educación primaria, dar a conocer a los docentes el nuevo método de enseñanza (La Gamificación).

En cuanto a los participantes en el desarrollo de este trabajo participan docentes que pertenecen a diferentes centros de educación primaria de la localidad de Utrera. El número de profesores que han participado en este trabajo es de diez.

Mediante el análisis de la información recolectada obtenida a través de los diferentes cuestionarios y la observación, se puede diferenciar claramente entre los profesores jóvenes de nuevo ingreso y los profesores con una experiencia laboral mayor.

En modo de introducción se les preguntó a los docentes acerca de los videojuegos y si conocen algunos, en general los más jóvenes de veinte a treinta años han manifestado juegos como Call of Duty, el Fortnite u otros relacionados con fútbol. Sin embargo, la tipología más conocida y

juganda por estos personajes, no es la más correcta para impartir la enseñanza a través de la misma.

Por otra parte los docentes de 40 años en adelante han mencionado que no conocen el nombre de ningún video juego actual, a un que saben que hay muchos y juegan sus hijos y nietos. Estos docentes han señalado que la metodología lúdica es la más factible para adaptarla en el salón de clases esta relaciona con algunos juegos en los que se pueda utilizar la lógica, y otras habilidades como el reflejo, memoria , rapidez, concentración entre otras.

Los investigadores han concluido que:

En la actualidad la gamificación es un tema que está presente en la educación primaria, ya que los docentes nuevos si tienen conocimiento previo, en cambio los docentes antiguos apenas conocían la existencia de las mismas. Mediante la presente investigación realizada en el marco teórico se ha podido comprobar que los video juegos estan a la orden del día en los niños y esas técnicas lúdicas se adaptan fácilmente en la clase, dando lugar a un sinnúmero de beneficios. Pero también se debe mencionar a modo de crítica que la mayoría de los juegos mencionados eran de género bélico, la misma que no es recomendable para su implementación en el aula.

### 6.3.2. Referencia de la institución

**Tabla 2**

*Información de la unidad educativa Surupucyu.*

---

<b>UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE SURUPUCYU</b>	
<b>DATOS GENERALES DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE</b>	
<b>SURUPUCYU</b>	
Nombre de la institución:	Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu.
Código AMIE:	02B00120
Ubicación:	Recinto Surupucyu Km 13 vía Guaranda-Ambato Sector San Isidro margen derecho.
Tipo de educación:	Educación regular.
Provincia:	Bolívar.
Cantón:	Guaranda.
Parroquia:	Guanujo.
Nivel educativo que ofrece:	Inicial; educación básica y bachillerato.
Tipo de unidad educativa:	Fiscal.
Zona:	UrbanaINEC.
Régimen escolar:	Sierra.
Educación:	Bilingüe.
Modalidad:	Presencial
Jornada:	Matutina.
Número de docentes:	10 mujeres /11 varones, con un total de 21 docentes.
Número de estudiantes:	330

---

**Fuente:** *Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu.*

**Tabla 3**

*Misión y visión de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu.*

---

**UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE SURUPUCYU**

---

**Misión**

La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “SURUPUCYU” es una institución orientado para la ejecución de nuestra propia educación basada en el MOSEIB, con la participación de todos los actores educativos encaminado al fortalecimiento de nuestra cultura, costumbres, tradiciones y brindar una educación a nuestros niños y jóvenes con la calidad y calidez, de acuerdo al avance de la ciencia y la tecnología practicando los valores humanos como el respeto, la responsabilidad, solidaridad y la transparencia en el proceso educativo, formado bachilleres con mentalidad crítica, reflexiva e innovadora capaces de posibilitar soluciones a los diferentes problemas de las comunidades y de la sociedad en general.

**Visión**

La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “SURUPUCYU”, en el tiempo de cinco años será una entidad fortalecida como una Unidad Educativa del Milenio estructuralmente organizado con la ONU nuevo modelo de gestión, con aulas virtuales y adecuados, recursos humanos eficientes, liderando las actividades académicas con calidad y calidez, fortaleciendo la identidad socio cultural de los habitantes de la zona Unión y Progreso y Cocdiag capaces de interrelacionarse dentro de la sociedad manteniendo su propia identidad cultural; una Institución caracterizada en una educación integral humanística y liderada, guardiana de la lengua Kichwa donde los estudiantes se constituyen en sujetos interculturales de cambio de la sociedad con un alto nivel de desarrollo de sus potencialidades, constructores de su propio conocimiento y forjadores de una institución dinámica en el proceso de inter aprendizaje.

---

**Fuente:** Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu”

## **7. MARCO METODOLÓGICO**

En la presente investigación se utiliza la siguiente estructura metodológica, la misma que establece la secuencia de actividades, métodos y técnicas y de más elementos que se utilizaron:

### **7.1. Enfoque de la investigación**

#### **7.1.1. Cualitativo**

El enfoque cualitativo está inmerso en nuestra investigación, debido a la implementación de las técnicas observación, encuesta y entrevista aplicada en el ambiente de aprendizaje de los estudiantes y docente, estas apoyan con distintos datos tales como: características, métodos y cualidades en general, aspectos necesarios para plantear una propuesta de solución al problema identificado.

#### **7.1.2. Cuantitativo**

La investigación cuantitativa es un método de investigación que utiliza herramientas de análisis matemático y estadístico para describir, explicar y predecir fenómenos mediante datos numéricos.

### **7.2. Diseño**

#### **7.2.1. Cualitativo**

Es una metodología de investigación que se orienta a comprender, describir y explorar acontecimientos sociales y humanos desde un punto contextual o subjetiva. Mediate esta metodología se describió y se comprendió sucesos y acontecimientos que se suscitaban dentro de la Unidad Educativa.

#### **7.2.2. Diseño transversal**

Es un enfoque de la investigación en el que se recopilan datos en un solo punto, tiempo y espacio durante un periodo breve y específico. En este tipo de diseño se observa y se recopilan

datos de una población en un momento determinado, sin un determinado seguimiento a largo plazo (Lionbridge, 2020).

#### **7.2.2.1. Características del diseño transversal**

- Recopilación de datos en un momento específico
- Población o muestra en un momento determinado
- Análisis relacional
- Eficacia en tiempos y recursos

Es importante recalcar que los diseños transversales son eficaces y útiles para adquirir información en un momento determinado, pero también como cualquier otro enfoque tiene limitaciones en la capacidad para explorar cambios, causas y efectos a lo largo del tiempo.

### **7.3. Métodos**

#### **7.3.1. Inductivo**

El presente método de investigación permitió, analizar los factores que tienen relación con el pensamiento analítico, así como los elementos problemáticos durante el proceso de Enseñanza-Aprendizaje dentro asignatura de Estudios Sociales para poder llegar de lo particular a entender el problema de una forma global, y de esta manera plantear alternativas de solución.

#### **7.3.2. Deductivo**

Este método se implementó para iniciar con un contexto de forma general, en cuanto al problema, con base en él, identificamos elementos individuales que lo caracterizan, y cómo cada uno de estos afectan la calidad de aprendizaje de los estudiantes dentro de la asignatura de Estudios Sociales, además de esta forma poder globalizar al problema y sus elementos colindantes.

### **7.3.3. Bibliográfico**

El siguiente método consiste en la selección y recopilación de información mediante la lectura y opinión de documentos y materiales bibliográficos. La presente investigación utilizó un procesamiento de información procedente de artículos de revistas, artículos científicos, libros académicos, con datos específicos que nos permitieron determinar teorías, criterios y enfoques de varios autores, cooperando con la estructura de nuestro proyecto tecnológico.

### **7.3.4. Analítico sintético**

Método que hace referencia a la división de un todo, separando sus partes o elementos, para poder mirar y analizar las causas y efectos. Mediante este método se realizó una síntesis de la temática y el problema a resolver.

### **7.3.5. Investigación campo diseño**

Delimita la recolección de datos cualitativos enfocados a comprender, observar e interactuar con la población. En función a estas características, nuestra investigación se dio en el lugar de los hechos, adjuntando información de forma directa, con la participación de los implicados, teniendo presente en no intervenir en sus decisiones ni influir en su accionar.

## **7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **7.4.1. Observación**

Se aplicó la técnica de observación es decir se realizó la apreciación directa del objeto de investigación, que se lo implementa en distintos tiempos, se orientó hacia el desarrollo de aprendizajes significativos, de los niños de sexto año de educación general básica, esto se dio debido, a que se recogió información en el proceso de implementación del material didáctico (Gamificación) en la asignatura de estudios sociales, donde se garantizó esta técnica por cuanto contribuyó a los parámetros que evidenciaron que los estudiantes adquirieron aprendizajes

significativos.

#### **7.4.2. Entrevista**

“La entrevista se define como un proceso de comunicación que se da normalmente entre dos personas” (Peláez y otros, 2013), en dependencia de lo expuesto la entrevista es una herramienta muy útil para investigaciones de tipo cualitativo al momento de adquirir datos, por medio de esta técnica los interesados (investigadores) e involucrados (estudiantes y profesor) pudieron hacer un intercambio de información con el objetivo de visualizar la realidad educativa.

#### **7.4.3. Encuesta**

Para Pobeá (2015) “La encuesta es una técnica de recolección de datos por medio de la aplicación de un cuestionario a una muestra de individuos.” Para esta investigación se aplicó el cuestionario elaborado por Diego Andrade y Erika Chacha, el cual hace énfasis al desarrollo de aprendizajes significativos en los estudiantes de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu.

## 7.5. Universo y muestra

El presente estudio está enfocado en los estudiantes Sexto Año de educación General Básica, de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu, perteneciente a la parroquia Guanujo del cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2023-2024, el mismo que cuenta con un total de 16 estudiantes distribuidos entre hombres y mujeres, por ende, no se estima muestra porque la población es manejable. A continuación, se muestra el universo de estudio de forma detallada.

**Tabla 4**

*Descripción del universo de estudio.*

Descripción	N °	Porcentaje
Hombre	6	37.5 %
Mujer	10	62.5 %
<b>Total</b>	16	100 %

*Fuente:* Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu”

## 7.6. Procesamiento de información

Se realizó el procesamiento de información a través del modelo de estadística descriptiva, para lo cual se realizó la respectiva tabulación de resultados mediante la herramienta informática Microsoft Excel, luego de presentar información en tablas se desarrolló los gráficos y figuras que permitieron visualizar patrones y tendencias relacionadas a nuestra investigación.

## 8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

### 8.1. Análisis de la encuesta realizada a los estudiantes

Para el pertinente análisis e interpretación de los resultados se realizó la encuesta a los estudiantes de Sexto año de Educación General básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu para la obtención de datos.

1. ¿La unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu cuenta con un laboratorio de informática e internet?

**Tabla 5**

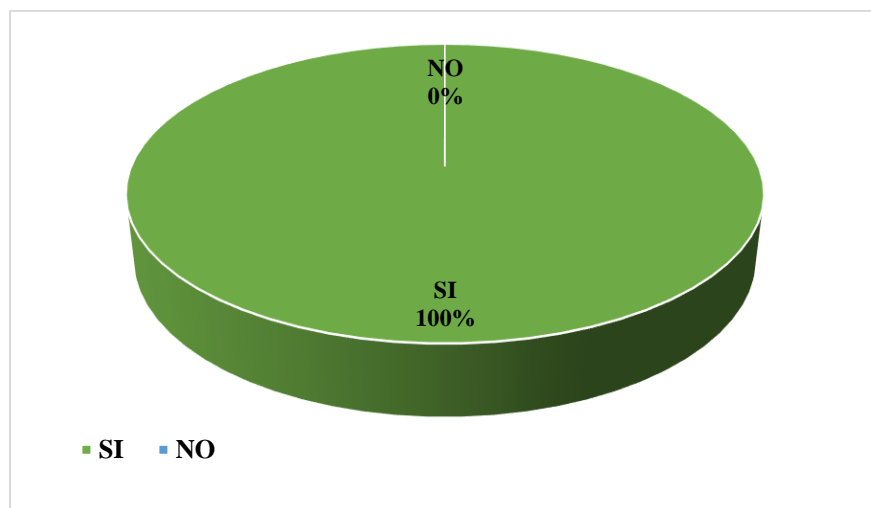
*La institución cuenta con laboratorio de informática e internet.*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	100 %
No	0	0 %
<b>Total</b>	16	100 %

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu”

**Gráfico 2**

*La institución cuenta con laboratorio de informática e internet*



*Elaborado por:* Diego Andrade y Erika Chacha, 2024

## Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados del sexto año de educación general básica de la asignatura de estudios sociales, la totalidad de los estudiantes que representa el 100% menciona que la unidad educativa cuenta con un laboratorio de informática e internet, es por tal razón que se desarrolla el material didáctico a través de la gamificación con la finalidad de adquirir aprendizajes significativos.

2. ¿Usted conoce acerca de los materiales didácticos mediante la gamificación?

**Tabla 6**

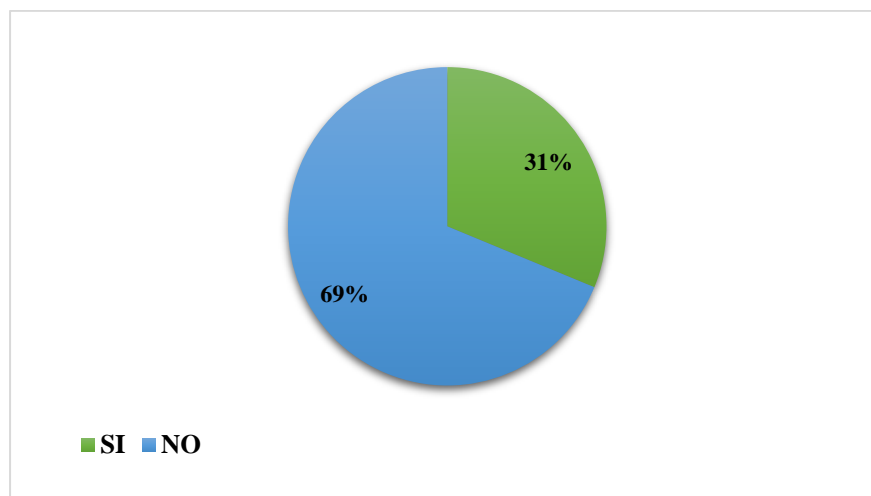
*Conoce acerca de los materiales didácticos mediante la gamificación*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	11	69 %
No	5	31 %
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100 %</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu”

**Gráfico 3**

*Conoce acerca de los materiales didácticos mediante la gamificación*



**Elaborado por:** Diego Andrade y Erika Chacha, 2024

## Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados del sexto año de Educación General Básica de la asignatura de estudios sociales, 11 estudiantes que representa el 69% manifestaron que no conocen acerca de los materiales didácticos digitales, mientras que un grupo menor, de 5 estudiantes que representa el 31% mencionaron que si conocen acerca de los materiales didácticos digitales. Es por ende que la implementación de recursos digitales (gamificación) va ser punto clave para que los estudiantes adquieran conocimientos significativos a través de actividades dinámicas y lúdicas el cual va permitir el desarrollo de habilidades y destrezas dentro de la asignatura.

### 3. ¿Usted ha utilizado materiales didácticos digitales?

**Tabla 7**

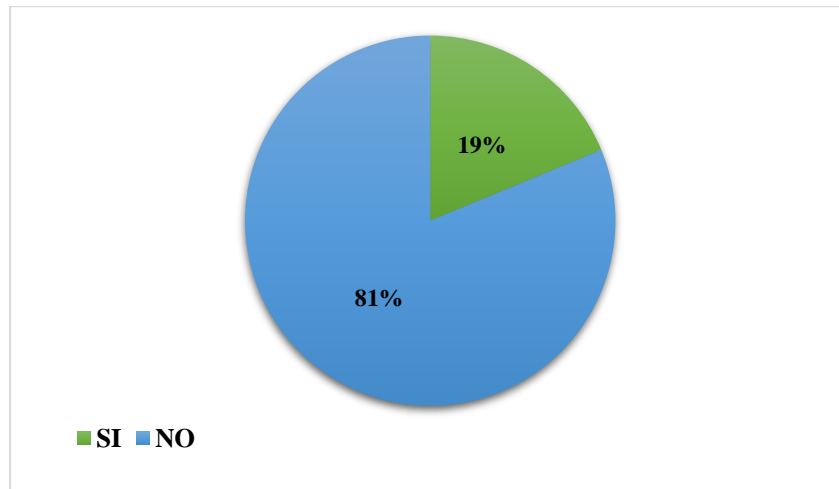
*Ha utilizado materiales didácticos digitales*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	19 %
No	13	81 %
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100 %</b>

*Fuente:* Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu”

**Gráfico 4**

*Ha utilizado materiales didácticos digitales*



*Elaborado por:* Diego Andrade y Erika Chacha, 2024

## Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados del sexto año de Educación General Básica de la asignatura de estudios sociales, 13 estudiantes que representa el 81% manifestaron que no ha utilizado materiales didácticos digitales, mientras que un grupo, de 3 estudiantes que representa el 19% mencionaron que si ha utilizado materiales didácticos digitales. Es por ello que la elaboración e implementación de recursos digitales (gamificación) será el pilar fundamental para que los estudiantes adquieran conocimientos significativos.

4. ¿Cree usted que es importante utilizar materiales didácticos digitales para adquirir conocimientos significativos?

**Tabla 8**

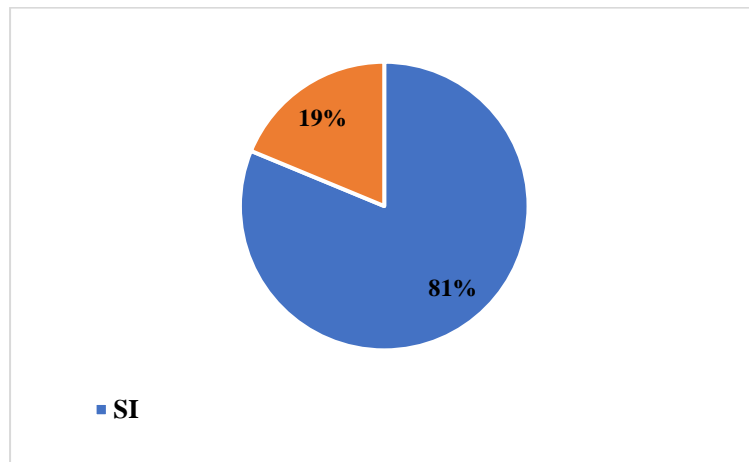
*Es importante utilizar materiales didácticos digitales*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	13	81 %
No	3	19 %
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100 %</b>

*Fuente:* Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu”

**Gráfico 5**

*Es importante utilizar materiales didácticos digitales*



*Elaborado por:* Diego Andrade y Erika Chacha, 2024

## Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados del sexto año de Educación General Básica de la asignatura de estudios sociales, 13 estudiantes que representa el 81% dijeron que si es importante utilizar materiales didácticos digitales para adquirir conocimientos significativos, por otra parte, un grupo menor pequeño de 3 estudiantes que representa el 19% mencionaron que no es importante utilizar materiales didácticos digitales para adquirir conocimientos significativos, teniendo en cuenta estos parámetros el material didáctico digital es de suma importancia para el aprendizaje significativo.

5. ¿Su profesor al iniciar la clase los motiva aprender la asignatura de Estudios Sociales?

**Tabla 9**

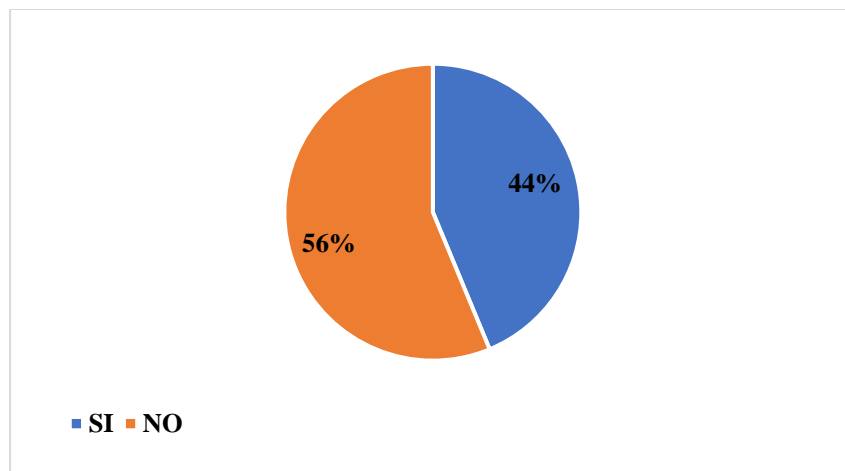
*El profesor al iniciar la clase los motiva aprender la asignatura*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	7	44 %
No	9	56 %
<b>Total</b>	16	100 %

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu”

**Gráfico 6**

*El profesor al iniciar la clase los motiva aprender la asignatura*



**Elaborado por:** Diego Andrade y Erika Chacha, 2024

## Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados del sexto año de Educación General Básica de la asignatura de estudios sociales, 9 estudiantes que representa el 56% dijeron que su profesor no les motiva a aprender la asignatura de Estudios Sociales, mientras que 7 estudiantes en la cual representa el 44% señalaron que su profesor si les motiva a aprender la asignatura de Estudios Sociales. Mediante el análisis realizado se menciona que el docente imparte conocimiento al estudiante, por tal motivo, un grupo menciona que no existe el proceso de motivación.

6. ¿Su profesor realiza actividades como juegos para aprender la asignatura de Estudios sociales?

**Tabla 10**

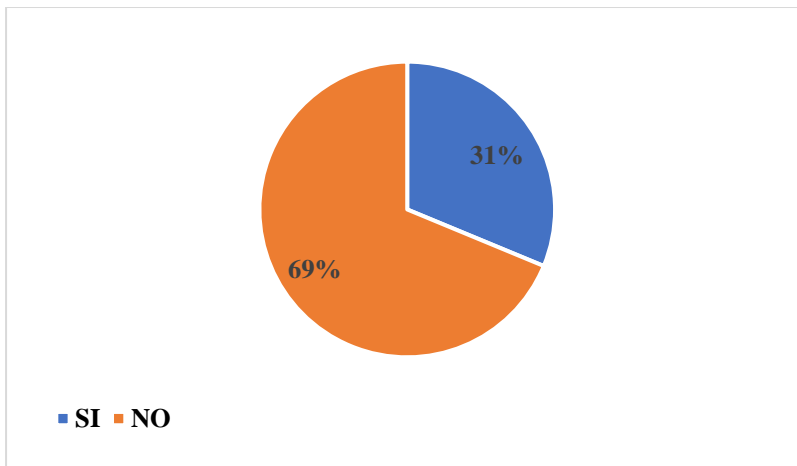
*Su profesor realiza actividades como juegos para aprender la asignatura*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	31 %
No	11	69 %
<b>Total</b>	16	100 %

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu”

**Gráfico 7**

*Su profesor realiza actividades como juegos para aprender la asignatura*



**Elaborado por:** Diego Andrade y Erika Chacha, 2024

## Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados del sexto año de Educación General Básica de la asignatura de estudios sociales, 11 estudiantes que representa el 69% manifestaron que su profesor no realiza actividades como juegos para aprender la asignatura de Estudios Sociales, sin embargo 5 estudiantes que figura el 31% su profesor si realiza actividades lúdicas para que ellos adquieran conocimientos. Es por ende que mediante la implementación de los recursos digitales se logra que los estudiantes adquieran aprendizajes de manera intuitiva.

7. ¿Te despierta interés la tecnología?

**Tabla 11**

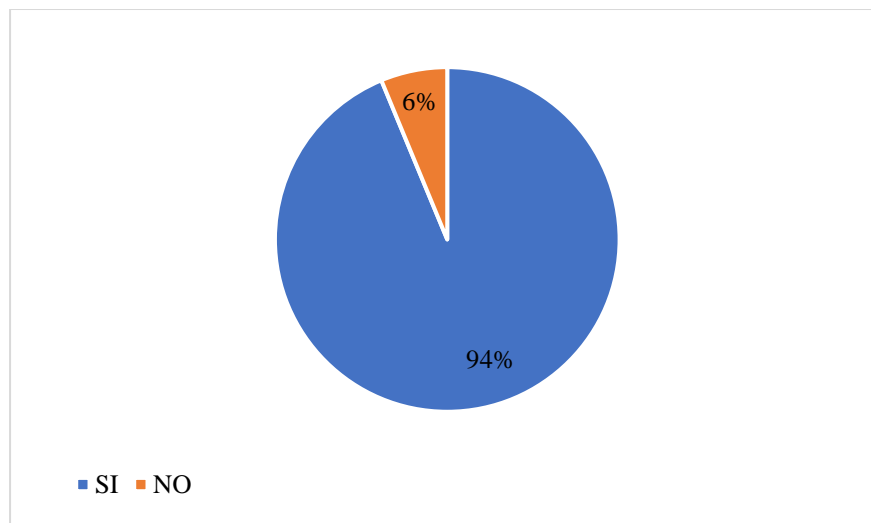
*Te despierta interés la tecnología*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	94 %
No	1	6 %
<b>Total</b>	16	100 %

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu”

**Gráfico 8**

*Te despierta interés la tecnología*



**Elaborado por:** Diego Andrade y Erika Chacha, 2024

## Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados del sexto año de Educación General Básica de la asignatura de estudios sociales, 15 estudiantes que representa el 94% mencionaron que, si le despierta el interés la tecnología, mediante el cual es factible la implementación de los recursos educativos digitales, mientras que un estudiante que representa el 6% manifestó que no le despierta el interés, debido a que no cuenta con los recursos.

8. ¿Su profesor/a utiliza herramientas tecnológías al impartir clases de la asignatura de Estudios Sociales?

**Tabla 12**

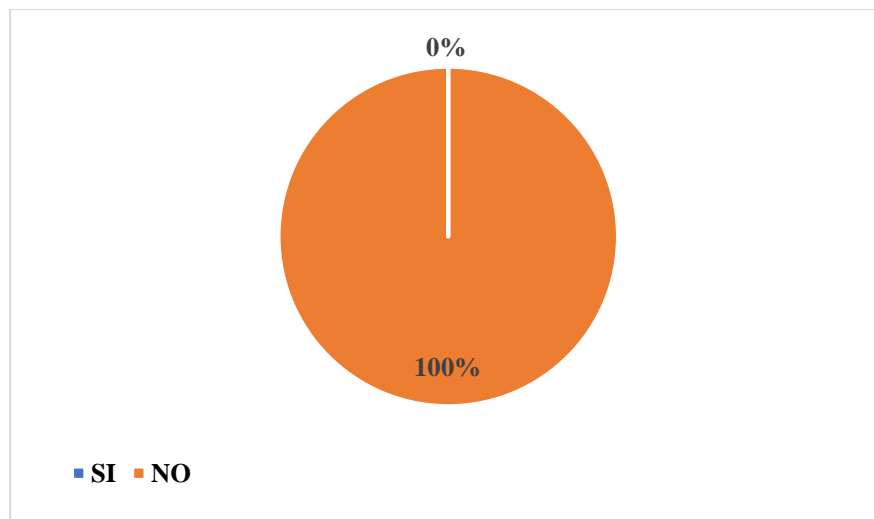
*Su profesor/a utiliza herramientas tecnológías al impartir clases*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0 %
No	16	100 %
<b>Total</b>	16	100 %

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu”

**Gráfico 9**

*Su profesor/a utiliza herramientas tecnológías al impartir clases*



**Elaborado por:** Diego Andrade y Erika Chacha, 2024

## Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados del sexto año de Educación General Básica de la asignatura de estudios sociales, la totalidad de los estudiantes que representa el 100% indicaron que el docente no utiliza herramientas tecnológicas al impartir clases de la asignatura de Estudios Sociales, es por tal razón, los estudiantes poseen desmotivación y desinterés al aprender la asignatura.

9. ¿Le gustaría aprender las clases de la asignatura de Estudios Sociales haciendo uso de herramientas tecnológicas?

**Tabla 13**

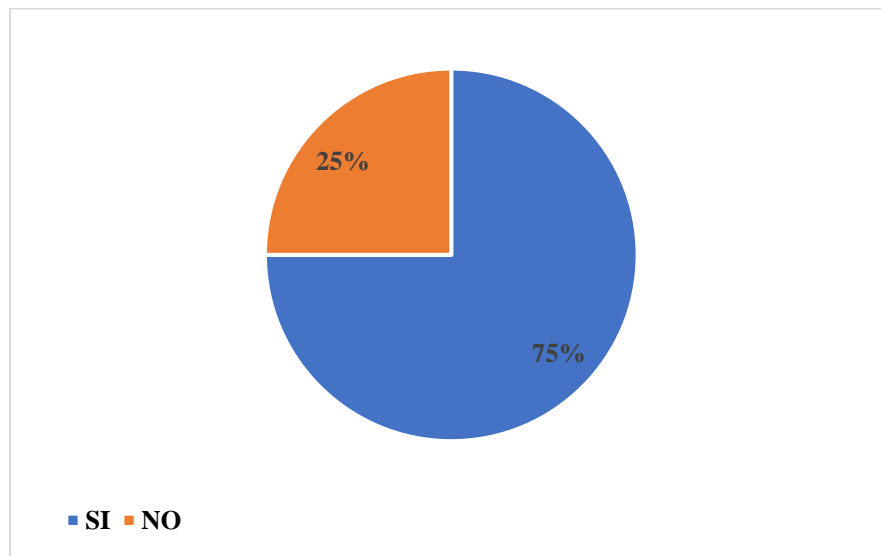
*Le gustaría Aprender las clases usando herramientas tecnológicas*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	75 %
No	4	25 %
<b>Total</b>	16	100 %

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu”

**Gráfico 10**

*Le gustaría Aprender las clases usando herramientas tecnológicas*



**Elaborado por:** Diego Andrade y Erika Chacha, 2024

## Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados del sexto año de Educación General Básica de la asignatura de estudios sociales, 12 estudiantes que representa el 75% indicaron que si les gustaría aprender las clases de la asignatura de Estudios Sociales haciendo uso de herramientas tecnológicas, mediante el cual es posible la implementación de los recursos educativos digitales, mientras que un grupo pequeño, de 4 estudiantes que representa el 25% no le gustaría, al no contar con acceso a internet y equipos tecnológicos en sus viviendas.

10. ¿Cree usted que mejoraría su aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales haciendo uso de herramientas tecnológicas?

**Tabla 14**

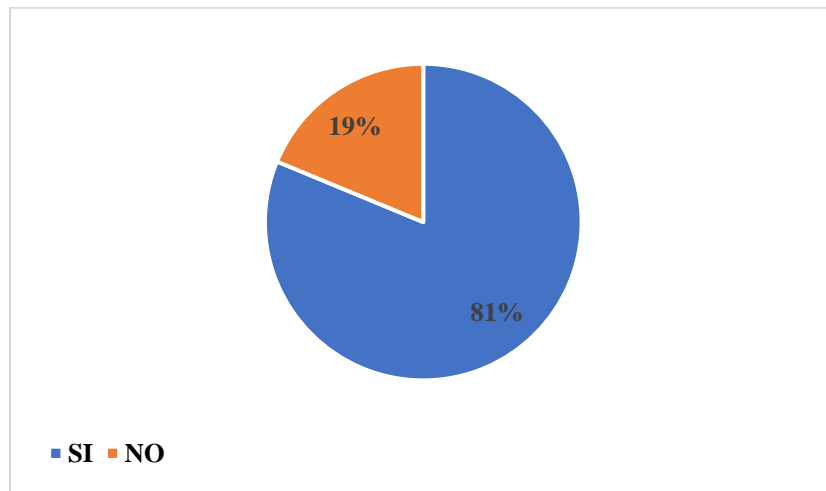
*Mejoraría su aprendizaje haciendo uso de herramientas tecnológicas*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	13	81%
No	3	19%
Total	16	100%

*Fuente:* Encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu”

**Gráfico 11**

*Mejoraría su aprendizaje haciendo uso de herramientas tecnológicas*



*Elaborado por:* Diego Andrade y Erika Chacha, 2024

### **Análisis e interpretación**

De los estudiantes encuestados del sexto año de Educación General Básica de la asignatura de estudios sociales, 13 estudiantes que representa el 81% manifestaron que si mejoraría su aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales haciendo uso de herramientas tecnológicas, por tal motivo, es muy beneficioso para este proyecto tecnológico, mientras que un grupo menor de 3 estudiantes que representa el 19% mencionaron que no.

## 8.2. Análisis e interpretación de la entrevista al docente de la asignatura

**Tabla 15**

*Entrevista al docente de la asignatura de Estudios Sociales.*

N.º	PREGUNTA	RESPUESTA	ANÁLISIS
1	¿Usted tiene conocimientos sobre el uso de equipos tecnológicos?	El docente entrevistado mencionó que: Si tiene conocimientos sobre el uso de equipos tecnológicos, pero maneja más el dispositivo móvil y poco el computador uso exclusivo para planificaciones, registro de asistencia, notas y horario de clases.	El docente que imparte clases de la asignatura de Estudios Sociales tiene poco conocimiento en el uso de herramientas tecnológicas ya que en sus clases hacen uso de material físico.
2	¿Usted hace uso de herramientas tecnológicas para impartir sus clases?	Menciona que no hace uso de manera frecuente las herramientas tecnológicas porque no tiene el material y desconoce la existencia de dichas herramientas.	Las herramientas tecnológicas son de valioso apoyo sustancial en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje dejando atrás metodologías tradicionalistas y más bien, dando lugar a metodologías constructivistas.
3	¿Ha recibido capacitación acerca de la creación de recursos digitales educativos?	El profesor entrevistado menciona que no se encuentra totalmente capacitado para crear recursos digitales educativos. Pero menciona que le gustaría recibir capacitaciones acerca de la temática.	Para la creación de recursos educativos digitales es indispensable contar con conocimientos elementales del uso de tecnología.
4	¿Usted cree que al implementar recursos digitales, los estudiantes desarrollan aprendizajes significativos en la asignatura de Estudios Sociales?	El docente respondía que al momento que se implemente los recursos digitales educativos, los estudiantes se motivan a aprender la asignatura debido a que el material tecnológico es dinámico.	En el momento de que el docente implemente nuevos métodos de Enseñanza-Aprendizaje haciendo uso de recursos tecnológicos los estudiantes van a adquirir conocimientos significativos de forma eficaz e innovadora.

*Elaborado por:* Diego Andrade y Erika Chacha, 2024

*Fuente:* Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Surupucyu”

## 9. CONCLUSIONES

- El profesor utiliza estrategias metodológicas tradicionales en el proceso de enseñanza, como recursos educativos utiliza el libro otorgado del ministerio de Educación del Ecuador, además de utilizar materiales como la pizarra para impartir sus clases.
- El desarrollo del material didáctico de gamificación, para dar lugar a los aprendizajes significativos de la asignatura de Estudios Sociales, se realizó a través, de las siguientes plataformas Wordwall, ExeLearning, Genially y Quizizz permitiendo estos crear juegos interactivos que intervienen como estrategias metodológicas en el proceso enseñanza, de esta manera los estudiantes desarrollan habilidades, actitudes y destrezas dentro y fuera del aula de clase.
- Al implementar nuestro material digital pudimos constatar que los estudiantes adquieren conocimientos de la asignatura de manera eficaz, construyendo así su propio conocimiento y fortaleciendo su proceso académico, cabe recalcar que la tecnología despierta el interés y motivación en adquirir aprendizajes significativos, impartiendo así una nueva metodología de aprendizaje innovadora en la institución.

## **10. PROPUESTA**

### **10.1. Título**

Material Gamificado para la asignatura de Estudios Sociales con los estudiantes de sexto año de educación general básica, en la Unidad Educativa Intercultural, Bilingüe Surupucyu en la provincia de Bolívar, cantón Guaranda, parroquia Guanujo en el año lectivo 2023-2024

### **10.2. Introducción**

Debido a la globalización digital en la actualidad, el proceso de Enseñanza-Aprendizaje ha sufrido un cambio drástico, por la inserción de recursos tecnológicos, dando lugar a diversos problemas dentro de la educación como: desestabilización y desmotivación a la mayoría de los estudiantes, debido, a que muchos de ellos han presentado problemas como déficit de atención y el mal manejo de equipos tecnológicos.

La presente propuesta tecnológica busca dar lugar, aprendizajes significativos, de una manera innovadora y dinámica para los estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu, la impartición de conocimiento no solo debe centrarse en la metodología tradicional, si no que vemos implementar nuevos métodos de enseñanza, para mejorar el nivel de educación, con la utilización e implementación de herramientas y tecnológicas, mediante el uso de material digital multimedia y gamificado. Estos ayudan a la adquisición un aprendizaje efectivo y tener respaldo en caso de confusión con el material presentado con los diferentes temas.

### **10.3. Objetivos**

#### **10.3.1. Objetivo general**

Implementar material didáctico utilizando gamificación para adquirir conocimientos significativos en los estudiantes del Sexto año de educación básica de asignatura de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu en la provincia de Bolívar, cantón Guaranda, parroquia Guanujo en el año lectivo 2023-2024

#### **10.3.2. Objetivos Específicos**

- Fomentar el uso de herramientas tecnológicas, para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de sexto año de educación básica.
- Desarrollar juegos, mediante la plataforma digital Wordwall, ExeLearning, Genially y Quizizz para que docentes y estudiantes innoven el proceso de enseñanza aprendizaje en la unidad educativa Surupucyu.
- Aplicar juegos lúdicos para evaluar el desempeño de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales.

## **10.4. Desarrollo**

El presente proyecto tiene propósito orientar el uso apropiado de las plataformas digitales para la creación de contenido gamificado, que son de gran ayuda para impartir las actividades académicas de una manera innovadora, la implementación de la tecnología es un punto clave para adquirir aprendizajes significativos en los estudiantes, desarrollando así una educación de calidad, y sobre todo con un perfeccionamiento de conocimiento constructivo.

Se utilizó el marco de trabajo SCRUM y el desarrollo sistemático que dio lugar a nuestro proyecto denominado **MATERIAL GAMIFICADO**.

### **10.4.1. Marco de trabajo SCRUM**

Este es un marco de trabajo ágil utilizado para el desarrollo de proyectos en general, fue utilizado por primera vez en la década de 1990 y se ha transformado, en uno de los más importantes para la realización de proyectos ágiles.

Delimitando la importancia de este marco de trabajo, se utilizó en diferentes aspectos como: análisis del producto, roles, interactividad, eventos, artefactos, herramientas, implementación y transparencia para la creación del material didáctico gamificado.

El objetivo principal de este marco es producir un material de alta calidad de manera rápida y adaptiva, respondiendo de manera positiva los cambios y condiciones que se manifiesten en el sistema educativo.

### **10.4.2. Desarrollo sistemático**

Es una investigación que implica la aplicación de un enfoque metódico y organizado desde el inicio del estudio hasta la presentación de los resultados, esto permite y garantiza la validez y la confiabilidad del producto desarrollado (Lionbridge, 2020).

Cuando se elaboró nuestro producto se utilizó el enfoque metódico y organizado en donde

es fundamental conocer, de manera nítida las necesidades de los que van a utilizar nuestro material didáctico.

A continuación, se indican y se describen los tres pasos para la creación del material didáctico:

#### **10.4.2.1. Análisis y esquema general**

En esta fase número uno se analiza el perfil de los destinatarios, la aprobación de los resultados que se buscan, revisión de materiales para comprobar si el contenido está completo y por último se fija los objetivos de aprendizaje.

#### **10.4.2.2. Documento de diseño**

En la fase número dos se crea el documento de diseño que se visualice el modelo de aprendizaje que se desea en cada juego o tema, se escoge la metodología didáctica y visual que se vaya aplicar en el proyecto u objeto de aprendizaje.

#### **10.4.2.3. Guion gráfico**

En la fase número tres se exponen los gráficos y la interfaz visual de cada juego como textos, imágenes, videos, audios, animaciones entre otros aspectos importantes, también se analiza el ambiente de aprendizaje, los diferentes guiones y modelos creados en las fases anteriores para poder dar visto bueno al contenido y al material creado.

Para ello se enfocó en cuatro herramientas digitales que son: Wordwall, ExeLearning, Genially y Quizizz que nos permitió desarrollar juegos lúdicos con nuestros contenidos y diseños, estas herramientas tienen como objetivo crear un ambiente de aprendizaje llamativo e intuitivo.

Para el respectivo diseño e implementación del material didáctico, desarrollado mediante la gamificación es de suma importancia conocer las probabilidades de acceso a la infraestructura tanto como hardware y software para su concerniente elaboración y uso del material.

A través de la fase de diseño, se seleccionó las temáticas mediante la planificación del docente de sexto año de Educación General Básica de Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu de la asignatura de Estudios Sociales, tomando en cuenta la problemática detectada y los objetivos que se pretendió alcanzar. Se organizó detenidamente las temáticas acordes con las metas de la ejecución y a su vez al contexto escolar.

El proyecto denominado **MATERIAL GAMIFICADO**, se desarrolló en las plataformas digitales de código abierto que permiten crear contenidos educativos, en la cual se encuentra constituido de la siguiente manera; la presentación de las temáticas pertinentes a la asignatura de Estudios Sociales, con el propósito de que los estudiantes adquieran conocimientos significativos de forma innovadora.

A continuación, en la tabla 16 se muestran los objetivos de los contenidos del material digital.

**Tabla 16**  
*Objetivos de los contenidos del material digital*

<b>Contenidos del material digital</b>	
<b>Temas</b>	<b>Objetivos</b>
<b>ABORIGEN</b>	Adquirir los conocimientos sobre los aborígenes para mejorar el desempeño del estudiante.
<b>COLONIAL</b>	Conocer información relevante acerca del Reino de Quito en los siglos XVII Y XVIII.
<b>REPUBLICANA</b>	Identificar los diferentes rasgos de historia e identidad en la lucha por la democracia.

*Elaborado por:* Diego Andrade y Erika Chacha, 2023

El recurso educativo digital denominado **MATERIAL GAMIFICADO** se distribuyó en tres contenidos principales, cada uno de estos temas se encontró construido de actividades de juegos lúdicos. A continuación, en la tabla 17, se muestra los contenidos.

**Tabla 17**  
*Contenidos presentados mediante la gamificación*

<b>Contenidos</b>	
	<b>Módulos</b>
<b>Tema N°1</b>	<p style="text-align: center;"><b>ABORIGEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cazadores y Recolectores</li> <li>• Agrícolas incipientes</li> <li>• Agrícolas Supracomunales</li> <li>• Estado Inca</li> </ul>
<b>Tema N°2</b>	<p style="text-align: center;"><b>COLONIAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reino de Quito en el Siglo XVII</li> <li>• El Reino de Quito en el Siglo XVIII</li> </ul>
<b>Tema N°3</b>	<p style="text-align: center;"><b>REPUBLICANA</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Historia e identidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lucha por la Democracia</li> <li>• Hacia la Modernización</li> <li>• Los Tiempos Actuales</li> <li>• Convivencia</li> </ul>

---

*Elaborado por:* Diego Andrade y Erika Chacha, 2024

### 10.4.3. Diseño de interfases.

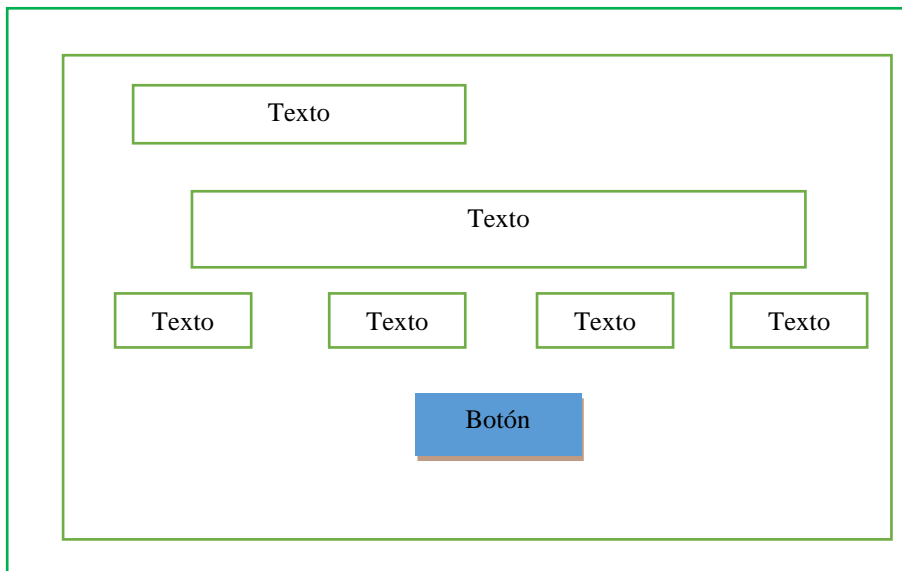
Para desarrollar el diseño de tipo de interfaz se debe realizar un análisis exhaustivo del tipo de contenido que va estar integrado, el grupo dirigido, el contexto educativo y el ambiente para su utilización.

#### 10.4.3.1. Interfaz N°1

**Tema 1:** Aborigen

En la Ilustración 1, se puede visualizar el esquema de interfaz del juego elección múltiple del recurso didáctico denominado MATERIAL GAMIFICADO.

**Ilustración 1.** Esquema de interfaz del juego elección múltiple



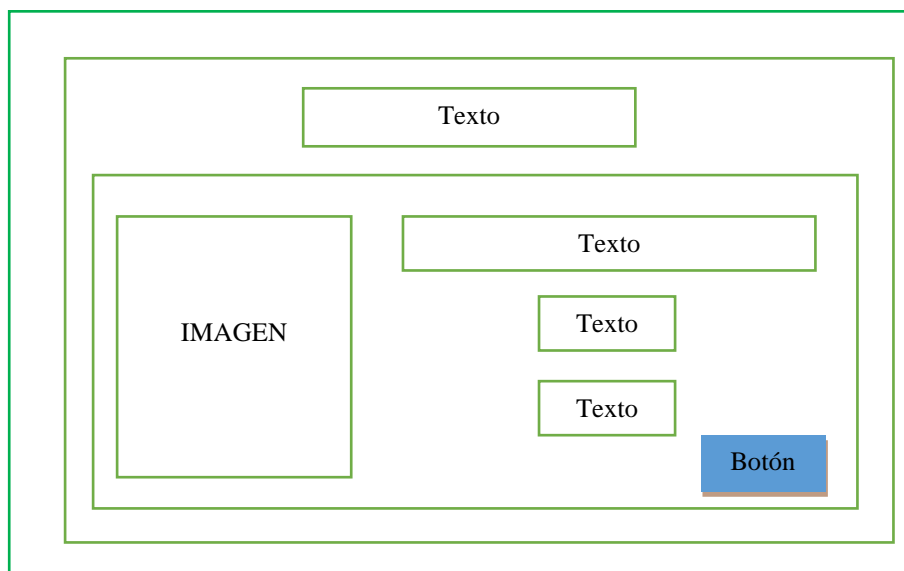
*Elaborado por:* Diego Andrade y Erika Chacha 2024

#### 10.4.3.2. Interfaz N°2

**Tema 1:** Aborigen

En la Ilustración 2, se puede visualizar el esquema de interfaz del juego Verdadero/Falso del recurso didáctico denominado MATERIAL GAMIFICADO.

**Ilustración 2.** Esquema de interfaz del juego Verdadero/Falso



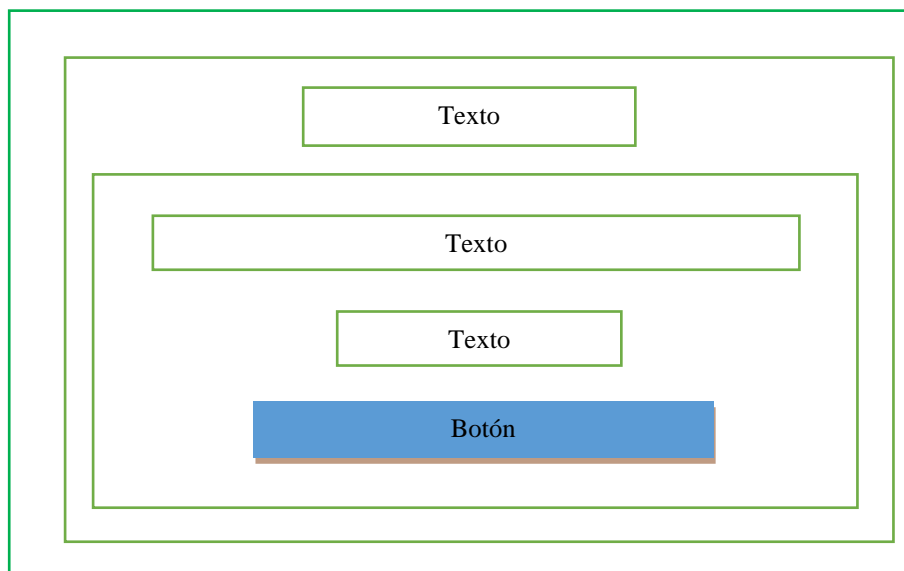
*Elaborado por:* Diego Andrade y Erika Chacha 2024

### 10.4.3.3. Interfaz N°3

#### Tema 2: Colonial

En la Ilustración 3, se puede visualizar el esquema de interfaz del juego Quizizz, del recurso didáctico denominado MATERIAL GAMIFICADO.

**Ilustración 3.** Esquema de interfaz del juego Quizizz



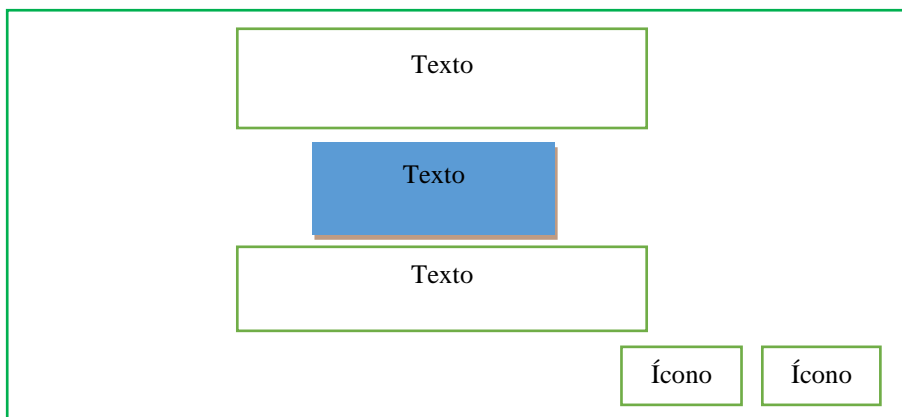
*Elaborado por:* Diego Andrade y Erika Chacha 2024

#### 10.4.3.4. Interfaz N°4

##### Tema 2: Colonial

En la Ilustración 4, se puede visualizar el esquema de interfaz principal del juego Cuestionario, Une las parejas, Crucigrama y Concurso de preguntas del recurso didáctico denominado MATERIAL GAMIFICADO.

**Ilustración 4.** Esquema de interfaz de juegos



*Elaborado por:* Diego Andrade y Erika Chacha 2024

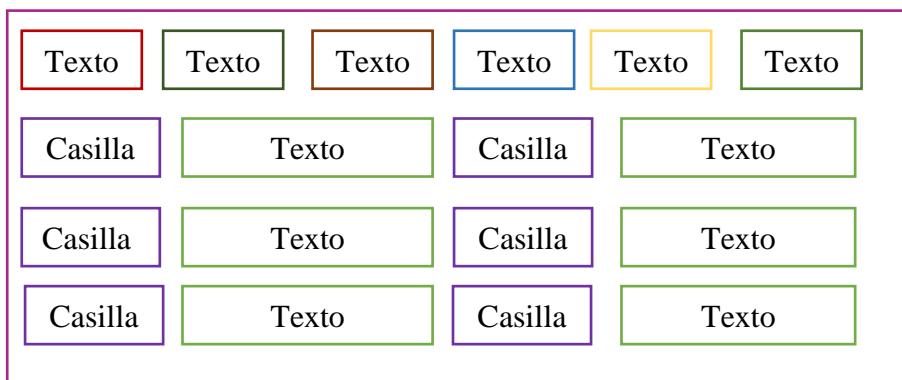
#### 10.4.3.5. Interfaz N°5

##### Tema 3: Independencia de la gran Colombia

##### 10.4.3.5.1. Interfaz de juego

En la Ilustración 5, muestra la infraestructura del juego del recurso didáctico.

**Ilustración 5.** Esquema de ambiente del juego Une las parejas



*Elaborado por:* Diego Andrade y Erika Chacha 2024

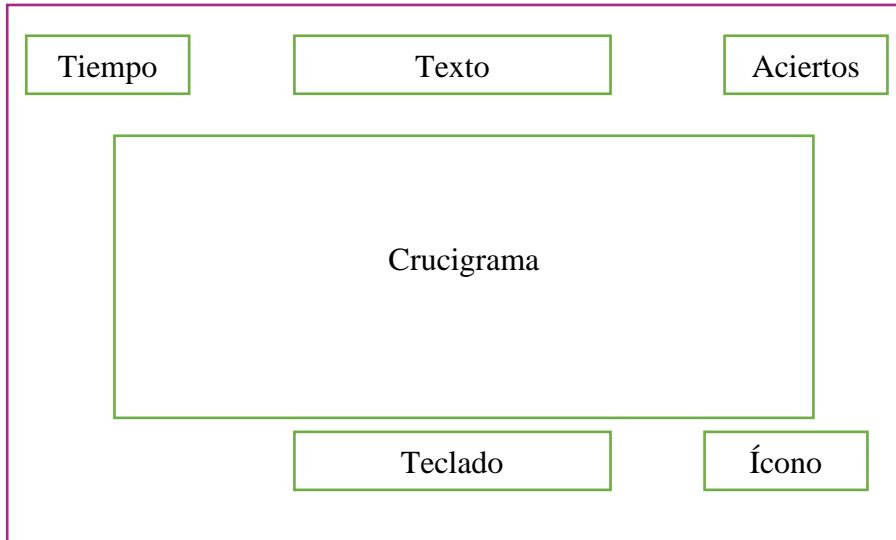
### 10.4.3.6. Interfaz N°6

**Tema:** La política ecuatoriana entre 1925 y 1938; costumbres y vida cotidiana entre 1925 y 1947.

#### 10.4.3.6.1. Interfaz de juego

En la Ilustración 6, muestra la infraestructura del juego del recurso didáctico.

**Ilustración 6.** Esquema de ambiente del juego Crucigrama



*Elaborado por:* Diego Andrade y Erika Chacha 2024

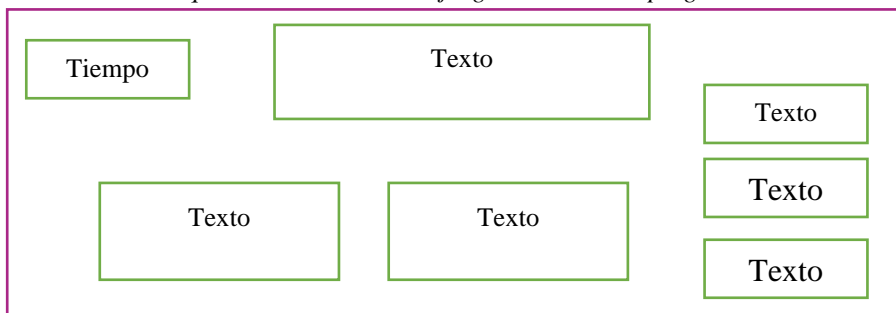
### 10.4.3.7. Interfaz N°7

**Tema 3:** La diversidad de la población Ecuatoriana, origen y diversidad de la población.

#### 10.4.3.7.1. Interfaz de juego

En la Ilustración 7, muestra la infraestructura del juego del recurso didáctico.

**Ilustración 7.** Esquema de ambiente del juego Concurso de preguntas



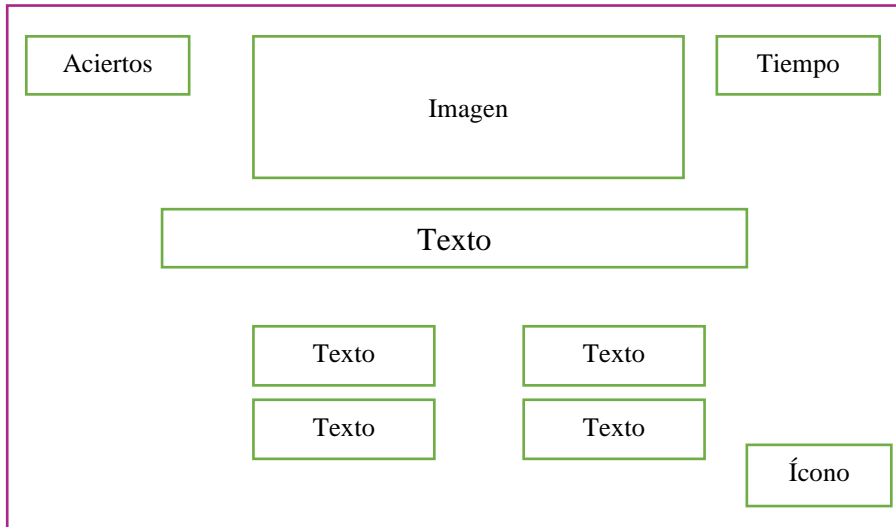
*Elaborado por:* Diego Andrade y Erika Chacha 2024

### 10.4.3.8. Interfaz N°8

#### Tema 3: Independencia de la gran Colombia

En la Ilustración 8, se puede visualizar el esquema de interfaz del juego Respuestas correctas, del recurso didáctico denominado MATERIAL GAMIFICADO.

**Ilustración 8.** Esquema de ambiente del juego Respuestas correctas



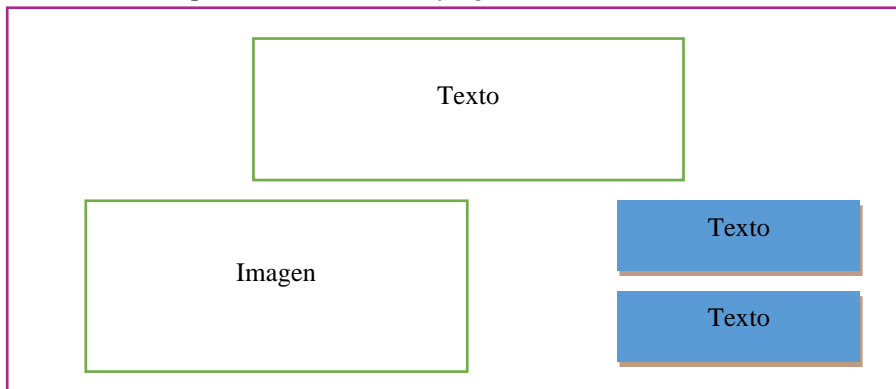
*Elaborado por: Diego Andrade y Erika Chacha 2024*

### 10.4.3.9. Interfaz N°9

#### Tema: El auge cacaotero; La Revolución Liberal; Predominio plutocrático

En la Ilustración 9, se puede visualizar el esquema de interfaz del juego Cuestionario, del recurso didáctico denominado MATERIAL GAMIFICADO.

**Ilustración 9.** Esquema de ambiente del juego Cuestionario



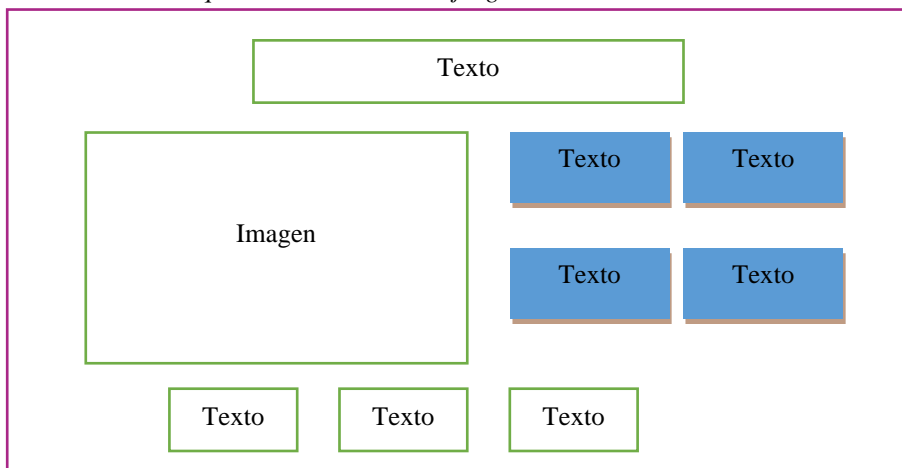
*Elaborado por: Diego Andrade y Erika Chacha 2024*

### 10.4.3.10. Interfaz N°10

**Tema:** El auge cacaotero; La Revolución Liberal; Predominio plutocrático

En la Ilustración 10, se puede visualizar el esquema de interfaz del juego Cuestionario, del recurso didáctico denominado MATERIAL GAMIFICADO.

**Ilustración 10.** Esquema de ambiente del juego Cuestionario



*Elaborado por:* Diego Andrade y Erika Chacha 2024

### 10.4.4. Producción de producto

En esta etapa, se empezó a desarrollar el recurso educativo digital gamificado, teniendo en cuenta, los esquemas elaborados en la etapa de diseño. Los esquemas nos sirvieron como prototipos.

#### 10.4.4.1. Desarrollo de material didáctico mediante la gamificación en Wordwall

Wordwall es una plataforma digital que permite crear y modificar un sinnúmero de juegos lúdicos. Es una gran herramienta que ayuda a innovar el sistema educativo, en la tabla 18 se muestran los juegos creados para la adquirir aprendizajes significativos en los estudiantes de la institución educativa.

**Tabla 18**

Material didáctico mediante la gamificación en Wordwall

**Juegos lúdicos**

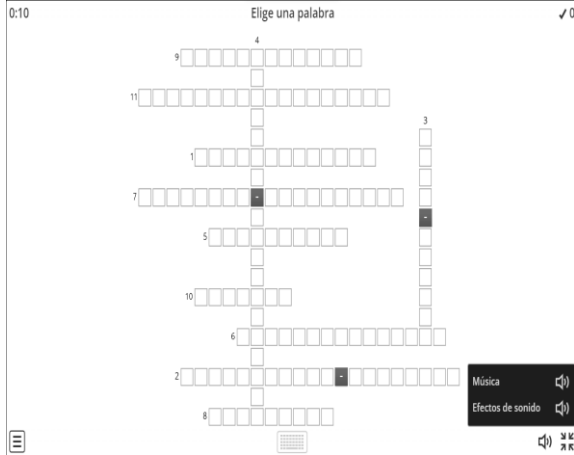
**Tema:** Época Colonial siglo XVII y XVIII en el Ecuador o Reino de Quito.

**Ilustración 11.** Interfaz de juego V/F en Wordwall.



**Tema:** La política ecuatoriana entre 1925 y 1938; costumbres y vida cotidiana entre 1925 y 1947.

**Ilustración 13.** Interfaz de juego crucigrama en Wordwall.

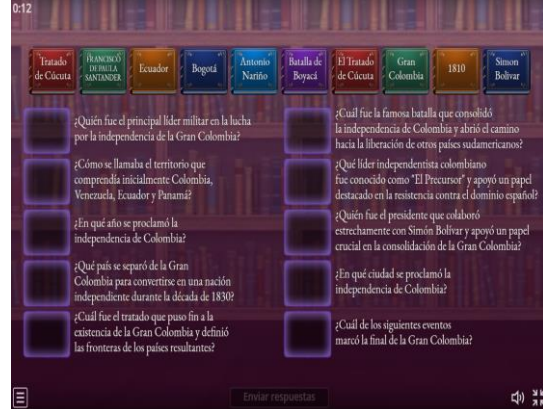


**Tema:** El auge cacaotero; La revolución liberal; predominio plutocrático.

**Ilustración 15.** Interfaz de juego V/F en Wordwall.

**Tema:** Independencia de la gran Colombia.

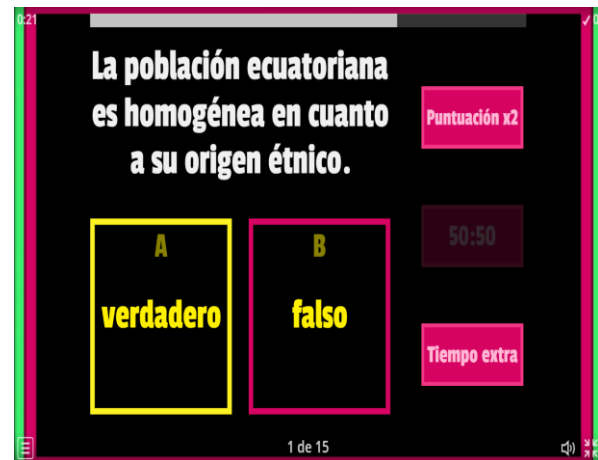
**Ilustración 12.** Interfaz de juego une las parejas en Wordwall.



**Tema:** La diversidad de la población Ecuatoriana, Origen y diversidad de la población.

**Juego concurso de preguntas.**

**Ilustración 14.** Interfaz de juego concurso en Wordwall



**Tema:** El auge cacaotero; La revolución liberal; predominio plutocrático.

**Ilustración 16.** Interfaz de juego elección múltiple en Wordwall.



*Elaborado por:* Diego Andrade y Erika Chacha, 2024

*Fuente:* Wordwall.

#### 10.4.4.1.1. Links de acceso al material didáctico Wordwall

**Tema:** Época Colonial siglo XVII y XVIII en el Ecuador o Reino de Quito:

<https://wordwall.net/es/resource/67235169>

**Tema:** Independencia de la gran Colombia: <https://wordwall.net/es/resource/66833102>

**Tema:** La política ecuatoriana entre 1925 y 1938; costumbres y vida cotidiana entre 1925 y 1947:

<https://wordwall.net/es/resource/66799579>

**Tema:** La diversidad de la población Ecuatoriana, Origen y diversidad de la población:

<https://wordwall.net/es/resource/66834435>

**Tema:** El auge cacaotero; La revolución liberal; predominio plutocrático:

<https://wordwall.net/es/embed/ea8def3096244edca848663d711e0279?themeId=49&templateId=5&fontStackId=0>

**Tema:** El auge cacaotero; La revolución liberal; predominio plutocrático:

<https://wordwall.net/resource/66836500>

#### 10.4.4.2. Diseño de material didáctico mediante la gamificación en ExeLearning

ExeLearning es una herramienta digital que permite crear y modificar un sinnúmero de juegos interactivos. Es una herramienta que ayuda a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y adquirir conocimientos significativos mediante su implementación, en la tabla 17 se muestran los juegos creados para la adquirir aprendizajes significativos en los estudiantes de la institución educativa.

**Tabla 19**

*Material didáctico desarrollado en ExeLearning*

---

**Juego lúdico**

---

**Tema:** La diversidad de la población ecuatoriana, Origen y diversidad de la población ecuatoriana.

**Ilustración 17.** *Interfaz de juego opción múltiple en ExeLearning.*



Selecciona las respuestas correctas y pulsa sobre el botón "responder"

✓ 1 ✗ 0 € 1 00:01

¿Cuál de las siguientes regiones ecuatorianas es conocida por su población indígena?

Sierra Amazonía

Costa Islas Galápagos

*Elaborado por:* Diego Andrade y Erika Chacha, 2024

*Fuente:* ExeLearning.

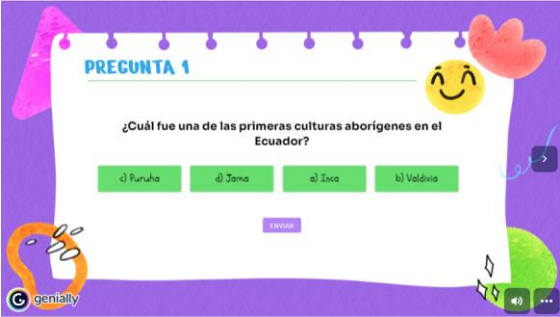
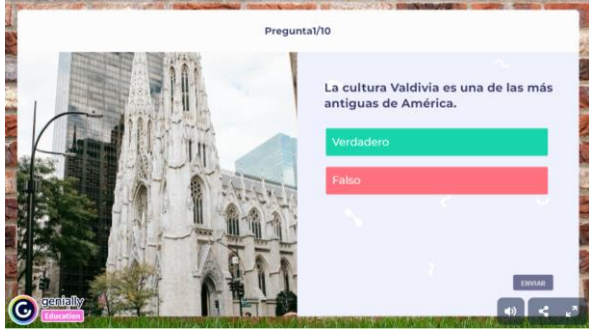
### 10.4.4.3. Diseño de material didáctico mediante la gamificación en Genially

Genially es una herramienta digital que nos permite crear presentaciones, infografías, juegos interactivos y un sinnúmero de actividades. Es una herramienta que ayuda a mejorar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje y adquirir conocimientos significativos mediante su implementación en el aula, en la tabla 20 se muestran los juegos creados para la adquirir aprendizajes significativos en los estudiantes de la institución educativa.

**Tabla 20**

*Material didáctico Desarrollado en Genially*

---

<b>Juegos lúdicos</b>	
<p><b>Tema:</b> Aborígen.</p> <p><b>Ilustración 18.</b> Interfaz de juego Elección múltiple en Genially</p> 	<p><b>Tema:</b> Independencia de la gran Colombia.</p> <p><b>Ilustración 19.</b> Interfaz de juego de V/F en Genially.</p> 

---

*Elaborado por:* Diego Andrade y Erika Chacha, 2024

*Fuente:* Genially.

#### 10.4.4.3.1. Links de acceso al material didáctico Genially

**Tema:** Aborígen: <https://view.genial.ly/601ebb527a3a9b0d76c44c5c>

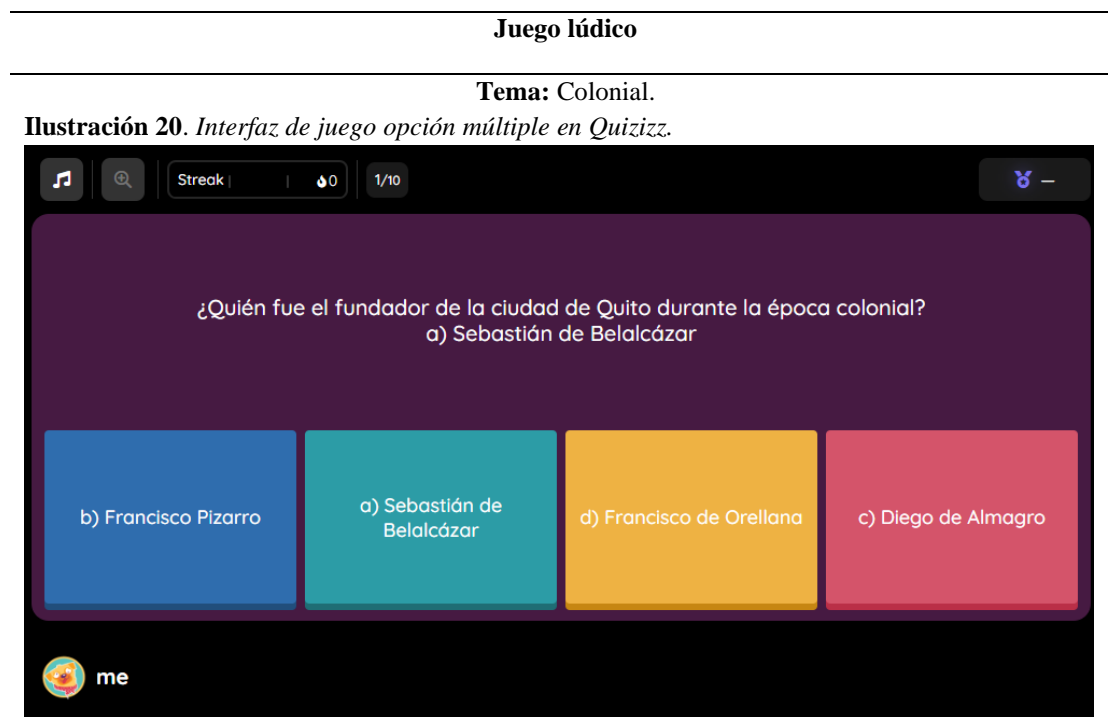
**Tema:** Aborígen: <https://view.genial.ly/65b148d0eedc89001499a889>

#### 10.4.4.4. Diseño de material didáctico mediante la gamificación en Quizizz

Quizizz una herramienta en línea que se utiliza para gamificar contenidos de la clase de manera interactiva, los docentes lo utilizan seguido para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje de una manera atractiva e intuitiva. Esta herramienta ayuda a mejorar el aprendizaje y adquirir aprendizajes significativos en la tabla 21 se muestran los juegos creados en quizizz para la adquirir aprendizajes significativos en los estudiantes de la institución educativa.

**Tabla 21**

*Material didáctico desarrollado en Quizizz*



---

*Elaborado por:* Diego Andrade y Erika Chacha, 2024

*Fuente:* Quizizz.

##### 10.4.4.4.1. Link de acceso al material didáctico Quizizz

**Tema:** Colonial:

[https://quizizz.com/admin/quiz/65b165561dfab3414063af41?source=quiz\\_share](https://quizizz.com/admin/quiz/65b165561dfab3414063af41?source=quiz_share)

Este material está disponible en el recurso digital educativo desarrollado por el equipo de

investigadores de la Universidad Estatal de Bolívar.

#### 10.4.5. Prueba piloto

En esta fase, se buscó corregir el modelo del material didáctico gamificado a partir de la implementación al docente y estudiantes del sexto año de Educación general Básica, admitiendo las recomendaciones del mismo, de esta manera también implemento la evaluación con el material didáctico gamificado. En la Ilustración 31, 32 y 33, se expone la presentación e implementación del material didáctico.

Luego de ejecutado la prueba piloto del producto a los estudiantes de sexto año de Educación General Básica el aula de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu, permitió visualizar el funcionamiento de los juegos interactivos de la asignatura Estudios Sociales. A continuación, en la tabla 22, se puede visualizar la fase de la prueba piloto efectuada en el material didáctico gamificado.

**Tabla 22**  
*Prueba piloto*

Elementos	Error	Solución
Imágenes	No existe	
Sonidos	No existe	
Navegación	No existe	
Colores	No existe	

*Fuente: Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu*

La prueba piloto se realizó en una computadora en el aula de la Unidad Educativa, la misma que ejecutó de manera correcta nuestro material didáctico, siendo Google Chrome el navegador que nos permitió abrir de manera fácil e instantánea.

#### 10.4.6. Evaluación y Mejoramiento

En esta última fase de evaluación y mejoramiento se trabajó con 16 estudiantes del sexto año de Educación general Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu, con el objetivo de mejorar nuestro material, así mismo poder verificar el cumplimiento total de cada objetivo expuesto en este proyecto.

Este proyecto tecnológico educativo, se utilizó como herramienta principal para que los estudiantes de esta Unidad Educativa adquieran aprendizajes significativos de una manera innovadora e interactiva. El material didáctico gamificado, estuvo compuesto de varias actividades lúdicas para que los alumnos resuelvan y adquieran conocimientos de manera intuitiva.

##### 10.4.6.1. Evaluación

Estudio estadístico del promedio de la preevaluación realizada a los estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu.

Este se realizó con el objetivo de averiguar, del nivel de conocimiento de los 16 estudiantes de sexto año de EGB, de la asignatura de Estudios Sociales, se logró conocer mediante las calificaciones derivadas de la preevaluación, como se muestra en la tabla 23.

**Tabla 23**  
*Calificaciones de la preevaluación*

Estudiantes	Calificaciones
Est_1	5
Est_2	4
Est_3	6
Est_4	6
Est_5	7
Est_6	8

---

Est_7	4
Est_8	2
Est_9	7
Est_10	5
Est_11	7
Est_12	4
Est_13	8
Est_14	4
Est_15	7
Est_16	4

---

**Fuente:** Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu

Para obtener el promedio de la preevaluación se utilizó la presente formula:

$$P = \frac{\text{Cal}_1 + \dots + \text{Cal}_{16}}{N}$$

En donde:

P= promedio

Cal= Calificaciones

N= Numero se estudiantes

Como se observa en la tabla 23, se obtuvo las calificaciones de los estudiantes de sexto año de EGB, seguidamente se ejecutó el cálculo del promedio mediante la fórmula propuesta, se sumó todas las calificaciones de los estudiantes y se dividió para el número total de los estudiantes, en donde se obtuvo el promedio de 5,5 sobre 10 puntos como se visualiza en la tabla 24.

**Tabla 24**

*Promedio preevaluación*

---

<b>Promedio de calificaciones de los Estudiantes de Sexto año de EGB, de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu</b>
5,5

---

*Fuente: Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu*

Teniendo como resultado promedio, la calificación de 5,5 sobre 10 puntos, se procedió al análisis respectivo haciendo uso de la escala de calificaciones del Ministerio de Educación del Ecuador, los alumnos se encontraron en un rango de esta próximo de alcanzar los aprendizajes requeridos, en la tabla 25 se muestra las escalas, de esta manera se logró identificar el nivel de conocimiento de la asignatura Estudios Sociales.

**Tabla 25**

*Escala de calificaciones Ministerio de Educación Ecuador*

---

<b>Escala de calificaciones del Ministerio de Educación</b>		
No alcanza los aprendizajes requeridos	NA	$\leq 4$
Esta próximo alcanzar los aprendizajes requeridos	PA	4,01 a 6,99
Alcanza los aprendizajes requeridos	AP	7,00 a 8,99
Domina los aprendizajes requeridos	DA	9,00 a 10,00

---

*Fuente: Ministerio de Educación del Ecuador*

#### **10.4.6.1.1. Grupo experimental**

Para medir el nivel de conocimiento de los estudiantes de sexto año de EGB, en la asignatura Estudios Sociales, se tomó en cuenta la metodología tradicional anterior y la metodología de aprendizaje activo que se implementó con nuestro proyecto, teniendo resultados positivos en el grupo experimental.

#### **10.4.6.1.2. Estrategia de implementación**

El docente impartió las clases de manera normal y al finalizar se evaluó con una ficha pedagógica física, por otra parte, con el mismo grupo experimental nos dirigimos al laboratorio de

cómputo de la Unidad Educativa para revisar las mismas temáticas, pero adicionalmente se implementó material digital gamificado para su retroalimentación y evaluación.

Posteriormente se ha analizó las calificaciones del método tradicional y el método activo implementado, concluyendo una gran diferencia en las calificaciones como se puede visualizar en la tabla 26.

**Tabla 26**  
*Calificaciones metodología tradicional y activa*

Clase metodología tradicional	Calificación	Clase metodología activa	Calificación
Est_1	6	Est_1	8
Est_2	4	Est_2	8
Est_3	7	Est_3	7
Est_4	6	Est_4	7
Est_5	8	Est_5	9
Est_6	4	Est_6	9
Est_7	4	Est_7	7
Est_8	5	Est_8	10
Est_9	3	Est_9	9
Est_10	5	Est_10	10
Est_11	7	Est_11	6
Est_12	4	Est_12	8
Est_13	4	Est_13	8
Est_14	7	Est_14	6
Est_15	2	Est_15	9
Est_16	9	Est_16	8

*Fuente: Unidad Educativa Intercultural Surupucyu*

Para obtener el promedio de estas evaluaciones se utilizó la siguiente formula:

$$P = \frac{\text{Cal}_1 + \dots + \text{Cal}_{16}}{N}$$

P= promedio

Cal= Calificaciones

N= Numero se estudiantes

Como se muestra en la tabla 26, las calificaciones del grupo experimental con la metodología tradicional y activa, en el cual se puede diferenciar lo siguiente, la clase impartida con la metodología tradicional obtuvo una calificación promedio de 5,31 sobre 10 puntos, por otro lado, la clase impartida con la metodología activa obtuvieron un promedio de 8,06 sobre 10 puntos, esto debido a la implementación del material didáctico gamificado creado en las diferentes herramientas digitales.

**Tabla 27**

*Promedio de calificación metodología tradicional y activa*

<b>Promedio de calificación metodología tradicional</b>	<b>Promedio de calificación metodología activa</b>
5,31	8,06

*Fuente: Unidad Educativa Intercultural Surupucyu*

Por medio de los datos obtenidos del grupo experimental en sus dos panoramas, se constató que los estudiantes se encontraron en la escala de próximos alcanzar los aprendizajes requeridos (AP), a diferencia posterior con la implantación del material didáctico gamificado obtuvieron un promedio que está en la escala de alcanzar los aprendizajes requeridos.

De esta forma se pudo evidenciar que el material didáctico gamificado influye de manera contundente en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, el mismo que se concierte en un recurso innovador y competente al momento de reforzar y adquirir conocimientos significativos.

## Bibliografía

- Alcívar, C., Vargas, V., Calderón, J., Triviño, C., Santillan, S., Soria, R., & Cardenas, L. (21 de Enero de 2019). *Revista Espacios*. El uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los docentes en las Universidades del Ecuador: <https://www.revistaespacios.com/a19v40n02/19400227.html>
- Alvarado, L. (31 de julio de 2022). *Que son las Tics y su importancia*. <https://www.poli.edu.co/blog/poliverso/que-son-las-tic#:~:text=Permitir%20la%20interacci%C3%B3n%20bidireccional%20entre,%2C%20comercio%2C%20trabajo%2C%20etc.>
- Arizona State University. (09 de Julio de 2020). *Universidad Latina de Costa Rica*. ¿Qué son las TIC y para qué sirven?: <https://www.ulatina.ac.cr/articulos/que-son-las-tic-y-para-que-sirven>
- Baque Reyes, G., & Portilla-Faicán, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza –aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 13. El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza –: <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-ElAprendizajeSignificativoComoEstrategiaDidacticaP-7927035.pdf>
- Barrantes, T. (01 de Febrero de 2013). *Dialnet*. LA ENSEÑANZA DE LOS ESTUDIOS SOCIALES A TRAVÉS DE LA POESÍA: <file:///C:/Users/WORTEN/Downloads/Dialnet-LaEnsenanzaDeLosEstudiosSocialesATravesDeLaPoesia-5467040.pdf>
- Berrones, L., Moyano, M., Espinoza, L., & Aushay, E. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. *Polo del Conocimiento*, 16-17. <file:///C:/Users/WORTEN/Downloads/5784-30925-1-PB.pdf>

- Camizán García, H., Lucio Alfredo, B. S., & Isaías Francisco, D. P. (2021). Estrategias de aprendizaje. *Tecno Humanismo*, 1(8), 1-20.  
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8179006>
- Contreras, R., & Eguia, J. (2016). *Universidad Autonoma de Barcelona*. Gamificación en aulas universitarias:  
<http://3.208.126.194/bitstream/handle/123456789/125444/Gamificaci%C3%B3n%20en%20aulas%20universitarias.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=11>
- Cordovez, C. (2023). *Universidad de La Salle. Facultad de Optometría*. LA UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGIAS DE INFORMACION Y COMUNICACIONES (TIC) EN LA ENSEÑANZA DE LA OPTOMETRÍA: <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaUtilizacionDeLasTecnologiasDeInformacionYComunic-5599362.pdf>
- Cortes, D. (2023). *Universidad CESUMA*. Aprendizaje significativo:  
<https://www.cesuma.mx/blog/que-es-el-aprendizaje-significativo.html#:~:text=El%20aprendizaje%20significativo%20es%20un,conexi%C3%B3n%20personal%20con%20el%20material.>
- El Mundo. (2023). *El Mundo*. Método educativo de la gamificación:  
<https://saposyprincesas.elmundo.es/actividades-ninos/madrid/espectaculos/circo-y-magia/circlassica-gran-circo-mundial/>
- Flores, L. (2022). Gamificación como estrategia para la mejora de la educación inclusiva. *Universitat Oberta de Catalunya*, 5-25.
- Gaitán, V. (2023). *Educativa*. Gamificación: el aprendizaje divertido:  
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gamificalia. (2023). *Gamificalia*. Ventajas y desventajas de la gamificación:

<https://gamificalia.info/ventajas-y-desventajas-de-la-gamificacion/>

Gobierno de Nueva Zelanda. (s.f.). *eXeLearning*. Tutorial, manual de eXeLearning:

[https://exelearning.net/html\\_manual/exe\\_es/index.html](https://exelearning.net/html_manual/exe_es/index.html)

Granda Ayabaca, D., Jaramillo Alba, J., & Espinoza Guaman, E. (2019). *Implementación de las*

*TIC en el ámbito educativo ecuatoriano*. Sociedad & Tecnología:

[https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/49/401#content/contributor\\_reference\\_2](https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/49/401#content/contributor_reference_2)

INEE. (2023). *Red Interagencial para la Educación en situaciones de Emergencias*. Procesos de

Enseñanza y Aprendizaje: [https://inee.org/es/eie-glossary/procesos-de-ensenanza-y-](https://inee.org/es/eie-glossary/procesos-de-ensenanza-y-aprendizaje#:~:text=Los%20procesos%20de%20ense%C3%B1anza%20y,la%20capacitaci%C3%B3n%20de%20los%20docentes.)

[aprendizaje#:~:text=Los%20procesos%20de%20ense%C3%B1anza%20y,la%20capacitaci%C3%B3n%20de%20los%20docentes.](https://inee.org/es/eie-glossary/procesos-de-ensenanza-y-aprendizaje#:~:text=Los%20procesos%20de%20ense%C3%B1anza%20y,la%20capacitaci%C3%B3n%20de%20los%20docentes.)

Iquise, M., & Rivera, L. (2020). *Universidad San Ignacio de Loyola. Trabajo de Titulación*. LA

IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y

APRENDIZAJE: [https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-](https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-)

[6f66-49e5-ae2c-](https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-)

[ea3c1b49e31b/content#:~:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20en%20educaci%C3%B3n%20hace,fomentando%20la%20comunicaci%C3%B3n%20entre%20pares.](https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-)

[n%20hace,fomentando%20la%20comunicaci%C3%B3n%20entre%20pares.](https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-)

Lakeside. (13 de julio de 2020). *LAKESIDE*. Importancia del aprendizaje significativo en la

educación: <https://colegiolakeside.edu.mx/importancia-del-aprendizaje-significativo/>

LEXIS. S. A. (25 de Enero de 2021). CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR:

[https://www.lexis.com.ec/biblioteca/constitucion-republica-](https://www.lexis.com.ec/biblioteca/constitucion-republica-ecuador?download=constitucion-republica-ecuador)

[ecuador?download=constitucion-republica-ecuador](https://www.lexis.com.ec/biblioteca/constitucion-republica-ecuador?download=constitucion-republica-ecuador)

*Lionbridge*. (2020). Elaboración de material didáctico:

<https://www.lionbridge.com/content/dam/lionbridge/legacy/2020/04/Lionbridge-Instructional-Design-3-Key-Steps-to-A-Successful-ELearning-Course-Infographic-Spanish.pdf>

LOES. (21 de Julio de 2022). *UNAE.EDU*. REGLAMENTO A LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN:

<https://concurso.unae.edu.ec/media/normativa/03%20Reglamento%20LOES%202022.pdf>

Manzano, D. (2015). *DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR EL INTERAPRENDIZAJE EN EL AREA DE ESTUDIOS SOCIALES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR*.

<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1497/1/76002.pdf>

Materano, E. (25 de julio de 2023). *Definición de Internet*. <https://conceptodefinicion.de/internet/>

Ministerio de educación . (2023). *El nuevo Ecuador* . Importancia del uso de material didáctico en la Educación Inicial: <https://educacion.gob.ec/tips-de-uso/>

Morales, P. (2012. p. 10). Elaboración de Material Didáctico. *Red Tercer Milenio. Tlalnepantla. México*, 10.

Moran Hernandez, D. (2017). *Universidad Panamericana*. Rol del alumno y del docente:

<https://es.scribd.com/document/478444753/Rol-del-estudiante-y-docente>

Morin, E. (2023). *Universidad Autonoma del Estado de Hidalgo*. Es necesario aprender a navegar

en un océano de incertidumbre a través de archipiélagos de certeza:

[https://www.uaeh.edu.mx/gaceta/3/numero27/mayo/papel-](https://www.uaeh.edu.mx/gaceta/3/numero27/mayo/papel-docente.html#:~:text=%E2%80%9CEI%20papel%20del%20docente%20es,individual%2)

[docente.html#:~:text=%E2%80%9CEI%20papel%20del%20docente%20es,individual%2C%20como%20de%20forma%20colaborativa](https://www.uaeh.edu.mx/gaceta/3/numero27/mayo/papel-docente.html#:~:text=%E2%80%9CEI%20papel%20del%20docente%20es,individual%2C%20como%20de%20forma%20colaborativa).

- Orientación académica. (12 de Nov de 2022). *Universia.ec*. ¿Qué es el Aprendizaje Significativo?:  
<https://www.universia.net/ec/actualidad/orientacion-academica/que-aprendizaje-significativo-1130648.html>
- Palaci, J. (13 de Septiembre de 2015). *Escuela de organización industrial*. ¿Que es la innovación?:  
<https://www.eoi.es/blogs/redinnovacionEOI/2015/09/03/que-es-la-innovacion/>
- Pastás Hernández, X. d., Zumba Novay, E. G., Imbacuán Gordón, D. F., & Peña Robles, C. J. (2024). Genially gamification tool for teaching and learning Mathematics. *Revista Imaginario Social*, 7(1), 5-12. <https://doi.org/https://doi.org/10.59155/is.v7i1.151>
- Peláez, A., Rodríguez, J., Ramírez, S., Pérez, L., Vázquez, A., & González, L. (30 de Septiembre de 2013). *Universidad autónoma de México*. La entrevista :  
[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/49249014/LA\\_ENTREVISTA\\_pdf-libre.pdf?1475268651=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLA\\_ENTREVISTA\\_pdf.pdf&Expires=1702399143&Signature=dNbvqalnKYBolmjRAaip-E6vpkEXYOfZ3YSbOeg178kfWf-CfuYWvOUSDxUR5MKj-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/49249014/LA_ENTREVISTA_pdf-libre.pdf?1475268651=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLA_ENTREVISTA_pdf.pdf&Expires=1702399143&Signature=dNbvqalnKYBolmjRAaip-E6vpkEXYOfZ3YSbOeg178kfWf-CfuYWvOUSDxUR5MKj-)
- Pobea, M. (2015). *Sala de lectura digital David Wald*. La encuesta:  
[https://web.archive.org/web/20180424060624id\\_/http://files.sld.cu/bmn/files/2015/01/la-encuesta.pdf](https://web.archive.org/web/20180424060624id_/http://files.sld.cu/bmn/files/2015/01/la-encuesta.pdf)
- Román, F. (2021). La Gamificación como metodología de enseñanza en las aulas. *Uiversidad de Sevilla* , 19.
- Rosell Puig, W., & Paneque Ramos, E. (2009). CONSIDERACIONES GENERALES DE LOS METODOS DE ENSEÑANZA Y SU APLICACION EN CADA ETAPA DEL APRENDIZAJE. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*.

Ruiz Carranza, O. (2018). *Universidad Cesar Vallejo. Trabajo de Titulacion* . El uso de los Recursos Tecnológicos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria de la institución educativa Augusto Salazar Bondy, distrito de Nueva Cajamarca, Región San Martín, 2017: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22793/Ruiz\\_CO.pdf?sequence=4&isAllowed=y#:~:text=Los%20recursos%20tecnol%C3%B3gicos%20pueden%20ser,desarrollo%20de%20los%20sistemas%20existentes.](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22793/Ruiz_CO.pdf?sequence=4&isAllowed=y#:~:text=Los%20recursos%20tecnol%C3%B3gicos%20pueden%20ser,desarrollo%20de%20los%20sistemas%20existentes.)

Sydle. (11 de Sep de 2023). *Sydle*. Tipos de innovación: ¿cuáles son y cómo aplicarlos en tu empresa?: <https://www.sydle.com/es/blog/tipos-de-innovacion-619541bf351e93287c42a7de>

UNIR. (2021). *UNIR Universidad en Internet*. El aprendizaje significativo: ¿por qué introducirlo en el aula?: <https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/aprendizaje-significativo/#:~:text=El%20aprendizaje%20significativo%20aporta%20m%C3%BAltiples,el%20resultado%20del%20trabajo%20realizado.>

Univesidad Continental. (10 de Noviembre de 2022). *Innovación Pedagógica*. Wordwall: actividades lúdicas para afianzar el aprendizaje en los estudiantes: <https://ucontinental.edu.pe/innovacionpedagogica/wordwall-actividades-ludicas-para-afianzar-el-aprendizaje-en-los-estudiantes/zona-continental/>

## ANEXOS

### Anexo 1. Infraestructura de la Unidad Educativa

**Ilustración 21.** *Infraestructura externa de la Unidad Educativa*



**Ilustración 22.** *Infraestructura externa de la Unidad Educativa*



**Ilustración 23.** *Laboratorio de informática Unidad Educativa*



## Anexo 2. Permiso de la Unidad Educativa

### Ilustración 24. Permiso de la Unidad para realizar el proyecto

Guaranda, 08 de noviembre de 2023

Lcdo.  
Arturo Chimbo

**RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE SURUPUCYU-GUANUJO**

Presente



De nuestras consideraciones:

Luego de expresarle un atento y cordial saludo, a su vez deseándole éxitos en sus funciones encomendadas.

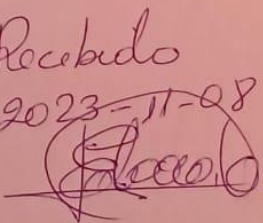
Nosotros, **Andrade Namicela Diego Fernando** con cédula de identidad N° 1104886880 y **Chacha Tibanlombo Erika Yolanda** con cédula de identidad N° 0107176836 en calidad de estudiantes del octavo ciclo de la carrera de **Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática** de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar; llegamos a su distinguida autoridad, para solicitar de la manera más comedida nos permita realizar el trabajo de titulación mediante una propuesta tecnológica.

Seguro de ser atendido favorablemente le anticipamos nuestros debidos agradecimientos.

Atentamente.

 .....	 .....
<b>Andrade Namicela Diego Fernando</b> C.I. 1104886880	<b>Chacha Tibanlombo Erika Yolanda</b> C.I. 0107176836

Solicitantes

*Recibido*  
*2023-11-08*  


## Anexo 3. Aprobación por parte del Consejo Directivo

### Ilustración 25. Aprobación de tema investigativo



## DECANATO

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

## CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 29 de noviembre de 2023  
RCD-FCESFH-UEB-0469.2.2- 2023

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Ledo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (012), realizada el 28 de noviembre de 2023.

**EN RELACIÓN AL QUINTO PUNTO.** - Análisis y resolución de los temas abalizados por los señores Tutores de los estudiantes inscritos a la Unidad de Integración Curricular de las Carreras de Educación Básica, Educación Inicial, Educación Inter-cultural Bilingüe, Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Matemática y la Física de la Facultad.

### EL CONSEJO DIRECTIVO CONSIDERANDO:

**QUE**, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

**QUE**, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

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

**QUE**, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

- a.- Recopila, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
- b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
- c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

**QUE**, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020), literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional. El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de		Créditos para desarrollo de	
		Unidad de Integración curricular		Unidad de Integración curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

**CONSEJO DIRECTIVO**

---

**QUE**, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

**Art. 18.-** Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

**Art. 19.-** Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

**QUE**, en Oficio 131-CEPI-FCE-2023 de fecha 27 de noviembre de 2023, firmado por el Ing. Jonathan Cárdenas Benavides, MSc, Coordinador de la Carrera, en el que hace llegar los temas finales con la asignación de tutores para el desarrollo de la Propuesta Tecnológica como modalidad de titulación en la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, periodo académico octubre 2023 – febrero 2024.

**RESUELVE:** “Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: “LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL, BILINGÜE SURUPUCYU EN LA PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PARROQUIA GUANUJO EN EL AÑO LECTIVO 2023-2024”, presentado por: ANDRADE NAMICELA DIEGO FERNANDO y CHACHA TIBANLOMBO ERIKA YOLANDA, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso octubre 2023 – febrero 2024 de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, revisado y aprobado por el tutor/a: ING. JOSÉ DANIEL ROSILLO SOLANO, MSc, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.

Notifíquese.

Atentamente,



Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO  
**DECANO**

FME/PMarcela N.

## Anexo 4. Encuesta dirigida a los estudiantes

Ilustración 26. Encuesta dirigida a los estudiantes



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y  
HUMANÍSTICAS  
CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA



### ENCUESTA

**Instrucción:** La presente encuesta tienen el carácter de confidencial por lo tanto le agradecemos mucho, responda con la sinceridad que a usted le caracteriza.

No.	Ítems	ALTERNATIVAS	
		SI	NO
1	¿La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu cuenta con un laboratorio de informática e internet?		
2	¿Usted conoce acerca de los materiales didácticos digitales?		
3	¿Usted ha utilizado alguna vez materiales didácticos digitales?		
4	¿Cree usted que es importante utilizar materiales didácticos digitales para adquirir conocimientos significativos?		
5	¿Su profesor al iniciar la clase los motiva al aprender la asignatura de Estudios Sociales?		
6	¿Su profesor realiza actividades como juegos para aprender en la asignatura de Estudios sociales?		
7	¿Te despierta interés la tecnología?		
8	¿Su profesor/a utiliza herramientas tecnologías al dar clases de la asignatura de Estudios Sociales?		
9	¿Le gustaría aprender las clases de la asignatura de Estudios Sociales haciendo uso de herramientas tecnológicas?		
10	¿Cree usted que mejoraría su aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales haciendo uso de herramientas tecnológicas?		

¡GRACIAS POR RESPONDER!

**Ilustración 27.** *Aplicación de la encuesta a los estudiantes*



**Ilustración 28.** *Aplicación de la encuesta a los estudiantes*



## Anexo 5. Entrevista realizada al docente

Ilustración 29. Formato de entrevista al docente



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y  
HUMANÍSTICAS  
CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA



### ENTREVISTA APLICADO AL DOCENTE

**Tema de Investigación:**

“La gamificación en el aprendizaje significativo, en la asignatura de Estudios Sociales con los estudiantes de sexto año de educación general básica, en la Unidad Educativa Intercultural, Bilingüe Surupucyu en la provincia de Bolívar, cantón Guaranda, parroquia Guanujo en el año lectivo 2023-2024”

**Instrucciones:** La presente entrevista está dirigida al docente de la asignatura de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu.

No.	Preguntas	Respuesta
1	¿Usted tiene conocimientos sobre el uso de equipos tecnológicos?	
2	¿Usted hace uso de herramientas tecnológicas para impartir sus clases?	
3	¿Ha recibido capacitación acerca de la creación de recursos digitales educativos?	
4	¿Usted cree que al implementar recursos digitales, los estudiantes desarrollan aprendizajes significativos en la asignatura de Estudios Sociales?	

Ilustración 30. Implementación de la entrevista al docente



## Anexo 6. Evidencia fotográfica aplicación de prueba piloto

**Ilustración 31.** *Prueba piloto del material didáctico.*



**Ilustración 32.** *Explicación del funcionamiento*



**Ilustración 33.** *Prueba piloto en el aula de la institución*



## Anexo 7. Evidencia fotográfica aplicación del material gamificado

**Ilustración 34.** *Aplicación del material gamificado*



**Ilustración 35.** *Aplicación del material gamificado*



## Anexo 8. Manual de Wordwall

### Registro

Como primera introducción a lo que es Wordwall debemos registrarnos con nuestros datos, dirigiéndonos a la página de inicio en la nube en el siguiente enlace: <https://wordwall.net/> y creamos una cuenta cómo se puede visualizar en la ilustración 36 y 27 luego debemos llenar los campos requeridos para acceder a la plataforma digital y comenzar a crear juegos lúdicos.

**Ilustración 36.** *Página de inicio de Wordwall*

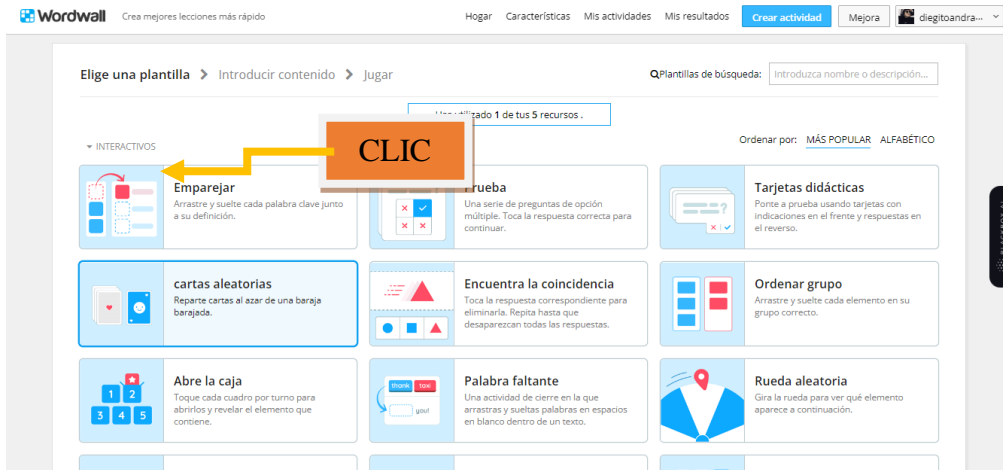


**Ilustración 37.** *Campos requeridos para el registro de Wordwall*



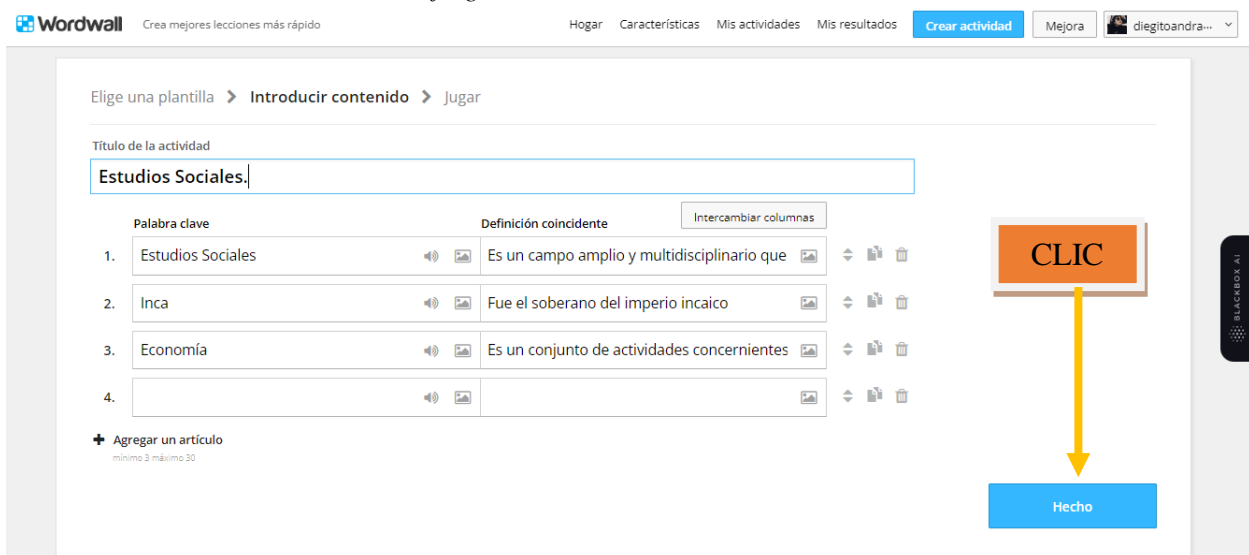
Una vez registrado con nuestro usuario y contraseña debemos entrar a la cuenta para empezar crear juegos lúdicos como se muestra en la ilustración 38, para comenzar a crear nuestro juego interactivo.

**Ilustración 38.** Ambiente de creación de juegos en Wordwall



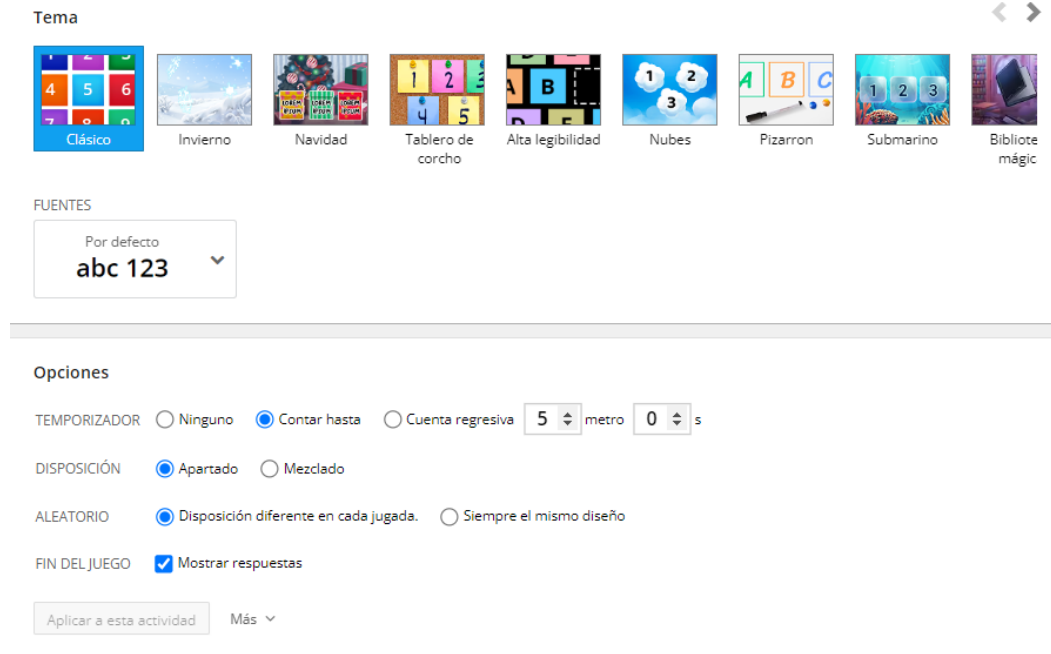
Dependiendo del navegador en el que estamos indagando, podemos cambiar el idioma de la página para poder manejarla con facilidad. En la ilustración 39 podemos crear y editar las diferentes plantillas de juego lúdico, con el contenido que está en la planificación para la clase de la asignatura, para guardar la personalización clic en hecho y se guarda automáticamente.

**Ilustración 39.** Ambiente de edición de juegos en Wordwall



En la ilustración 40 se puede visualizar el campo de temas, fuente de letra y opciones, en donde podemos utilizar los diferentes temas, tipo de letra y opciones de completado como tiempo y aleatoriedad del juego.

**Ilustración 40.** Ambiente de edición de juegos en Wordwall



Como podemos mirar en la ilustración 41, tenemos la tabla de clasificación en donde se puede editar y visualizar el rango de los participantes, los nombres y el tiempo de elaboración.

**Ilustración 41.** Edición en Wordwall

Tabla de clasificación Opciones▶

ACTIVADO  En  Apagado

TAMAÑO  3 primeros  5 mejores  10 mejores  20 mejores  40 mejores

DPLICADOS  Permitir nombres duplicados  Mostrar solo la mejor puntuación para cada nombre

QUITAR DESPUÉS  Nunca  1 año  1 mes  1 semana  24 horas

Rango	Nombre	Puntaje	Tiempo
1er	-	-	-
2do	-	-	-
3er	-	-	-
4to	-	-	-
5to	-	-	-
6to	-	-	-
7mo	-	-	-
octavo	-	-	-
noveno	-	-	-
10mo	-	-	-

En la ilustración 42, podemos visualizar nuestro juego lúdico que hemos realizado.

**Ilustración 42.** Juegos en Wordwall



Finalmente, en la ilustración 43 podemos ver el apartado de compartir, lo podemos hacer por diferentes medios como: enlace, código QR, Facebook, Twitter, Classroom y código.

**Ilustración 43.** Interfaz de compartir juegos en Wordwall



## Anexo 9. Manual de instalación de Exelearning

Para tener acceso a lo que es ExeLearnig debemos dirigiéndonos a la página de descarga en la nube en el siguiente enlace: <https://exelearning.net/descargas/>

**Paso N°1:** Descargamos de acuerdo a nuestro sistema operativo Linux, Windows y Apple versión instalable cómo se puede visualizar en la ilustración 44.

**Ilustración 44.** Interfaz de descarga ExeLearning 2.8.1.



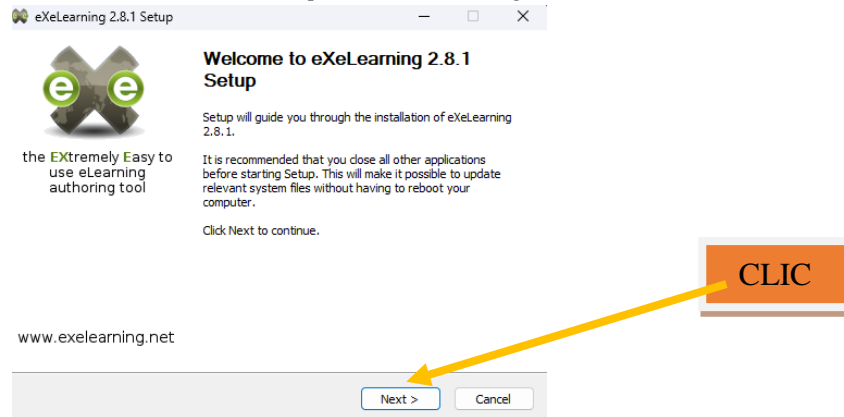
**Paso N°2:** Una vez finalizada la descarga pasamos al proceso de instalación como se puede visualizar en la ilustración 45 clic en el archivo.

**Ilustración 45.** Archivo de descarga ExeLearning 2.8.1.



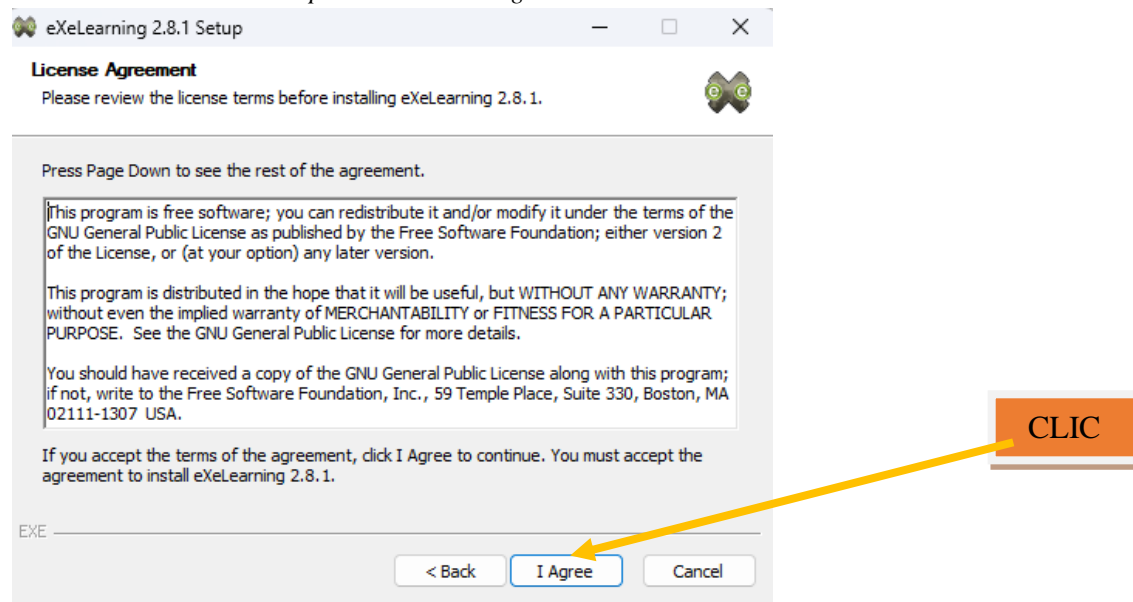
**Paso N°3:** Se nos despliega el proceso de instalación clic en Next como se visualiza en la ilustración 46.

**Ilustración 46.** Instalación paso 3 ExeLearning 2.8.1.



**Paso N°4:** Nos despliega una ventana en donde nos solicitan aceptar los términos y condiciones del software, procedemos a dar clic en I Agree (Estoy de acuerdo) como se muestra en la ilustración 47.

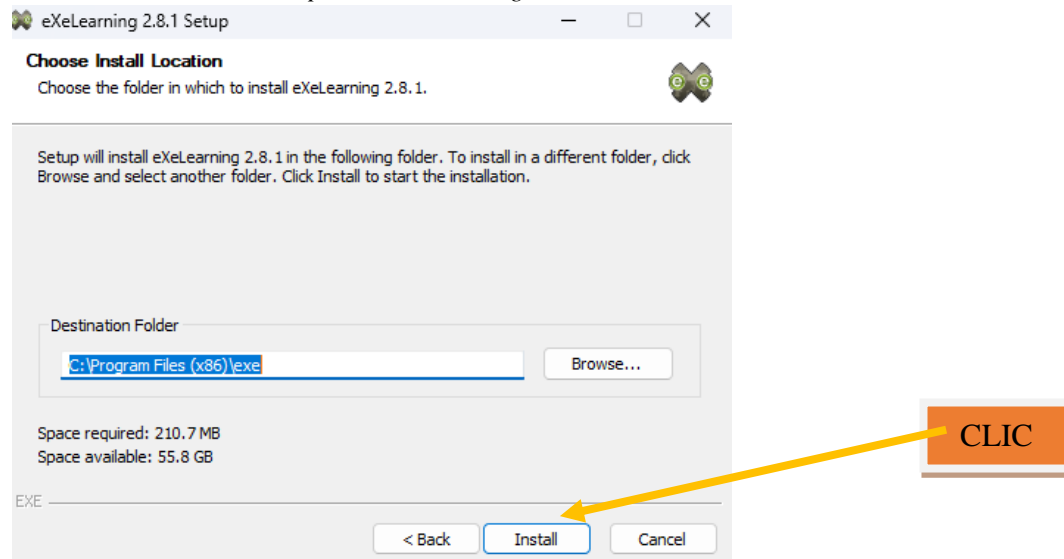
**Ilustración 47.** Instalación paso 4 ExeLearning 2.8.1.



**Paso N°5:** En esta interfaz nos solicitan la ubicación de la carpeta en la que se va instalar ExeLearning localizamos nuestra carpeta y clic en Install (Instalar) tal y como se miran en la

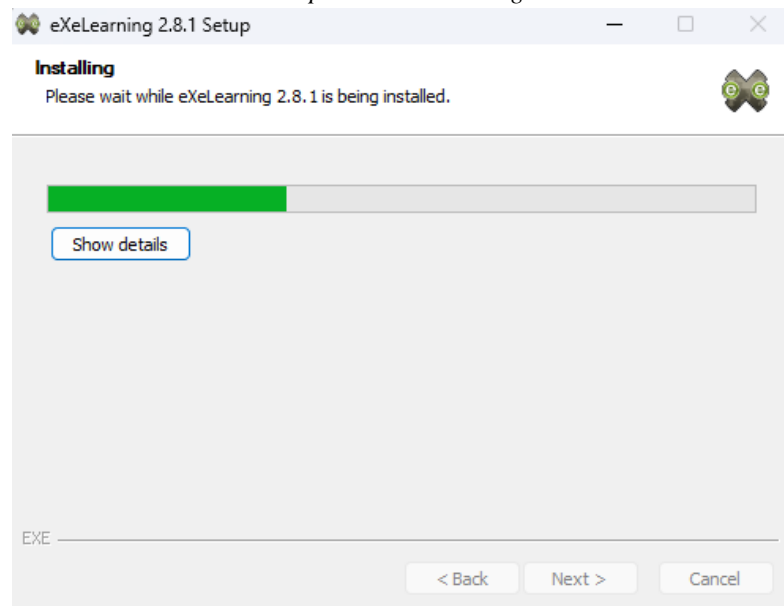
ilustración 48.

**Ilustración 48.** *Instalación paso 5 ExeLearning 2.8.1.*



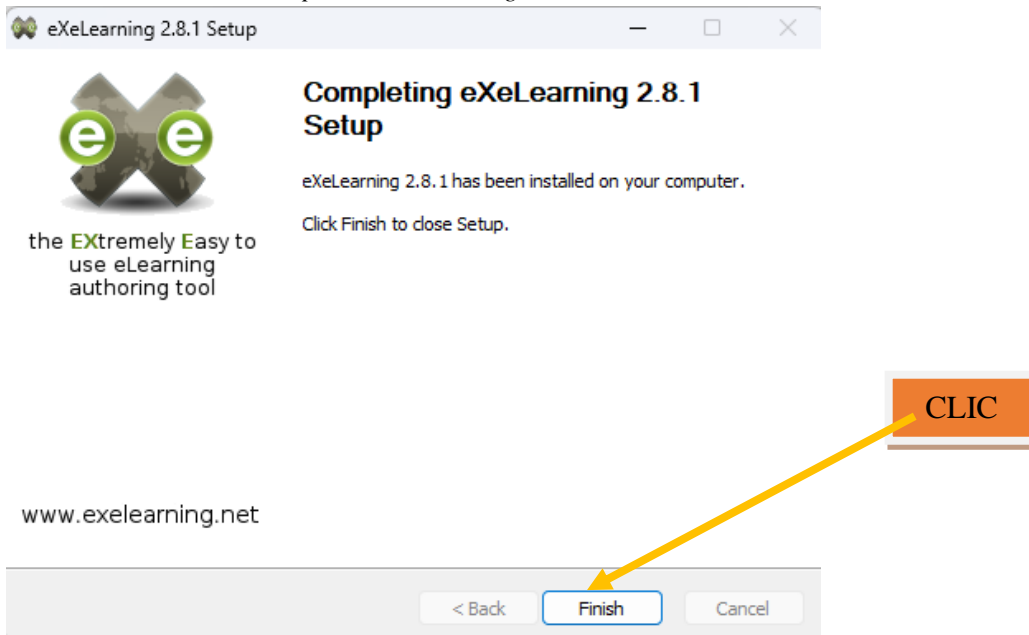
**Paso N°6:** Esperamos el proceso un tiempo determinado, esto puede variar con relación a su banda de internet ilustración 49.

**Ilustración 49.** *Instalación paso 6 ExeLearning 2.8.1.*



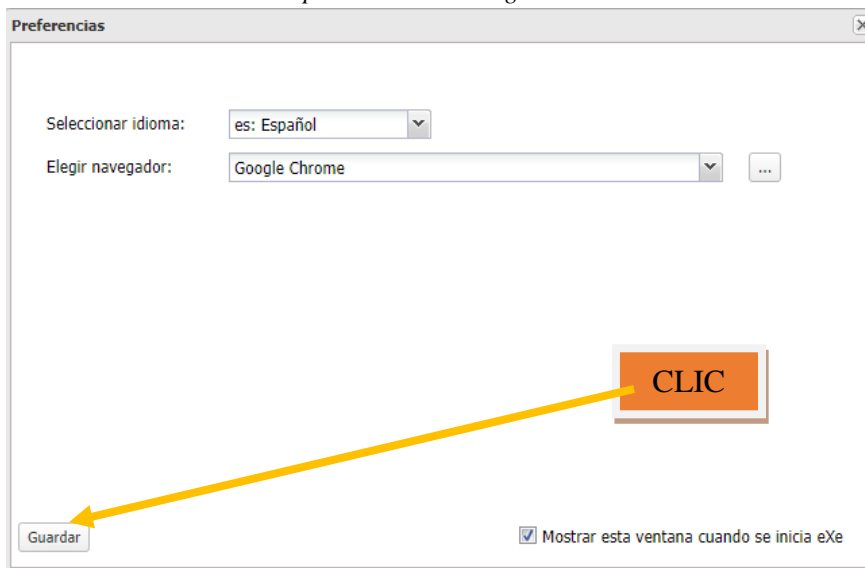
**Paso N°7:** Nos despliega un mensaje como se visualiza en la ilustración 50, que se ha instalado ExeLearning en nuestro ordenador clic en Finish (Finalizar).

**Ilustración 50.** Instalación paso 7 ExeLearning 2.8.1.



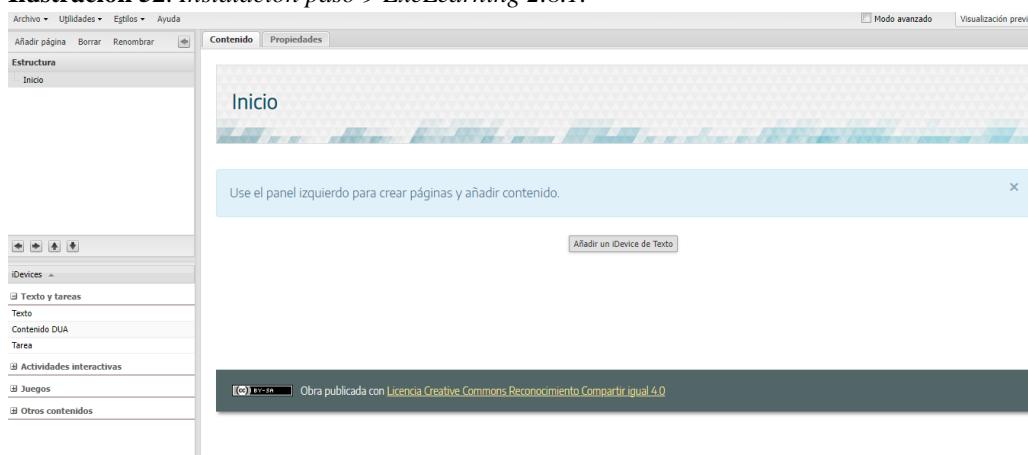
**Paso N°8:** Seleccionamos el idioma con el que se va a trabajar y el navegador y clic en guardar como se puede divisar en la ilustración 51.

**Ilustración 51.** Instalación paso 8 ExeLearning 2.8.1.



**Paso N°9:** Finalmente podemos observar el ambiente de trabajo creación de contenidos y juegos tal y como se divisa en la ilustración 42.

## Ilustración 52. Instalación paso 9 ExeLearning 2.8.1.



## Anexo 10. Manual de creación de juegos en la plataforma ExeLearning

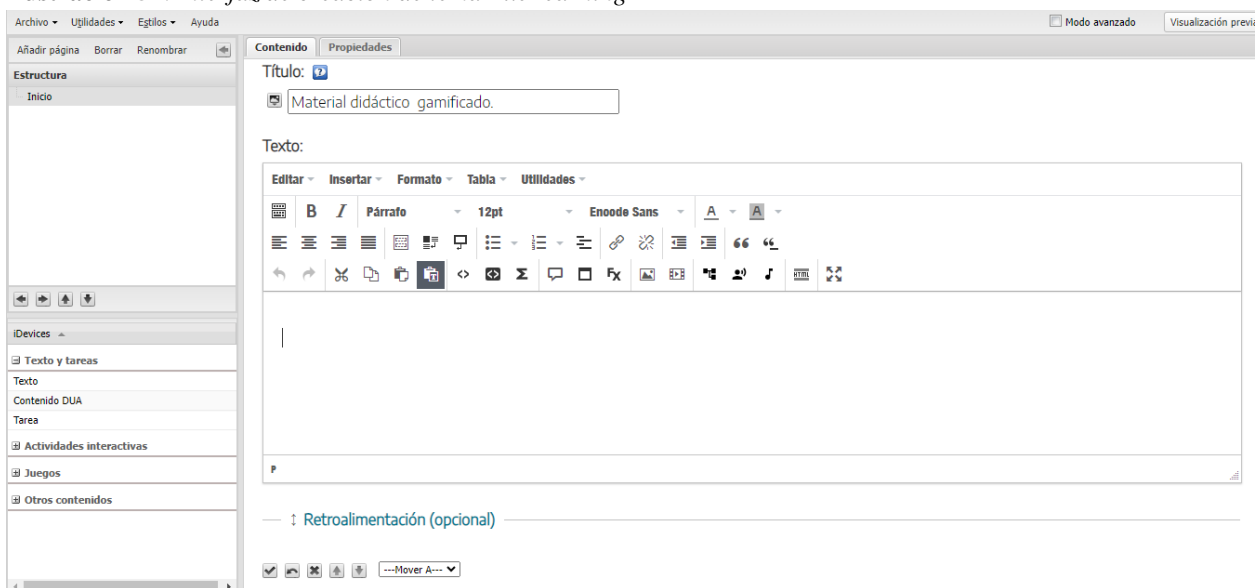
**Paso N°1:** Ingresamos en el ambiente de la plataforma ExeLearning y clic en añadir un drive de texto tal y como se observa en la ilustración 53.

## Ilustración 53. Ambiente de creación de juegos ExeLearning



**Paso N°2:** Agregamos un título y los contenidos de la asignatura ya sea un documento PDF o material de multimedia teniendo en cuenta las diferentes herramientas que nos brinda la plataforma, como se muestra en la ilustración 54.

**Ilustración 54.** Interfaz de creación de tema ExeLearning



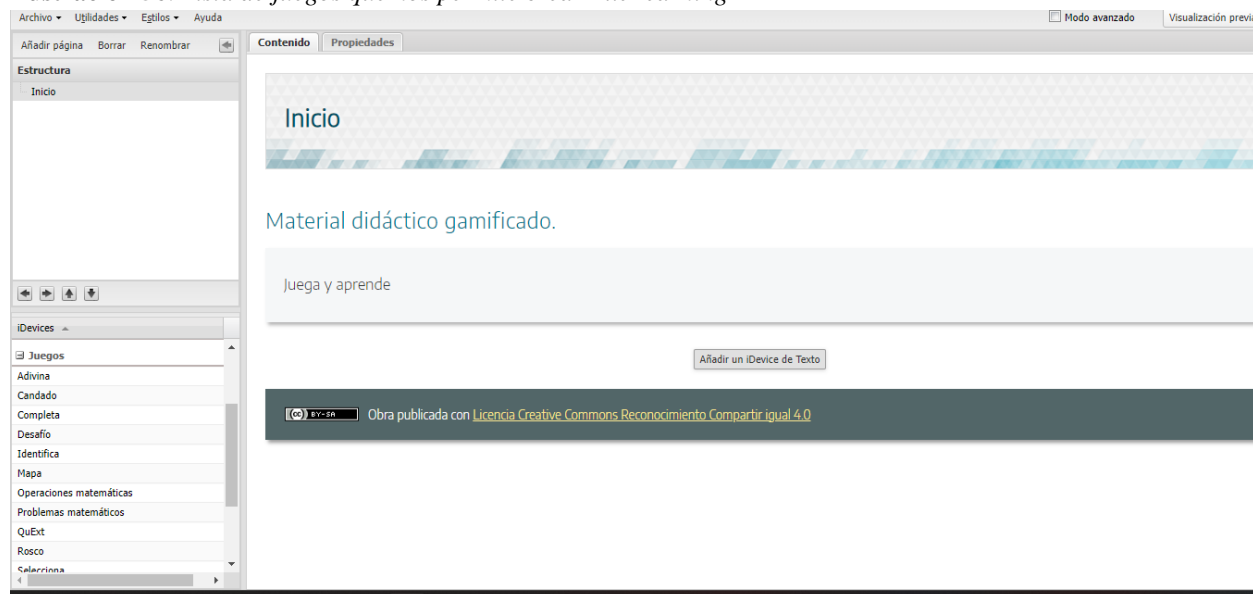
**Paso N°3:** Luego de ya a ver agregado el título, nos dirigimos al apartado de juegos clic tal y como se muestra en la ilustración 55.

**Ilustración 55.** Ítems de creación juego ExeLearning



**Paso N°4:** Se nos despliega un sinnúmero de juegos en el cual podemos incrustar nuestro contenido de acuerdo con la planificación ilustración 56.

**Ilustración 56.** Lista de juegos que nos permite crear ExeLearning



**Paso N°5:** Clic en el juego que nos permita incrustar nuestra temática y se nos despliega la interfaz de edición de contenidos tal y como se puede ver en la ilustración 57 y 58 una vez se finalice el proceso de edición y creación de todo el juego guardamos ilustración 58.

**Ilustración 57.** Edición e ingreso de contenido ExeLearning



### Ilustración 58. Guardar juego ExeLearning

Tiempo por pregunta:  15s  30s  1m  3m  5m  10m

Puntuación: [ ]

URL de la imagen:  
resources/Descargas1.jpg [ Seleccionar un archivo ] ▶

Autoría:  
[ ]

Texto alternativo:  
[ ]

Audio:  
[ Seleccionar un archivo ] ▶

Pregunta: Solución: A  
¿Cuál es la principal religión en Ecuador?

A [ Catolicismo ]  B [ Hinduismo ]  
 C [ Islam ]  D [ Budismo ]

✓ Mensaje: [ ] [ Ir a: Siguiente ▼ ]  
✗ Mensaje: [ ] [ Ir a: Siguiente ▼ ]

[ Botones de navegación ] [ CLIC ]

**Paso N°6:** Nos despliega la portada del juego ilustración 59 clic en Pulse aquí para jugar.

### Ilustración 59. Portada de juego en ExeLearning

Tema N° 4: La diversidad de la población ecuatoriana, Origen y diversidad de la población ecuatoriana

Selecciona las respuestas correctas y pulsa sobre el botón "responder"

✓ 0 ✗ 0 0 0 00:00 [ Botones ]

[ Botones de selección ]

Pulse aquí para jugar [ CLIC ]

**Paso N°7:** Material y contenido de la asignatura ilustración 60.

### Ilustración 60. Interfaz de juego ExeLearning

✓ 0 ✗ 0 0 0 00:03 [ Botones ]

¿Cuál es la principal religión en Ecuador?

Catolicismo  Hinduismo  
 Islam  Budismo

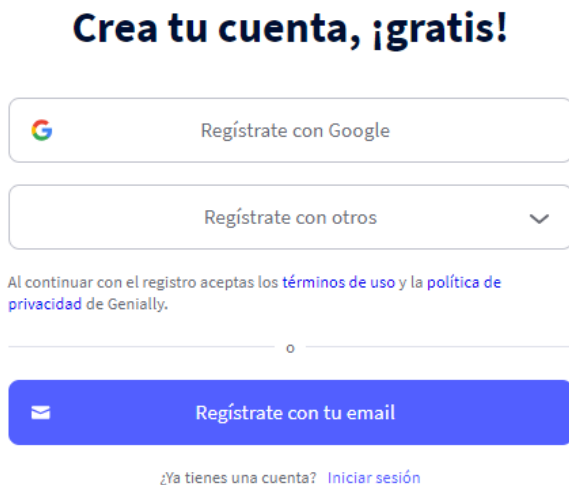
## Anexo 11. Manual de registro en la plataforma Genially

En primera introducción a lo que es Genially debemos dirigiéndonos a la página de inicio en la nube en el siguiente enlace: <https://genial.ly/es/> y nos registramos cómo se puede visualizar en la ilustración 61 y 62 luego la plataforma nos permite registrarnos tanto con nuestras redes sociales o correo electrónico personal para acceder a la plataforma digital y comenzar a crear juegos lúdicos.

**Ilustración 61.** *Página principal de registro de Genially*



**Ilustración 62.** *Registro de la plataforma Genially*



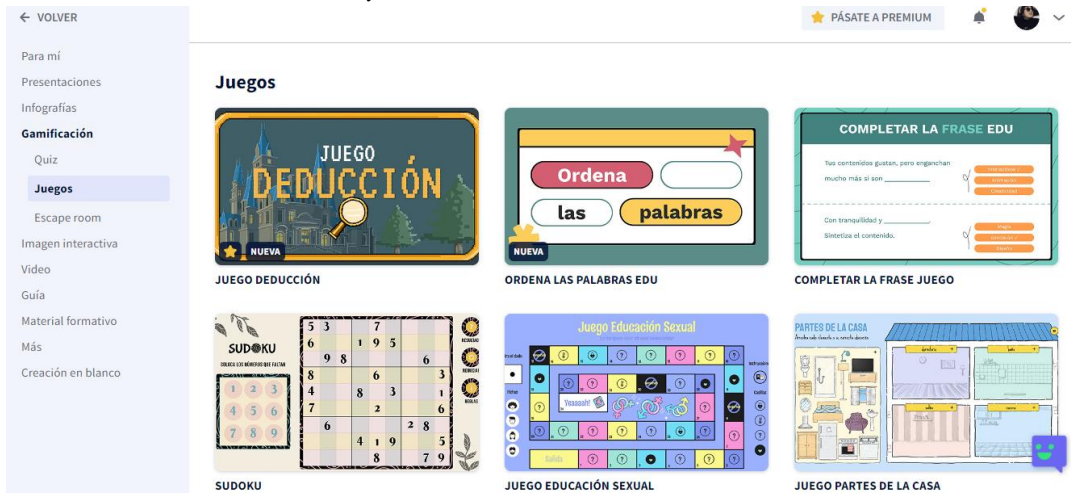
Una vez registrado con nuestro usuario y contraseña debemos entrar a la cuenta para empezar crear juegos lúdicos como se muestra en la ilustración 63 para comenzar a crear nuestro juego interactivo.

**Ilustración 63.** *Interfaz de creación juego Genially*



En la ilustración 64, podemos crear y editar las diferentes plantillas de juego lúdico, con el contenido que está en la planificación para la clase de la asignatura, para guardar la personalización clic en hecho y se guarda automáticamente.

**Ilustración 64.** *Plantillas Genially*



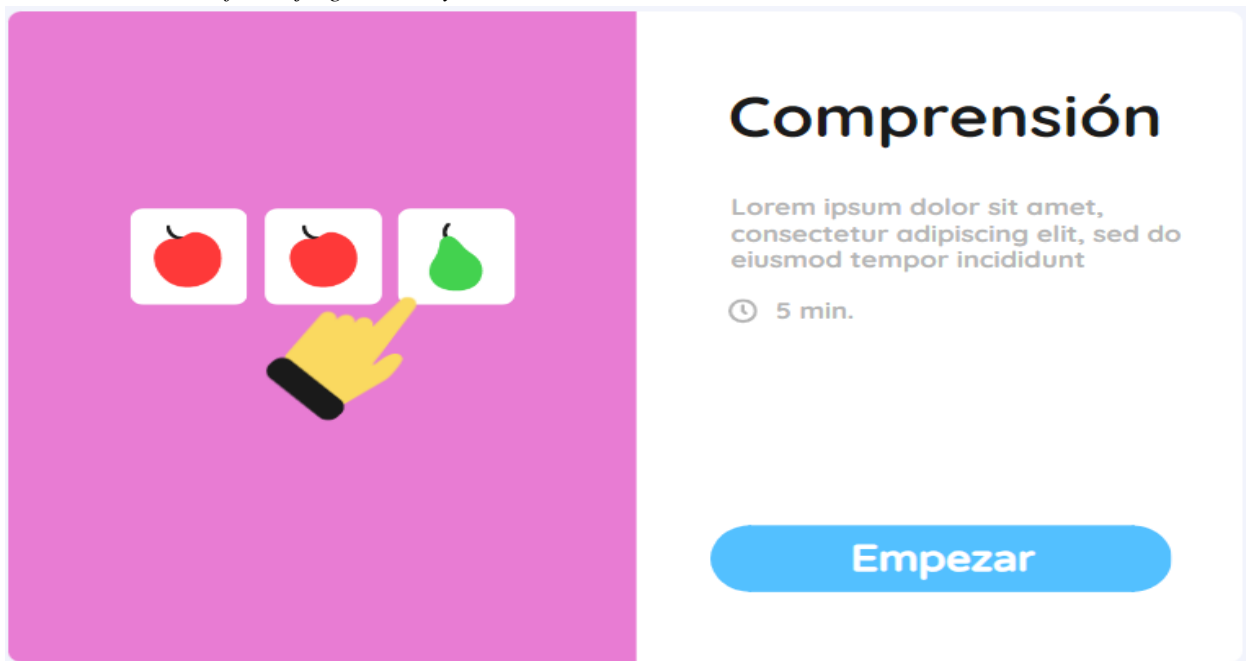
Seleccionamos la plantilla que deseemos como se puede visualizar en la ilustración 65, editamos todos campos y guardamos.

**Ilustración 65.** *Interfaz edición juego Genially*



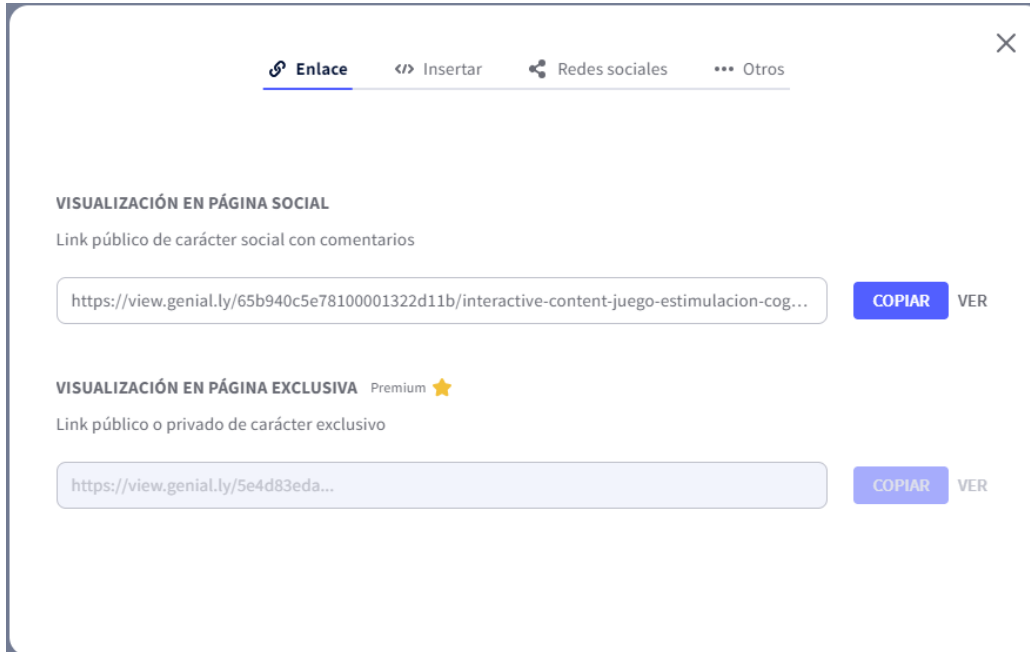
En la ilustración 66, se puede evidenciar el juego creado clic en empezar para ejecutar el juego.

**Ilustración 66.** *Interfaz de juego Genially*



Finalmente, en la ilustración 67, podemos ver el apartado de compartir, lo podemos hacer por diferentes medios como: enlace, Facebook, Twitter, Classroom y código.

**Ilustración 67.** *Interfaz de compartir juego Genially*



## Anexo 12. Manual de registro en la plataforma Quizizz

Para registro de la plataforma Quizizz debemos dirigiéndonos a la página de inicio en la nube en el siguiente enlace: y nos registramos cómo se puede visualizar en la ilustración 68 y 69 luego la plataforma nos permite registrarnos tanto con nuestras redes sociales o correo electrónico personal para acceder a la plataforma digital y comenzar a crear juegos lúdicos.

Ilustración 68. Interfaz principal de Quizizz

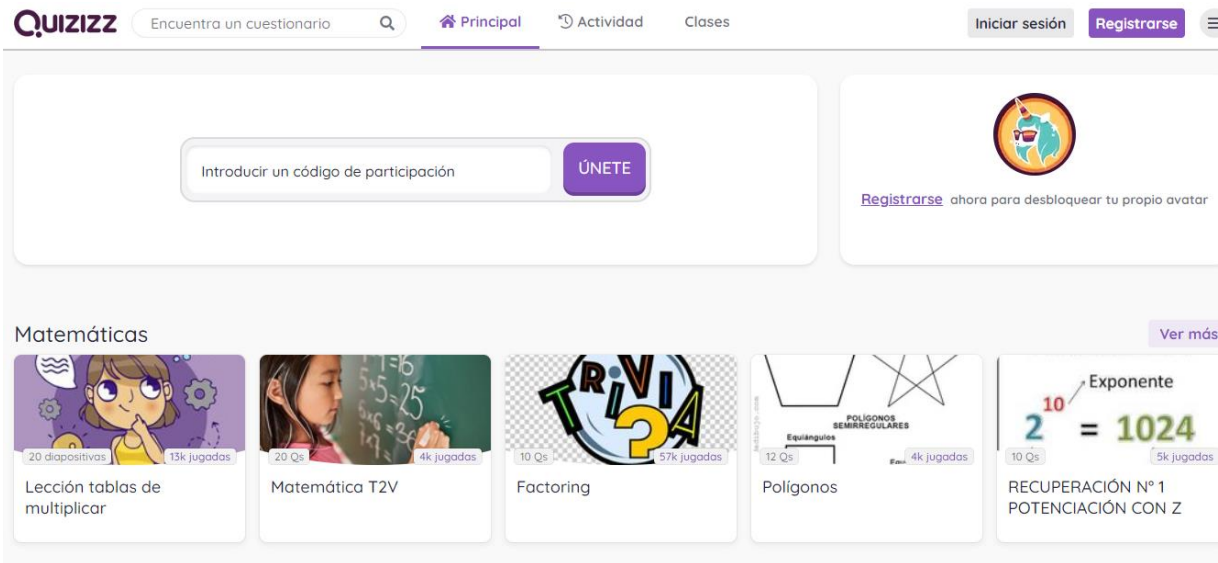
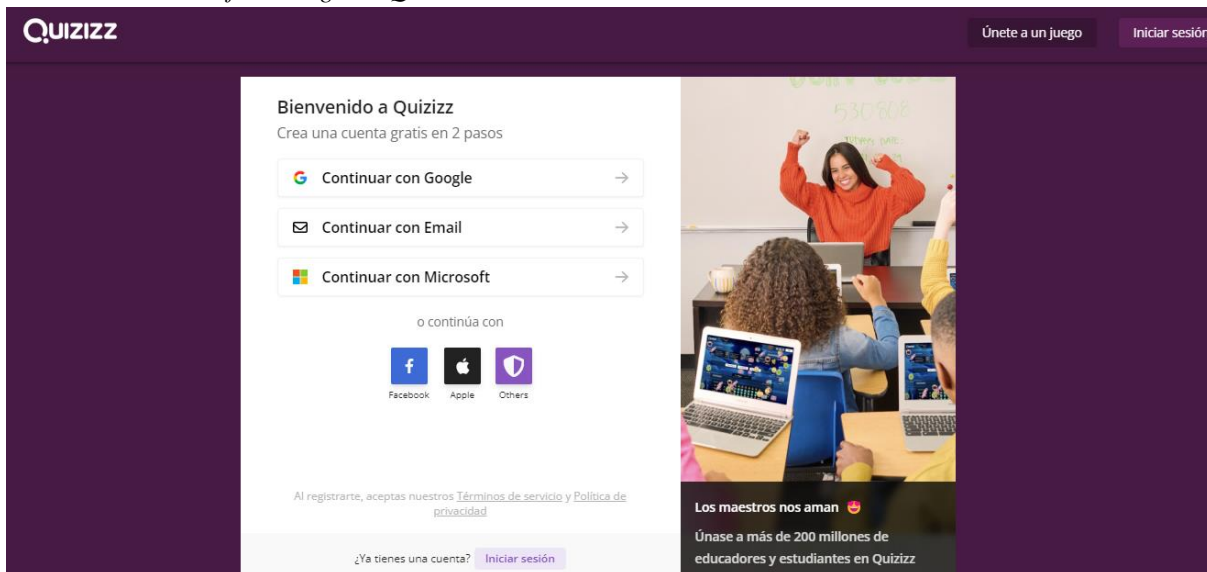
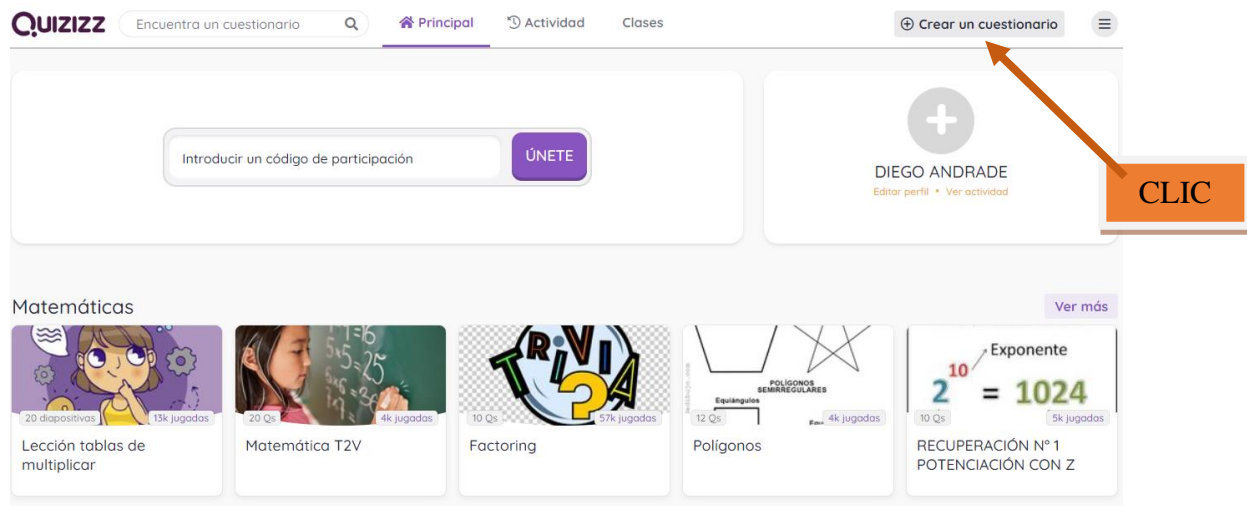


Ilustración 69. Interfaz de registro Quizizz



Clic en crear cuestionario para iniciar a crear cuestionarios y juegos como se puede mirar en la ilustración 70.

**Ilustración 70.** Creación de juego Quizizz



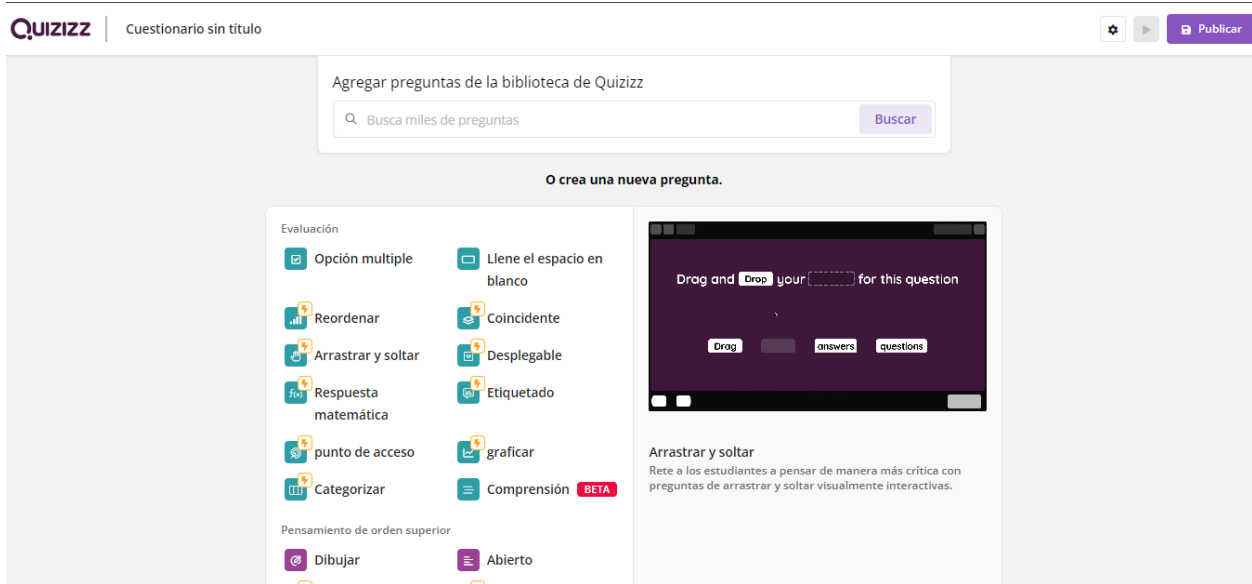
Siguiendo todos los pasos acordes a lo expuesto nos presenta el ambiente como se observa en la ilustración 71, donde podemos escoger el tipo de quizizz que deseamos crear.

**Ilustración 71.** Tipos de evaluación en Quizizz



Nos dirigimos al apartado de edición de contenidos donde podemos ingresar información acorde a nuestra planificación Ilustración 72.

## Ilustración 72. Edición de juego en Quizizz



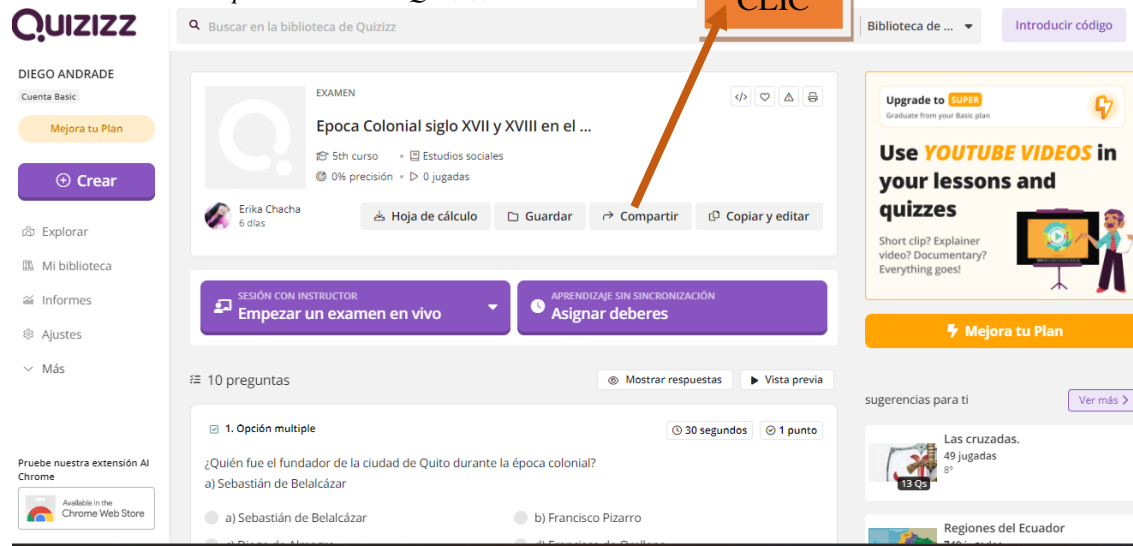
Agregamos la información ilustración 73, luego guardamos nuestra herramienta de evaluación.

## Ilustración 73. Agregar las preguntas en Quizizz



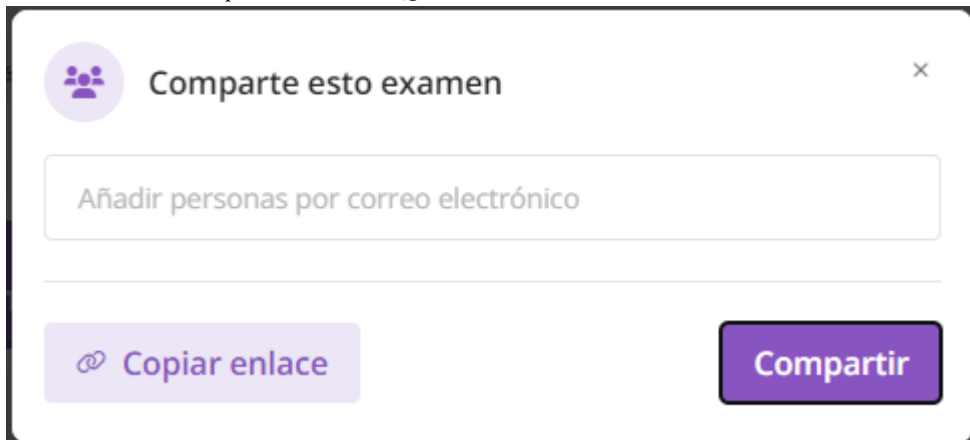
Una vez guardado y publicado podemos compartir este material didáctico a nuestros alumnos Ilustración 74.

**Ilustración 74.** *Compartir actividad Quizizz*



Finalmente, en la ilustración 75 podemos ver el apartado de compartir, lo podemos hacer por diferentes medios como: enlace y correo electrónico.

**Ilustración 75.** *Compartir actividad Quizizz*



## Anexo 13. Certificado de implementación

### Ilustración 76. Certificado de implementación del proyecto



#### UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE "SURUPUCYU"

*Magister. Arturo Chimbo Cando Rector de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu, a petición verbal de las partes interesadas, de conformidad con lo prescrito en la Ley Orgánica de Educación Intercultural y demás normativas vigentes.*

#### CERTIFICO:

Que el señor **Andrade Namicela Diego Fernando** con C.I. 1104886880 y la señorita **Chacha Tibanlombo Erika Yolanda** con C.I. 0107176836 estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar de la Facultad Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, Carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentes-Informática, realizaron la Propuesta Tecnológica Educativa, con el tema: "LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL, BILINGÜE SURUPUCYU EN LA PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PARROQUIA GUANUJO EN EL AÑO LECTIVO 2023-2024."

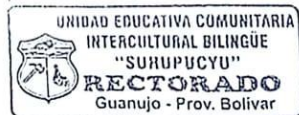
Concluyendo también la implementación y socialización del material didáctico gamificado en nuestra Unidad educativa, haciendo énfasis a lo expuesto la institución expresa total satisfacción de los resultados alcanzados de la investigación.

Esto de lo que puedo informar en honor a la verdad autorizando a la parte interesada hacer uso del presente certificado.

Bolívar, Guaranda, Guanujo, 07 de febrero del 2024

Atentamente

  
.....  
RECTOR DEL PLATEL.



## Anexo 14. Reporte de Turnitin

Ilustración 77. Reporte de Turnitin

**Reporte de similitud**

NOMBRE DEL TRABAJO	AUTOR
<b>La Gamificación.pdf</b>	<b>Diego Fernando Andrade Namicela</b>
RECUENTO DE PALABRAS	RECUENTO DE CARACTERES
<b>14105 Words</b>	<b>79749 Characters</b>
RECUENTO DE PÁGINAS	TAMAÑO DEL ARCHIVO
<b>74 Pages</b>	<b>831.6KB</b>
FECHA DE ENTREGA	FECHA DEL INFORME
<b>Feb 6, 2024 7:13 PM GMT-5</b>	<b>Feb 6, 2024 7:14 PM GMT-5</b>


● **5% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 5% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- Base de datos de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Base de datos de Internet
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)
- Base de datos de trabajos entregados



Resumen

CS Escaneado con CamScanner