



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

La gamificación para el aprendizaje de estudios sociales, con estudiantes de sexto semestre de la carrera de educación básica, período 2022 2s.

Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciado en Ciencias de la Educación, profesor de Educación Básica

Autor:

Chávez Narváez, Tomas Oswaldo

Tutora:

Mgs. Montoya Lunavictoria Johana Katerine

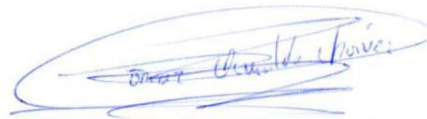
Riobamba, Ecuador. 2023

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Tomas Oswaldo Chávez Narváez**, con cédula de ciudadanía **1550169013**, autor del trabajo de investigación titulado: **La gamificación para el aprendizaje de estudios sociales, con estudiantes de sexto semestre de la carrera de educación básica, período 2022 2s**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 22 de junio de 2023



Tomas Oswaldo Chávez Narváez

C.I: 1550169013

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, **Mgs. Johana Katherine Montoya Lunavictoria** catedrático adscrito a la **Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías**, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **La gamificación para el aprendizaje de estudios sociales, con estudiantes de sexto semestre de la carrera de educación básica, período 2022 2s**, bajo la autoría de **Tomas Oswaldo Chávez Narváez**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 22 del mes de junio de 2023



Mgs. Johana Katherine Montoya Lunavictoria

TUTORA

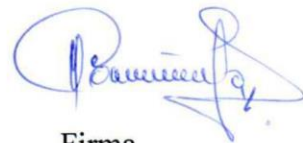
C.I: 060386440-6

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación: **La gamificación para el aprendizaje de estudios sociales, con estudiantes de sexto semestre de la carrera de educación básica, período 2022 2s**, por Tomas Oswaldo Chávez Narváez, con cédula de identidad número **1550169013**, bajo la tutoría de **Mgs. Johana Katerine Montoya Lunavictoria**; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

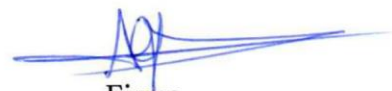
De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 22 de junio del 2023

Presidente del Tribunal de Grado
Mgs. Hugo Campos



Firma

Miembro del Tribunal de Grado
Msc. Alfredo Figueroa



Firma

Miembro del Tribunal de Grado
Msc, Virginia Barragán



Firma



CERTIFICACIÓN

Que, **TOMAS OSWALDO CHAVEZ NARVAEZ** con CC: **1550169014**, estudiante de la Carrera **LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **“LA GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES, CON ESTUDIANTES DE SEXTO SEMESTRE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, PERÍODO 2022 2S”**, cumple con el **0%** de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 30 de mayo de 2023

Mgs. Johana Katherine Montoya Lunavictoria
TUTOR (A)

DEDICATORIA

Dedico el resultado de mi trabajo a mi familia. Principalmente a mi madre que es la persona que siempre me ha sabido apoyar, tanto en los malos como en los buenos momentos. Le agradezco por motivarme a siempre mejorar y nunca darme por vencido.

También dedico este trabajo a mi esposa Kelly, pues, con su paciencia y comprensión me ha dado su compañía que me ha sabido mantener a flote en los problemas. Por último, quiero dedicarle este trabajo a mi hija Lilith ya que, desde su nacimiento, sea por casualidad o coincidencia, fue la que me inspiró a terminar la Universidad. Sin duda, ella será lo mejor que me ha pasado en la vida. Siempre será el motor que me impulse a luchar por mí mismo.

AGRADECIMIENTO

En estas líneas quiero agradecer a mi madre, por haberme dado la oportunidad de apoyarme para ingresar a la universidad y haberme dado su apoyo para poder terminarla.

De manera especial a mi tutor de tesis, que me dio su guía, para que este proyecto pueda ser terminado.

A la Universidad Nacional de Chimborazo, por permitirme la oportunidad de enriquecerme con su conocimiento.

Finalmente, un agradecimiento a mí mismo. Siempre fui una persona de pocos amigos, fui mi pilar y me he motivado para seguir mejorando y luchar hasta el final.

ÍNDICE GENERAL

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR

CERTIFICADO DE LOS INTEGRANTES DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO DE PLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE GRÁFICOS

ÍNDICE DE ANEXOS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I.....	16
1. Introducción.....	16
1.1 Antecedentes.....	18
1.2 Problematización.....	19
1.2.1 Preguntas de investigación.....	20
1.2.2 Formulación del problema.....	20
1.3 Justificación.....	20
1.4 Objetivos.....	22
1.4.1 Objetivo general.....	22
1.4.2 Objetivos específicos:.....	22
CAPÍTULO II.....	23
2. Marco teórico.....	23
2.1 Aprendizaje de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales.....	23

2.1.1 Aprendizaje.....	23
2.2. Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales	24
2.3. Formas metodológicas de aprender Estudios Sociales y Ciencias Naturales.....	24
2.4. Tics como herramienta de innovación educativa	25
2.5 La Gamificación	25
2.5.1 Origen	25
2.5.2 Conceptualización	26
2.5.3 Características de la Gamificación	27
2.5.4 Elementos de la Gamificación	28
2.5.5 La Gamificación en la educación	29
2.5.6. Ventajas y desventajas de la gamificación en la educación	30
2.5.7 La gamificación en el aprendizaje de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales.....	31
2.5.8 Importancia de la Gamificación en el aprendizaje de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales	33
2.5.9 Herramientas de Gamificación	35
2.5.9.5 Class Craft:	37
2.5.9.6 SOCRATIVE.....	37
2.5.9.7 Canva.....	38
CAPÍTULO III	40
3. Metodología.....	40
3.1 Enfoque de investigación.....	40
3.2 Diseño de investigación.....	40
3.3 Nivel de la investigación	40
3.4 Unidad de estudio	40
3.4 Métodos teóricos	41

3.5 Técnica de recolección de datos	41
3.6 Instrumentos de recolección de datos	41
3.7 Técnicas de análisis e interpretación de la información	42
CAPÍTULO IV	43
4.1 Análisis e interpretación de datos	43
CAPÍTULO V.	63
5. Conclusiones y recomendaciones	63
5.1 Conclusiones.....	63
5.2 Recomendaciones	64
CAPÍTULO VI	65
6. PROPUESTA	65
6.1. Introducción.....	65
6.2 Presentación.....	65
6.3 Objetivos.....	66
6.3.1 Objetivo general	66
6.3.2. Objetivos específicos	66
Contenido de la propuesta	66
BIBLIOGRAFÍA	105
ANEXOS	108
Anexo 1: Diseño de la guía del uso de la gamificación.....	108
Anexo 2: Diseño de Material didáctico interactivo y de evaluación.	109
Anexo 3. Socialización de las actividades gamificadas con los estudiantes	113
Anexo 4. Encuesta aplicada.....	115

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Habilidades de Estudios Sociales y Ciencias Naturales	34
Tabla 2 Fases del método fehaciente de aplicación metodológica	38
Tabla 3 Población de estudio.....	41
Tabla 4 La gamificación en el aprendizaje de didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales	43
Tabla 5 La gamificación estimula el aprendizaje individual de didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales	45
Tabla 6 La gamificación como proceso innovador de didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales	47
Tabla 7 Genially refuerza la clase de didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales	49
Tabla 8 Geneally ayuda a mantener la atención durante la clase	51
Tabla 9 Las herramientas gamificadas de evaluación ayudan a retroalimentar	53
Tabla 10 Las herramientas gamificadas despiertan el interés de la asignatura	55
Tabla 11 El uso de las herramientas gamificadas favorecen en el aprendizaje.....	57
Tabla 12 La gamificación mejora el Proceso de Enseñanza Aprendizaje PEA	59
Tabla 13 Frecuencia del uso de actividades en la asignatura de Estudios Sociales y Ciencias Naturales	61

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Aspectos elementales de la gamificación	28
Ilustración 2 Influencia de la gamificación en el aprendizaje de didáctico de Estudios Sociales y Ciencias Naturales.....	43
Ilustración 3 Aprendizaje individual de didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales	45
Ilustración 4 La gamificación como proceso innovador de didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales	47
Ilustración 5 Genially refuerza la clase de didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales.....	49
Ilustración 6 Genially ayuda a mantener la atención durante la clase.....	51
Ilustración 7 Las herramientas gamificadas de evaluación ayudan a retroalimentar	53
Ilustración 8 Las herramientas gamificadas despiertan el interés de la asignatura	55
Ilustración 9 El uso de las herramientas gamificadas favorecen en el aprendizaje.....	57
Ilustración 10 La gamificación mejora el Proceso de Enseñanza Aprendizaje PEA	59
Ilustración 11 Frecuencia del uso de actividades en la asignatura de Estudios Sociales y Ciencias Naturales	61

RESUMEN

La gamificación se ha convertido en una parte fundamental de la educación a nivel mundial, esta estrategia está enfocada en el aprendizaje, motivación, la concentración y atención de los estudiantes, además optimiza el rendimiento académico, permite el trabajo colaborativo, la comunicación; sin embargo los docentes de la carrera de Educación Básica desconocen este tipo de aplicaciones, debido a que están enfocados en el tradicionalismo, generando que las asignaturas se tornen aburridas debido a su amplio contenido teórico. Por ello se propuso analizar con incidencia la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales. El diseño de mi investigación fue no experimental, según los medios utilizados para la recolección de datos se trata de una investigación de campo, bibliográfica y descriptivo, para ello se aplicó el método analítico sintético, análisis y síntesis. Al finalizar los resultados se concluyó que la gamificación es esencial para la educación, debido a que el 88% de los estudiantes encuestados afirmaron que su aplicación despierta el interés, estimula el aprendizaje, aumenta la atención; por lo que se recomienda a los docentes ampliar y aplicar estas estrategias que son de gran importancia ya que vivimos en una era digital.

Palabras claves: Gamificación, aprendizaje, Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales

ABSTRACT

Gamification has become a fundamental part of education worldwide, this strategy focuses on learning, motivation, concentration and attention of students, also optimizes academic performance, allows collaborative work, communication; however, teachers of Basic Education are unaware of this type of applications, because they are focused on traditionalism, generating that the subjects become boring due to its broad theoretical content. Therefore, we proposed to analyze how gamification affects the learning of students in the subject of Didactics of Social Studies and Natural Sciences. The design of my research was non-experimental, according to the means used for data collection, it is a field, bibliographic and descriptive research, for which the synthetic analytical method, analysis and synthesis was applied. At the end of the results it was concluded that gamification is essential for education because 88% of the students surveyed stated that its application awakens interest, stimulates learning, increases attention; so it is recommended to teachers to expand and apply strategies that are of great importance since we live in a digital age.

Keywords: Gamification, learning, Social Studies and Natural Sciences Didactics.

Reviewed by:



Lic. Andrea Rivera
ENGLISH PROFESSOR
C.C 0604464008

CAPÍTULO I.

1. Introducción

En la actualidad la enseñanza enfrenta una amplia variedad de desafíos debido al avance de la tecnología, si bien es cierto la introducción a las TIC's ha generado uno de los mayores impactos y avances en la educación, salud, ciencias y en diferentes campos a nivel mundial. El uso de las Tecnologías de Información y Comunicación ha permitido que los estudiantes y docentes puedan estar conectados desde diferentes espacios, pero con el mismo objetivo que es de enseñanza-aprendizaje, mediante el uso de nuevas prácticas educativas pertinentes y eficaces (Perdomo & Rojas, 2019).

La asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales es probablemente una de las materias más tediosas por su amplio conocimiento teórico. Se trata por un lado de una disciplina que incluye humanidades como la geografía, la historia y las ciencias políticas y, por el otro, se orienta al conocimiento y la indagación científica sobre los seres vivos y sus interrelaciones con el ambiente, el ser humano, la salud, la materia, la energía, la Tierra y el Universo.

El aprendizaje de Estudios Sociales y Ciencias Naturales implica no solo la idea equivocada de leer bastos libros de teoría, intentado no perder el propósito inicial de comprender aquellos sucesos, sino también recurrir a otro tipo de metodologías, estrategias y recursos que despierten el interés por el aprender. En este caso, se hace énfasis en la gamificación y se propone como una metodología de aprendizaje, donde se utiliza los elementos de juego dentro o fuera del aula, con el fin de despertar el interés por aprender de los participantes (Perdomo & Rojas, 2019).

Gamificar una lección o una unidad es una forma de traer las características de un juego al aula para crear una experiencia de aprendizaje más estimulante, positiva y multimodal para los estudiantes que permita el logro de los objetivos educativos. También es una excelente manera de brindar mucha interacción y aprendizaje dirigido, lo que les permite resaltar la forma en que aprenden y su crecimiento personal de maneras no estandarizadas.

En un estudio reciente, (Ordóñez et al. (2021) evaluaron los resultados académicos al aplicar actividades en plataformas gamificada a estudiantes de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, donde concluyeron que esta metodología ayuda a los estudiantes mejorar su capacidad de comprensión, porque la característica más destacada de la gamificación es permitir que las experiencias abstractas se transformen en concretas, lo que puede construir un puente entre el aprendizaje teórico y las aplicaciones.

Este estudio concretamente mixto - no experimental, debido a que propone a la gamificación como una metodología para la enseñanza de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, con la finalidad de aportar a la formación de los los

estudiantes de sexto semestre de la carrera de Educación Básica Periodo 2022-2023. Para finalizar mi investigación realizaré actividades en plataformas gamificadas tales como Kahoot, Genially, Canva, Educaplay, Classcarf, Socrative y Cerebriti para fortalecer el aprendizaje de los contenidos del sílabo de esta asignatura en mención.

En el capítulo 1 se presenta la introducción a este trabajo. Este capítulo contiene el planteamiento del tema y su respectiva problematización.

En el capítulo 2 se desarrollará es estado de arte. Se inicia este apartado con la redacción del estado del arte en donde se desarrolla una panorámica de los estudios nacionales e internacionales sobre los ejes temáticos de este trabajo: la gamificación en la educación también se expone una teorización de los conceptos más importantes de este trabajo: la enseñanza y el aprendizaje mediado por TIC, la gamificación como estrategia, metodología o recurso de aprendizaje. Su historia, el proceso, las características y las distintas herramientas para desarrollar, en términos de didáctica, la gamificación.

El capítulo 3 aborda la metodología. Aquí se desarrollan el enfoque, el tipo y el diseño investigativo de este trabajo. También se detallan la población, muestra y los instrumentos de investigación que sostienen este trabajo investigativo.

El capítulo 4 es una exposición detallada de los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto semestre de la carrera de Educación Básica. Se procesan y se analizan los resultados de planteamientos propuestos mediante el instrumento de investigación.

En el capítulo 5 se realizan las conclusiones y recomendaciones que surgieron como resultado del análisis teórico y metodológico de mi investigación.

Finalmente, en el capítulo 6 se plantea la propuesta de implementación de herramientas de gamificación en el aprendizaje de didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales para los estudiantes de la carrera de sexto semestre.

1.1 Antecedentes

En la presente investigación se efectuó una revisión bibliográfica en artículos científicos, revistas académicas, libros, buscadores académicos y trabajos de investigación enfocados con el presente tema de investigación:

Sánchez y Pareja (2015), en su investigación realizada sobre la importancia y el interés que ha despertado en los últimos años la gamificación en el entorno educativo español. Se menciona que, desde la aparición de las TIC: el uso de tablets y otros dispositivos móviles y el empleo de otros recursos educativos digitales, la gamificación ha generado un impacto en los estudiantes españoles. El estudio evidencia el interés de los docentes por implementar la gamificación en la clase. En esta investigación se concluye que TIC y gamificación pueden llegar a ser un binomio apropiado para la generación de experiencias significativas de aprendizaje.

En el contexto latinoamericano, Ordóñez, Ochoa, Erráez, León, y Espinoza (2021), en su trabajo titulado “Consideraciones sobre el aula invertida y gamificación en el área de Ciencia Sociales” desarrollan una investigación descriptiva en donde se analizan las metodologías activas en la enseñanza de las Ciencias Sociales. Las conclusiones de este trabajo proponen que la gamificación es un método activo que moviliza las estructuras cognitivas que favorecen la adquisición de habilidades y conocimientos. La gamificación motiva el aprendizaje significativo pues desarrolla la creatividad, la reflexión, la criticidad y la inteligencia cognitiva.

Dentro del entorno nacional se nota un interés por parte del magisterio ecuatoriano por incorporar la gamificación a las aulas de clase del país. Mallitasig y Freire (2020) dentro de su publicación titulada La Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales manifiestan la importancia de hacer de la educación una actividad lúdica que estimule a los alumnos a construir sus propios aprendizajes. En este sentido, se considera que la gamificación es una herramienta que favorece el aprendizaje significativo. Este trabajo se desarrolló con estudiantes de noveno de básica en el aprendizaje empleando los recursos Kahoot y Plickers. La conclusión de este trabajo es que los procesos gamificados, que combinan la experiencia del juego con el aprendizaje logran que se interiorice el conocimiento. Así también se desarrollan experiencias positivas y satisfactorias de aprendizaje empleando la gamificación como estrategia en el escenario nacional.

1.2 Problematización

La asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, tanto a nivel individual como social, tiene como objetivo formar ciudadanos activos y productivos que sean conscientes de sus derechos y cumplan con sus responsabilidades. Su función es introducir los problemas relacionados con el individuo y la sociedad y enseñar la capacidad de encontrar formas de resolver estos problemas, así como, desarrollar habilidades de investigación, para que sean capaces de dar respuesta a las interrogantes que ellos se plantean con respecto a los fenómenos naturales. Junto con esto, permite a los estudiantes aprender e interiorizar los valores nacionales y espirituales, así como adoptar una actitud democrática hacia los valores universales. De todo lo mencionado, se puede comprender la gran trascendencia de aprender y enseñar estas disciplinas, sobre todo para aquellos cuya formación profesional es la docencia. Blanch et al. (2021) plantea que buena parte de los problemas relacionados con el aprendizaje de Estudios Sociales y Ciencias Naturales del actual plan de estudios es que este es demasiado amplio; con una carga excesiva de contenido es abstracto que no motiva a aprender a los estudiantes. En respuesta a estos problemas relacionados con el contenido y la instrucción del curso de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales se cuestiona la necesidad de generar procesos que permitan comprender los conceptos fundamentales de esta asignatura enfocada desde el constructivismo. Peralta y Guamán (2020) aseguran que el constructivismo es considerado un modelo de aprendizaje contemporáneo que persigue como fin garantizar que los individuos sean protagonistas activos en la construcción del proceso enseñanza-aprendizaje.

Por ello, para propiciar este ambiente se debe optar por metodologías, estrategias y recursos que permitan generar la construcción de conocimientos a largo plazo. Es importante recalcar que estos enfoques no deben concentrarse en el uso de metodologías centradas en el docente sino en estrategias que pongan énfasis en el trabajo de enseñanza-aprendizaje del estudiante del estudiante. Considérese por ejemplo el debate, el teatro, las preguntas y respuestas, la solución de problemas, los proyectos, la investigación, la observación de viajes de campo y la gamificación. Esta metodología contribuye de modo más dinámico al aprendizaje significativo (Pinargote, 2020).

En el contexto de este estudio, se menciona a la carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Chimborazo, debido a que en la cátedra de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales el docente y estudiantes de sexto semestre no utilizan estrategias que incentiven a la participación durante la clase, en consecuencia los estudiantes pierden el interés por aprender y las clases se tornan netamente teóricas basadas en un enfoque tradicionalista – cognitivo, lo que ocasiona desmotivación y poca participación de los estudiantes. Concomitante a ello se parte del modelo pedagógico que posee la Universidad Nacional de Chimborazo, el mismo que está fundamentado en el modelo del constructivismo y en el aprender investigando, lo cual coloca al estudiante como centro del aprendizaje y su proceso. Adicionalmente se considera que los estudiantes de la carrera de

Educación Básica son profesionales de la educación en formación, quienes en su ejercicio profesional deben aplicar estrategias innovadoras y plantear estrategias que permitan al estudiante su participación y la construcción de los aprendizajes, por lo que resulta menester se apropien de conocimiento de estrategias innovadoras con es la gamificación, la cual traslada la mecánica de juegos al campo educativo para fomentar aprendizajes activos, motivadores y participativos.

Por lo expuesto resulta importante establecer a la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje de la asignatura de “Didáctica de Ciencias Naturales y Estudios Sociales” en el sexto semestre de la carrera de educación Básica de la Universidad Nacional de Chimborazo.

1.2.1 Preguntas de investigación

- ✓ ¿Qué estrategias didácticas utiliza el docente para impartir la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales?
- ✓ ¿Qué herramientas y actividades gamificadas pueden favorecer al aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales y Ciencias Naturales?
- ✓ ¿Por qué la elaboración de una guía interactiva con actividades gamificadas puede favorecer el aprendizaje de Estudios Sociales y Ciencias Naturales con los estudiantes de sexto semestre de la carrera de Educación Básica, periodo académico 2022-2s?

1.2.2 Formulación del problema

¿Cuál es la importancia de la gamificación en el aprendizaje de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales de los estudiantes de sexto semestre de la carrera de Educación Básica, período académico 2022-2s?

1.3 Justificación

En los últimos 3 años la educación ha dado un giro inesperado y necesario debido a la pandemia que hasta hoy en día afecta a todo el mundo, esto ha generado que miles de docentes busquen la manera de impartir su conocimiento sin arriesgar la salud tanto para el docente como el estudiante, es de ahí que los docentes tuvieron que buscar nuevas metodologías, una de ellas es la gamificación o ludificación, esta herramienta que se puede utilizar de manera virtual o presencial, gracias a la aparición ha sido la salvación para que la educación no se detenga.

La gamificación se ha podido adaptar a todas las asignaturas incluyendo las que tienen un amplio contenido teórico dentro del ámbito educativo convirtiéndose en una estrategia de aprendizaje, la cual permite al estudiante la construcción de aprendizajes significativos, la motivación tanto intrínseca y extrínsecos, permitiendo tener la atención del estudiante (Prieto, Díaz, Sanz, & Reyes, 2021).

Según Freire J. A., (2022) en su investigación realizada “La gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales de los estudiantes de sexto año de educación general básica de la Unidad Educativa Atahualpa” afirma que la gamificación es la mejor opción para una educación de calidad Su investigación estaba centrada en una población de 2 docentes y 60 estudiantes mediante datos obtenidos se conoció que los estudiantes no utilizaban la tecnología debido a lo que se convierte en un medio de distracción. Pero al aplicar esta estrategia en la clase de Estudios Sociales se concluyó que los estudiantes están más activos, comprometidos, además, la gamificación ayudó a desarrollar las destrezas, competencias, mediante la retroalimentación, evaluación, y actividades dinámicas que aportaron a su aprendizaje.

De modo que la investigación busca proponer la gamificación mediante el uso herramientas educativas, para el aprendizaje de asignatura de Estudios Sociales y tanto el docente como estudiante se actualizan en temas tecnológicos Ciencias Naturales el cual beneficiará tanto docentes de la asignatura, pues mediante la guía podrá incorporar en sus clases actividades de gamificación , y a la vez los estudiantes de sexto semestre Educación Básica como beneficiarios directos, pero también el abanico se abre al partir de la aplicación que pueden replicar dichos estudiantes con sus futuros estudiantes siendo los beneficiarios finales los estudiantes de Educación Básica. Por lo consiguiente la Guía se orienta a desarrollar una actividad y la aplicación de la gamificación en varios procesos educativos.

El trabajo de investigación es importante porque está enfocado en el uso de la tecnología en ambientes virtuales y presenciales y demás escenarios de aprendizaje en donde se implementan propuestas interactivas que promueven la calidad de las tareas bajo enfoques competitivos o colaborativos. Esta metodología motiva al estudiante (Villalustre, 2015)

Finalmente, el desarrollo de mi trabajo de investigación permitirá enfocarse y adentrarse en el mundo de la tecnología, con apoyo del docente y los estudiantes son los protagonistas del proceso enseñanza-aprendizaje, partiendo de la creación de contenido interactivo, evaluación y ejecución de actividades que fomenten la participación, interés y la motivación de cada uno de los participantes mediante la creación de espacios nuevos e interactivos.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

- Determinar la importancia de la gamificación en el aprendizaje en la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales de los estudiantes de sexto semestre de la carrera de Educación Básica. Período académico 2022-2s.

1.4.2 Objetivos específicos:

- Identificar las estrategias didácticas que se utilizan en la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales con los estudiantes de sexto semestre de la carrera de Educación Básica del periodo académico 2022-2s.
- Establecer herramientas y actividades gamificadas para el aprendizaje de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales con los estudiantes de sexto semestre de Educación Básica. Período académico 2022-2s.
- Proponer una guía didáctica interactiva que contenga actividades gamificadas, para el aprendizaje de Estudios Sociales y Ciencias Naturales con los estudiantes de sexto semestre de la carrera de Educación Básica del periodo académico 2022-2s.

CAPÍTULO II.

2. Marco teórico

Para el estado del arte se realizó un análisis de las variables, tanto dependiente como independiente, mismas que son gamificación – aprendizaje de didáctica de estudios sociales y ciencias naturales.

Según Fátima Sirlupu (2022) en Lima-Perú con el tema “Tendencias de la gamificación en el ámbito educativo: potencialidades de riesgos” esta investigación tiene como objetivo general: identificar las tendencias de la gamificación, dentro del ámbito educativo. El enfoque investigativo fue extrínseca e intrínseca. Esta investigación tiene como conclusión que la gamificación es una metodología de aprendizaje desde aprendizaje desde la diversión, ya que se considera que es un mediador entre el concepto y el juego, siendo una nueva estrategia de enseñanza-aprendizaje en espacios educativos formales y no formales.

A nivel regional, Priscila Cherres (2015) en su investigación titulada “Propuestas de enseñanza y aprendizaje para la asignatura de entorno natural y social en segundo de básica” su objetivo principal es brindar estrategias dirigidas a los docentes para el trabajo con niños. El diseño investigativo fue cuantitativo, de tipo correlacional. En conclusión, la importancia del aprendizaje radica en alentar a una participación y reflexiva desde las primeras etapas de la adquisición de conocimientos por lo cual se deben utilizar estrategias acordes a la edad.

Andrea Merino (2019), realizo una investigación descriptiva - no experimental, titulada “La Gamificación para el aprendizaje del Bloque 2: Los Seres Humanos en el espacio de la asignatura de Estudios Sociales de Octavo año de EGB” con el objetivo, proponer la gamificación como método para el aprendizaje del bloque 2: Los seres humanos en el espacio de la asignatura de estudios sociales. Se pudo concluir que la gamificación facilita la enseñanza de forma más activa, ya que despierta el interés para un aprendizaje significativo.

2.1 Aprendizaje de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales

2.1.1 Aprendizaje

El aprendizaje es un cambio relativo que se encuentra presente en el comportamiento provocado por la experiencia la práctica, la forma de pensar y actuar (Herencia & Sánchez, 2020). A diferencia de otros autores, el aprendizaje es sinónimo de educación (Rubio & Mendoza, 2018). La definición más exacta de aprendizaje es un proceso mediante el cual la persona obtiene nuevos conocimientos a partir de actividades que realiza y experimenta (Echeverría, 2017).

A continuación, se detalla algunas capacidades propias del aprendizaje como son:

- Motivación
- Memoria
- Atención
- Percepción. (Glejzer, y otros, 2019)

2.2. Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales

La asignatura de Estudios Sociales “son todos aquellos estudios, investigaciones y análisis que se realizan sobre la sociedad ya sea en su conjunto como en forma individual a los miembros que la componen” (Pinargote, 2020,p.34).

La materia de estudios sociales es importante para los seres humanos debido a que permite conocer los fenómenos que están concernientes con las estructuras sociales, historia, comportamiento, etc. En la educación el termino de Estudios Sociales varia de cuerdo al lugar donde nos encontremos, esto se debe a que no hay una definición exacta de la asignatura. En esta asignatura se desplazan ramas como son: la geografía, sociología, la antropología, la historia, derecho, filosofía, religión, psicología, entre otras.(Freire, 2018).

Mientras que la asignatura de Ciencias Naturales está enfocada en la investigación científica, los seres vivos y correlación con el medio ambiente, el hombre, salud, energía, materia, la tierra, el universo entre otros. Con el objetivo que los estudiantes aprendan el contenido teórico, valoren la naturaleza, y reconozcan la importancia de adquirir las ideas más relevantes acerca del conocimiento del medio natural, su organización y estructuración, en un todo articulado y coherente (Ministerio de Educación, 2016).

Una de las características de la asignatura de Estudios Sociales es que está enfocada totalmente en la teoría comprobada, cuenta con su método de estudio donde el debate puede ser una opción al no existir solo una respuesta a cada fenómeno y no existe cálculos a diferencia de asignaturas como las ciencias exactas y de las Ciencias Naturales. (Díaz, 2019).

2.3. Formas metodológicas de aprender Estudios Sociales y Ciencias Naturales

Para Contreras y Eguía (2019) al respecto de las estrategias metodológicas dentro del proceso enseñanza-aprendizaje manifiestan lo siguiente: “el termino estrategia metodológica, entiendo por ella un conjunto de actuaciones organizadas, secuenciadas y planificadas por los docentes y las maestras, que tienden a la consecución de unas finalidades, metas u objetivos de aprendizaje” (p. 78).

Existen varias estrategias metodológicas para el aprendizaje de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, es por eso por lo que esta asignatura es considerada como

interdisciplinar, abordando una perspectiva geográfica e historia deben desarrollar en el contexto del modelo didáctico alternativo, es decir de la enseñanza expositiva-memorística al aprendizaje autónomo-crítico.

Mediante la utilización de las estrategias metodológicas se puede observar que están conectadas debido a que tienen los mismos fundamentos, objetivos y concepción del aprendizaje. El docente busca salir de la zona de confort donde el aprendizaje memorístico y repetitivo aún se mantienen en la actualidad, el mismo que proviene de la enseñanza expositiva.

El aprendizaje de Estudios Sociales y Ciencias Naturales debe responder a la complejidad del conocimiento social, a la diversidad y dinamismo actual, la construcción comprensión interpretación del conocimiento social y científico; permitiendo así la toma de decisiones, el desarrollo de habilidades, destrezas y para la formación en actitudes, valores para la vida (Cerde, 2018) .

2.4. Tics como herramienta de innovación educativa

La evolución de las TIC ha percutido en la educación; así, la tecnología ha proporcionado muchos recursos digitales que facilitan el proceso de aprendizaje. La presencia de las TIC en contextos diferentes ha generado grandes cambios en la educación actual. Los retos y exigencias que se ha venido dando en los últimos tiempos en la educación, a permitido que el estudiante y el docente se mantengan conectados y a su vez se adapten a la tecnología.

Según Mendoza, Vargas, & Rodríguez (2018), la tecnología ha renovado diferentes campos entre ellos la educación, esto se debe a que se ha creado una diversidad de herramientas digitales que nos ha facilitado la información inmediata, la misma que está siendo aprovechada por los docentes, permitiendo innovar dentro y fuera de las aulas, ahorrando tiempo y dinero. Mediante la aplicación de evaluaciones, test, cuestionarios, realizando actividades en línea que permiten la retroalimentación de diferentes temas, las tecnologías de la información y comunicación se acoplan a todas las asignaturas y permite que el docente se adapte a la época actual y pueda llegar con los conocimientos al estudiante.

2.5 La Gamificación

2.5.1 Origen

En la antigüedad los juegos aparecieron aproximadamente hace 3.000 millones de años a.C. y aun podemos disfrutarlos hasta la actualidad. Los juegos aparecieron con el

objetivo de diversión y socialización entre un grupo de dos o más personas, pero tuvieron que pasar muchos años para que estos juegos se adapten en la educación.

En el siglo XX el profesor Frederich Froebel fue la primera persona en dar a conocer la teoría evolutiva de los juegos y la importancia que este genera en el aprendizaje de los niños se basaba que el niño necesitaba estar en el contexto de la escuela como un lugar para explorar, la creatividad, desarrollar la motricidad mediante la manipulación de objetos propios del juego y la expresión libre. (Ormaetxea, 2018,p.14)

La gamificación como metodología de aprendizaje que surgió en el año del 2008, dentro del área digital, con la única idea de que los participantes estén más activos y tengan una experiencia diferente a lo habitual, estos elementos de juego hacían que la clase tuviera mayor diversión. En el año del 2010 fue donde surgió su propio concepto y se volvió tendencia en el ámbito educativo, generando motivación, innovación e interés en los estudiantes, mientras los docentes implementaban esta estrategia en los planes curriculares (Cerdeira, 2018).

En la actualidad podemos observar que la gamificación ha ganado un campo importante en la educación, mediante el uso de herramientas digitales que ha servido para el proceso de aprendizaje. El uso de las tecnologías en la educación ha permitido llevar la mecánica y tácticas del juego al ámbito escolar con la finalidad de motivar, desarrollar habilidades, mantener al estudiante activo durante la clase, retroalimentación, y mejorar los promedios académicos (Aranda & Caldera, 2018). Aunque parezca fácil implementar estos juegos no lo es, primero el docente deberá conocer el tema y planificar la herramienta que va a utilizar, ya sea para exponer, realizar una actividad o evaluar.

2.5.2 Conceptualización

Según Piaget su percepción acerca de los juegos estaba establecida en la asimilación de la realidad, de acuerdo con la etapa de cada niño/a. Los aspectos tomaban las capacidades sensorio- motriz, simbólicas y razonamiento, mediante estas condiciones nace el juego y con ello su evolución. Mientras tanto para Vygotsky el juego era una herramienta principal para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños, debido a que favorecía la comunicación, la expresión, la motivación, la participación.

A continuación, se dará a conocer definiciones de la gamificación según varios autores:

Para Corchuelo (2018) "Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos" (p. 30).

De acuerdo con Aranda y Caldera (2018):

La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas.

Para Contreras y Eguia (2019) dan a conocer acerca de la gamificación es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p. 75).

Por último, Lara (2021) explica que:

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. (p. 16)

Mediante la investigación se determinó que la gamificación es una estrategia de aprendizaje, la cual conste en llevar la mecánica de los juegos al salón de clase. El docente busca que el jugador se sumerja en estas actividades. Las herramientas también han permitido que el docente obtenga las calificaciones de los trabajos asignadas.

2.5.3 Características de la Gamificación

Según lo indagado la gamificación se representa efectivamente como una tecnología enriquecida con características de juego, que resulta atractiva por los usuarios, aumentando potencialmente su voluntad e intención de utilizar la tecnología, sintiéndose comprometidos con ella. La gamificación cuenta con elementos que se utilizan para recompensar los conocimientos mediante el juego educativo, permitiendo la motivación y el proceso de aprendizaje.

A continuación, se detalla algunas características importantes de la gamificación que son:

- Cuenta con un sistema externo de recompensas instantáneo.
- Establece objetivos para el aprendizaje
- Determina reglas en el juego.
- Determina los niveles de juego a superar
- Permite la retroalimentación las veces que sea necesaria

Esta estrategia de aprendizaje ha generado controversia en la educación debido a que presenta un carácter lúdico que facilita el aprendizaje mediante la utilización de juegos, los mismos que cuentan con niveles de dificultad. Cuando es estudiante termine o llegue a la meta será recompensado con insignias, trofeos avatares entre otros (Aranda & Caldera, 2018).

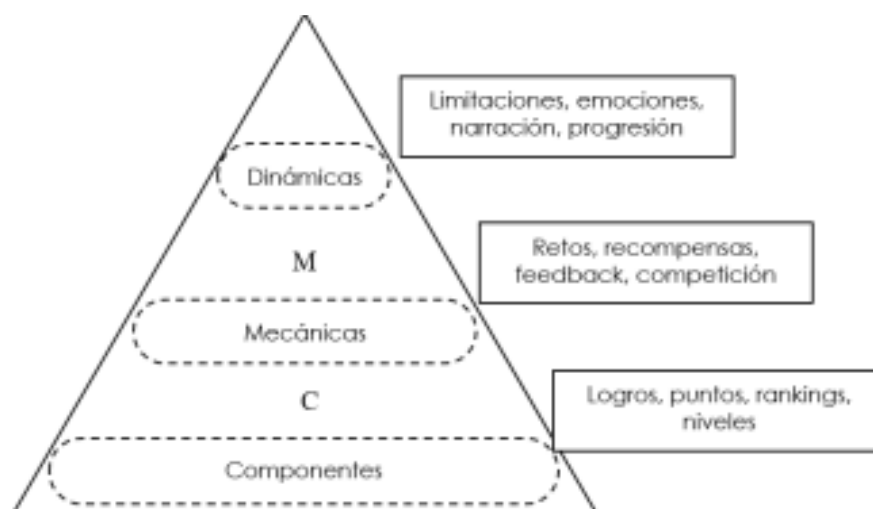
2.5.4 Elementos de la Gamificación

Los elementos comunes de la gamificación son los puntos, las puntuaciones, las tablas de clasificación, las barras de progresión, los rangos las recompensas o los incentivos, todos los cuales aparecen a menudo en la implementación de la gamificación. Los principios comunes del diseño de la gamificación incluyen los objetivos, retos, personalización, retroalimentación visible, libertad de elección, para fracasar y compromiso social.

Según Wang, Hsu, & Fang (2022), la gamificación educativa puede dividirse en cinco tipos diferentes: logro progresivo, interacción social, experiencia de inmersión, elementos no digitales y otros, mientras que los elementos más comunes son los puntos, los retos, las insignias, los trofeos y la tabla de clasificación.

Para Werbach (2012), la gamificación está basada en tres elementos importantes como son: la mecánica donde se desarrolla el juego, la dinámica que es la estructura y por último los componentes del juego donde abarca los puntos, avatares, insignias, rankings, niveles, entre otros. A continuación se interpreta en la ilustración 1 los componentes esenciales de la gamificación.

Ilustración 1
Aspectos elementales de la gamificación



Nota. Pirámide de los Elementos de gamificación Adaptado de Ortiz et al. (2018)

2.5.5 La Gamificación en la educación

La gamificación es el uso de mecánicas y elementos de juego en un entorno educativo. El e-learning, basado en las TIC modernas, crea condiciones favorables para llevar la gamificación a las aulas de clase, en procesamiento de datos de los estudiantes y el seguimiento de su proceso están automatizados y las herramientas de software pueden generar informes detallados de las notas que obtiene cada estudiante. Del mismo modo “persigue aportar al estudiante motivos para implicarse en las actividades de una asignatura o currículo” (Prieto et al., 2021, p.23).

La atención en el proceso de aprendizaje debe centrarse en el desarrollo de habilidades para la colaboración y el trabajo en equipo y la responsabilidad por el rendimiento del grupo (Borrás, 2021). La gamificación afecta al comportamiento de los estudiantes, el compromiso y la motivación lo que ayuda a mejorar los conocimientos y habilidades de cada estudiante en el proceso de aprendizaje.

López, Quiñones, & López, 2022 en su trabajo de investigación titulada “Estrategia de enseñanza gamificada en Ciencias Naturales para estudiantes de quinto grado”, que se realizó en la Unidad Educativa Julián Pinto Buendía diseñaron una estrategia de aprendizaje gamificada enfocada en la asignatura de Ciencias Naturales, utilizando una metodología cuantitativa, en la que participaron 25 estudiantes y 6 docentes. Primero comenzaron realizando una evaluación diagnóstica acerca de temas que corresponde a la signatura donde se pudo evidenciar el déficit de conocimiento y la falta de métodos innovadores. Posteriormente aplicaron la estrategia de enseñanza gamificada en este caso Kahoot, donde obtuvieron como resultado la participación activa de los estudiantes durante la hora de clase mejorando su rendimiento académico, además que esta aplicación se realizó de manera virtual donde se fomentó el uso y manejo de herramientas gamificadas, por otra parte mediante las actividades realizadas individualmente se promovió el aprendizaje significativo y demostraron que si hay la aceptación de la gamificación para enseñar la asignatura de Ciencias Naturales.

Por otra parte, Moreno (2022), en su trabajo de investigación titulada “ La gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de la escuela de Educación Básica “Mauricio Hermenejildo Domínguez en el período académico 2022-2023. El enfoque de la investigación es cualitativo y trabajó con 68 estudiantes y 2 docentes mediante entrevistas y encuestas para obtener datos precisos. Mediante su investigación llegó a la conclusión que la gamificación despierta el interés y la motivación por aprender. Además, los juegos tecnológicos permitieron llamar la atención de los estudiantes de tal manera ellos sigan practicando y mejoren su desempeño educativo.

2.5.6. Ventajas y desventajas de la gamificación en la educación

La gamificación se encuentra en la mira para mucho de los docentes, ya que es una estrategia educativa de eficacia que se encuentra comprobada debido a que permite a los estudiantes convertirse en aprendices más activos, se adaptan a contextos diferentes. La aplicación de la gamificación en la educación trae muchas de las ventajas, pero a su vez también plantea riesgos y desafíos. A continuación, se describirá las ventajas y desventajas de la gamificación en el ambiente educativo.

2.5.6.1 Ventajas de la gamificación

La gamificación ha sido objeto de estudio durante los últimos años, esto se debe a que gracias a esta estrategia ha sido posible la educación virtual y presencial que de alguna forma está permitiendo que el estudiante se adapte a este mundo globalizado, donde la tecnología ha sido nuestra mejor aliada.

Desde esta perspectiva Elivelton, (2017) señala las ventajas de la gamificación las cuales son:

- Motiva a la participación de todos los estudiantes.
- Facilita el aprendizaje de materias con un amplio contenido teórico.
- Permite la retroalimentación de forma inmediata.
- Impulsa al estudiante a ser competitivo.
- Fomenta la perseverancia en cada estudiante.
- El estudiante desarrolla habilidades, destrezas y busca la forma de resolver los problemas.
- Facilita al docente conocer los promedios de cada estudiante
- Permite que el estudiante y el docente estén actualizados con el uso de la tecnología.
- Transforma actividades tradicionales en actividades interactivas, asociadas con el uso de la tecnología.
- No necesita un contexto físico para que los estudiantes aprendan los temas.
- Fomenta la comunicación y la cooperación entre los estudiantes (Elivelton, 2017).

2.5.6.2 Desventajas de la gamificación

Como toda estrategia también presenta riesgos y desafíos durante su aplicación. Según (Baquía, 2013) nos da a conocer algunas de las desventajas de la aplicación de la gamificación las cuales son:

- Todos los estudiantes deben contar con algún dispositivo tecnológico el mismo que tiene que estar conectado a internet.

- Distracción por la utilización de otras aplicaciones al momento de realizar actividades o evaluaciones.
- Competitividad exagerada.
- Presenta una motivación instantánea.
- Muchas de estas herramientas presentan su versión gratis y premium las cuales no se pueden costear.
- Solo se conoce el manejo básico de estas herramientas (Baquía, 2013).

2.5.7 La gamificación en el aprendizaje de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales

En la última década, la gamificación se han desarrollado una importante serie de investigaciones, estudios y publicaciones. A continuación, se expone una síntesis de las principales publicaciones nacionales e internacionales relacionadas con gamificación y con el aprendizaje de las asignaturas de Estudios Sociales y Ciencias Naturales.

Según Cortés, González, & Sierra, (2018), mediante su trabajo de investigación “La gamificación como estrategia de enseñanza en el área de Ciencias Naturales” realizaron una investigación que busca adaptar a la gamificación como una metodología para la asignatura de Ciencias Naturales, con estudiantes de Educación Básica. Mediante esta investigación se evidencio dificultan la motivación, uno de ellos es que el docente aún sigue trabajando con estrategias tradicionales, provocando al estudiante un aburrimiento. A su vez se identificaron jugadores y aprendices los cuales serán integrados a diferentes herramientas digitales. El estudio concluye con la dificultad para establecer la gamificación, uno de ellos es el tiempo para establecer la retroalimentación, la suspensión de actividades, debido a algún programa educativo y por ultima la falta de consecución de comportamientos y metas de aprendizaje.

Desde el punto de vista de (González C. , 2018) reflejado en su trabajo de investigación titulado “El juego y la gamificación en las Ciencias Sociales” menciona que hay ciertos factores necesarios para enmarcarse en las metas de aprendizaje propias del siglo XXI. Entre ellas menciona: predisposición docente, creatividad, innovación didáctica. Por otro lado, rescata la importancia que tiene el juego en el ámbito educativo incluso menciona alguno de ellos como son: Total War, un simulador de grandes batallas de la historia. Se juega en grupos mientras se estudian estos conflictos que marcaron la historia humana. Juego de banderas, un recurso que consiste en jugar a colocar las banderas de los países en el globo terráqueo. Civilización mediante un juego virtual de tablero, donde cada participante busca nuevas tecnologías, imperios y conquista territorios enemigos. Mundo nuevo es otro juego virtual de tablero con mapas y cartas sobre el sistema de comercio del siglo XVI. El trabajo concluye que es imprescindible incluir en la dinámica de los juegos en el aprendizaje de Estudios Sociales.

Por otra parte, Marín,Vidal, Peirats, & López, (2018), mediante su trabajo de investigación descriptiva titulado “Gamificación en la evaluación del aprendizaje:

¡valoración del uso de Kahoot!” realizada por un grupo de estudiantes que pertenecen al magisterio de la Universidad de Valencia, empleó como una herramienta de investigación un cuestionario de Google en donde se exploraron las ventajas, inconvenientes, motivos para la elección de la herramienta y usos de la aplicación Kahoot. Los resultados del trabajo dan a la herramienta una valoración general positiva. Las principales ventajas que se identificaron fueron la motivación, el feedback instantáneo, la facilidad de uso y su accesibilidad. Además, se mostraron inconvenientes donde menciona que hay el requerimiento de contar con un buen proveedor de internet para que tenga un funcionamiento óptimo. El trabajo concluye que el uso de la herramienta se justifica por su gratuidad, utilidad, facilidad de manejo y aporte a la diversión y entretenimiento de los jugadores.

De acuerdo con Ortiz, Jordán, & Agredal, (2018), manifiestan que, la sociedad del conocimiento ha traído consigo un repertorio innovador de intereses, motivaciones, estrategias y recursos de la didáctica de la enseñanza aprendizaje. En su trabajo se exponen la aplicación, motivación e inmersión que tiene la gamificación en la dinámica de la enseñanza y el aprendizaje modernos. En su publicación titulada Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión expone que hay importantes beneficios de la gamificación en las prácticas educativas: motivación, inmersión para anticipar la anticipación y la planificación de situaciones. También permite el desarrollo del compromiso y la socialización por medio de la interactividad y la interacción. La gamificación de acuerdo con los resultados del estudio provee al estudiante una serie de componentes que hacen de las prácticas educativas una actividad más estimulante para generar experiencias significativas de aprendizaje.

En la misma línea de análisis, (Cruzado, 2013), presentó una ponencia para las Jornadas de docencia de la Universidad de Sevilla sobre “El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo”. En esta nueva faceta didáctica de los videojuegos. Hace un análisis sobre el aprovechamiento de esta herramienta virtual por parte de las empresas para influir en el comportamiento de sus clientes. Por otra parte, al analizar la gamificación expone cómo estas herramientas fomentan prácticas y actitudes positivas en el aprendizaje de los participantes usuarios. Se han documentado casos en donde los usuarios aumentan su red de conocimientos y habilidades después de haber usado aplicaciones gamificadas.

Noriega (2015), publicó en su trabajo de investigación titulada “Gamificación y el aprendizaje centrado en el estudiante” el mismo que contiene información de estrategias didácticas dirigidas a la generación multitarea. Este trabajo expone que la gamificación puede mejorar la permanencia de los educandos en un curso. Además, motiva el aprendizaje significativo en los estudiantes. Esta estrategia se orienta a desarrollar lecciones centradas en el alumno. Por otro lado, también se manifiesta que la gamificación desarrolla autonomía y motiva la curiosidad y el interés entre los estudiantes. La gamificación se presenta como una estrategia didáctica óptima para generar aprendizajes centrados en el estudiante.

Cangalaya, Casazola y Farfán (2022) mediante su artículo titulado “Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios” da a conocer los resultados que causa las herramientas de gamificación para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en cursos a distancia. Esta investigación se desarrolló en la Universidad Nacional del Callao con estudiantes del Curso de Robótica. La implementación de la gamificación generó un aprendizaje dinámico, interactivo y didáctico. Se analiza la relación entre gamificación y proceso de enseñanza y aprendizaje. Bajo esta óptica se concluye que las herramientas de gamificación inciden en la mejora de las experiencias de aprendizaje y la percepción positiva de los participantes.

Para finalizar, Noriega (2015), en su trabajo titulado “Gamificación y el aprendizaje centrado en el estudiante” plantea que la educación actual, plagada de información digitalizada genera un nivel de competencia por la atención de los estudiantes. Los resultados de este estudio sugieren que la gamificación es una estrategia que motiva la permanencia de los alumnos en un curso, permite el desarrollo de sesiones de trabajo que estimulen la autonomía y el interés entre los estudiantes. Así también, esta investigación desarrolla lecciones didácticas bajo los principios de la gamificación.

Luego de efectuada esta revisión de varias publicaciones nacionales e internacionales sobre gamificación, se desarrolla un acercamiento teórico a los principales conceptos relacionados con el tema.

2.5.8 Importancia de la Gamificación en el aprendizaje de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales

De acuerdo con Contreras (2018) nos da a conocer que, si se compara el método tradicional con los elementos de la gamificación, se puede notar un cambio radical, debido a que el estudiante es el ente activo en todo momento y es el mismo el que construye su propio aprendizaje, por lo tanto, recomienda a los docentes de las diferentes asignaturas a utilizar esta estrategia innovadora e invita a seguir buscando información de estas herramientas que hoy en día forman parte de la educación.

Otros autores como Corchuelo (2018); Díaz Pérez (2019); Prieto et al., (2021)

Están de acuerdo que, mediante la utilización de esta estrategia de aprendizaje, se ha notado un cambio rotundo en los estudiantes, como por ejemplo la clase se encuentra activa, dinámica y existe mayor comunicación entre el docente y estudiante. Al momento de aplicar la gamificación en la asignatura de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, también se va a notar un gran cambio debido a que la gamificación busca que de alguna forma todos los estudiantes participen en las actividades, test, evaluaciones etc. y de esta manera generar un aprendizaje significativo.

Por esta razón el docente tiene que estar informado a cerca de estas herramientas que son tan importantes para mejorar la educación y a la vez adaptarse a las nuevas estrategias, las mismas que permiten elaborar crucigramas, cuestionarios, tarjetas de juego, simuladores, encuestas, lecturas, problemas matemáticos, ciencia y un sin número de actividades.

En la Tabla 1 se pueden observar las habilidades que se desarrollan en los distintos bloques de la asignatura de Estudios Sociales y Ciencias Naturales.

Tabla 1 Habilidades de Estudios Sociales y Ciencias Naturales

BLOQUE	Habilidades de la asignatura
Estudios Sociales	Desarrolla los conceptos básicos que sustentan los E.E.S.S. profundizando en su conocimiento para promover un aprendizaje significativo. Maneja la metodología específica del área con eficacia para la innovación en el contexto de la praxis educativa. -Experimenta procesos innovadores en los contenidos del área para la innovación en el proceso de enseñanza aprendizaje
Planificación de Estudios sociales	- Aplicar los conocimientos de forma eficiente en la planificación del área de Estudios Sociales. - Diseñar sistemas de evaluación en la enseñanza del área de Estudios Sociales.
Ciencias naturales	- Identificar metodologías específicas para el área de Ciencias Naturales. - Aplicar eficientemente la metodología para el proceso de enseñanza aprendizaje Ciencias Naturales. - Desarrolla y experimenta procesos innovadores utilizando recursos didácticos y tecnológicos para el área de Ciencias Naturales.
Planificación de Ciencias Naturales	- Aplica de forma eficiente los conocimientos de la planificación del área de Ciencias Naturales. - Diseña sistema de evaluación en la enseñanza del área de Ciencias Naturales.

Nota. (González & Mora, 2015) Habilidades de Estudios sociales y Ciencias naturales

Como se pueden leer las habilidades vinculadas a los bloques de Estudios Sociales y las Ciencias Naturales. Las habilidades planteadas se encaminan hacia el desarrollo de potenciales cognitivos como analizar, aplicar o crear.

2.5.9 Herramientas de Gamificación

Existe dos enfoques para utilizar los juegos en las aulas de clases. El primero busca el compromiso que tienen los juegos comerciales y ampliamente disponibles para fomentar el aprendizaje fuera del contexto educativo. Juegos como Kahoot, Genially, Educaplay, socrative, Class Craft, etc. pueden proporcionar un mundo desafiante y motivador que requiere de habilidades de análisis, planificación y comunicación etc. contribuyendo a la capacidad de resolución de problemas de los jugadores. Por otro lado, los juegos pueden diseñarse para transmitir contenidos tradicionales de diferente forma (EDUCACIÓN 3.0., 2020).

No todo se puede aprender en el primer método, pero si se puede motivar al estudiante durante la clase. Debido a que los juegos educativos son un conjunto de entretenimiento sea intrínsecos. Algunos de los juegos están elaborados para un largo plazo, cuentan con niveles más complejos, que exige al jugador la toma de decisiones y a su vez retroalimentarse, mediante un sistema de recompensas, logro y facilita el desarrollo de habilidades (Contreras, y otros, 2015).

Antes de crear diferentes juegos el docente deberá enfocarse en la utilización de cada plataforma educativa. Posteriormente se registrará en cada plataforma de su interés, podrá realizar distintas actividades de diferentes temáticas, desde trabajos para los niños pequeños asta estudiantes universitarios. La tecnología a permitido que los docentes se acoplen a este sistema educativo

2.5.9.1 Kahoot

Sitio web: <https://kahoot.com>

Kahoot! Es una plataforma que permite al estudiante estar en un escenario virtual, el mismo que contiene juegos donde el docente se vuelve un presentador y los estudiantes en participantes. Esta plataforma nació de un proyecto de investigación titulado “Lecture Quiz” por parte de la Universidad Noruega de Ciencia y Tecnología en el año 2006. Para el lanzamiento de la plataforma tuvieron que realizar varios prototipos, donde encontraron que Kahoot es una herramienta que genera motivación a los estudiantes (Google Play, 2020).

Esta plataforma fomenta el aprendizaje mediante la utilización de juegos, permite evaluar y realizar actividades a los participantes. Cuenta con 70 millones de usuario, siendo una de las plataformas más populares y utilizadas por los docentes para realizar retroalimentaciones o evaluaciones a los estudiantes. La plataforma cuenta con preguntas de opción múltiple que puede ser proyectada en el aula, las mismas que tienen un tiempo de 5 segundos a 2 minutos, se puede subir videos, imágenes e incluso mensajes de voz, al contestar las preguntas Kahoot se encarga de evaluarlas y mostrar los puntos que acumulan cada participante para ofrecer un Rankin final, permitiendo ahorrar tiempo a los docentes(Rodríguez, 2017).

2.5.9.2 Genially

Sitio web: <https://auth.genial.ly/es>

Genially es una herramienta web creada por una empresa española que ofrece un servicio de presentaciones virtuales. Vendría a ser un tipo de herramienta muy parecida a Prezi, pero con un diseño y unas prestaciones mucho más avanzadas. Además, el diseño de la herramienta es muy sencillo e intuitivo, lo que permite dominar la herramienta en muy poco tiempo (Natalia En Clave Productiva, 2020).

El punto fuerte de esta herramienta, a diferencia de otras, es la interactividad; pero se debe considerar que esta aplicación sirve para diseñar contenidos en formato digital los cuales pueden encajar en páginas web o mostrar online, y no para diseñar creatividades que se pueda imprimir en formato papel.

Esta aplicación brinda una infinidad de plantillas prediseñadas que sirven de base, donde únicamente se tiene que modificar la información requerida. Además, es posible utilizarla de manera gratuita, pero con limitaciones.

2.5.9.3 Educaplay

Sitio web: <https://es.educaplay.com>

Educaplay es una Plataforma creada con fines educativos, Soluciones eLearning fue la compañía que desarrollo la plataforma. Fue creada con el objetivo de facilitar el trabajo del docente de alguna forma. Dentro de la Plataforma se puede crear actividades multimedias como, por ejemplo: sopas de letras, crucigramas, test, adivinanzas, mapas interactivos, presentaciones, dictados, completer textos, dialogos, ordenar palabras, videoquiz etc. todas estas actividades pueden ser aplicados desde niños de educación inicial asta estudiantes universitarios. En todas las asignaturas.

Los beneficios que ofrece esta app es que las actividades realizadas pueden ser utilizadas como instrumentos de evaluacion, actividades de refuerzo permitiendo la retencion de conocimientos en los estudiantes. Cabe mencionar que se pueden utilizar plantillas ya elaboradas por otros docentes ahorrando el tiempo al docente y generando motivación a los participantes.

2.5.9.4 Cerebriti

Sitio web: <https://www.cerebriti.com/>

Se trata de una plataforma educativa la cual permite crear y compartir juegos sin costo alguno. Se caracteriza por la rapidez y facilidad con la que se puede transformar

cualquier tema de una asignatura en un juego interactivo. El proceso para acceder a esta plataforma basta con llenar un formulario y una vez completado los campos se podrá con tan solo tres pasos crear el contenido de forma automática. Posee herramientas como: elementos de valoración, autocorrección de ejercicios, productor de informes automáticos, estadísticas de nivel de aprendizaje, entre otras (EDUCACION 3.0., 2015).

Celebriti es una plataforma de gamificación más completa, consta con su versión pro que es más avanzada y se utiliza para escuelas y colegios mediante claves personales. Todos los elementos que se encuentran en la plataforma ayudan a fortalecer el aprendizaje adaptativo de cada estudiante ya que refleja notas personalizadas en tiempo real a su vez motiva a los estudiantes a que sigan participando y realizando dichas actividades (EDUCACION 3.0., 2015).

2.5.9.5 Class Craft:

Class Craft es una plataforma que se ha utilizado para implementar la propuesta de gamificación en la educación. La plataforma está disponible en versión web y en app, cualquier persona puede entrar a esta herramienta siempre y cuando tenga un aparato tecnológico como un celular, Tablet, laptop, o computadora y la misma contenga conexión a internet. Class craft ofrece su versión gratuita que es la opción básica y premium a un valor estimado de 120 usd anuales (Rivera, 2020).

El objetivo que tiene esta plataforma es convertir el aula en un escenario de juegos para los estudiantes, mientras el docente fomenta los comportamientos deseados en relación con la gestión del aula. Mediante la utilización de la plataforma se fomenta el aprendizaje colaborativo, la solidaridad y la motivación debido que el docente a cargo puede aplicar un sistema de recompensa que les permite a los jugadores adquirir poderes, subir de niveles y obtener una calificación. Las reglas del juego las establece el docente y los estudiantes pueden gestionar sus personajes, poderes etc. (Rivera, 2020).

2.5.9.6 SOCRATIVE

Socrative tiene su versión gratuita pero también cuenta con su versión premium, esta herramienta permite al docente motivar a los estudiantes mediante la participación grupal o individual, debido a que su forma de evaluar a los estudiantes va a la par con la explicación del docente. Dentro de esta herramienta se puede elaborar exámenes, pruebas y encuestas que contienen preguntas de verdadero y falso, selección múltiple, imágenes y respuestas cortas (Llamas & Viuda, 2021).

Estas evaluaciones en línea pueden ser aplicadas a cualquier hora, no es necesario que termine de explicar el docente el tema para poder evaluar. Esta actividad fomenta la retroalimentación inmediata que es parte vital para el proceso de aprendizaje. Mediante las diapositivas realizadas por el educador permite supervisar y evaluar el aprendizaje ahorrando tiempo para los docentes, a su vez ofrece interacciones divertidas y atractivas para los

estudiantes. Las ventajas de usar Socrative es la integración de la tecnología en el aula de clase, la participación, la competitividad, motivación y el aprendizaje de los estudiantes (Llamas & Viuda, 2021).

2.5.9.7 Canva

Canva es una potente herramienta de diseño que puede utilizarse en el ámbito educativo para crear proyectos que no sólo tengan un aspecto estupendo, sino que también ayuden a enseñar a los estudiantes los fundamentos del diseño digital. Se trata de una herramienta gratuita que permite a estudiantes y profesores trabajar con edición de fotos, maquetación de diseños y mucho más, todo dentro de una plataforma fácil de usar.

Aunque los alumnos pueden utilizarla para presentar proyectos, también puede enseñarles a trabajar de forma más creativa a la hora de maquetar sus trabajos. Los profesores también pueden utilizar la plataforma para crear guías, carteles y mucho más para el aula y fuera de ella. Canva alberga miles de plantillas gratuitas de diseño profesional que, gracias a su interfaz de arrastrar y soltar, se pueden personalizar con unos pocos clics. Solo tienes que subir tus fotos a Canva, soltarlas en la plantilla que elijas y guardar el archivo en tu ordenador (Pérez, 2020).

2.5.10 Pasos para gamificar en el aula

Como ya se ha mencionado, la gamificación no se trata únicamente aplicar de juegos en el aula, sino más bien se trata de utilizar sus mecánicas haciendo relación con los objetivos de aprendizaje que se quiere alcanzar. La acción de gamificar es algo que no debe ser tomado a la ligera, por el contrario, se requiere que el docente siga una serie de pautas las cuales permiten que su desarrollo metodológico sea provechoso, creando así una experiencia educativa innovadora basada en aspectos lúdicos (González & Mora, 2015).

Según los autores Gonzales y Mora (2015) diferencian estas fases como “método fehaciente de aplicación metodológica”, los cuales se detallan en la tabla 1:

Tabla 2 Fases del método fehaciente de aplicación metodológica

APLICACIÓN METODOLÓGICA DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN		
FASE 1	Análisis de usuario y el contexto.	Conocer las características que rodean al estudiante: el contexto, su realidad y sus necesidades.
FASE 2	Definición de los objetivos de aprendizaje.	Especificar los objetivos y las competencias a desarrollar. Considerar el modo de alcanzarlos, es decir, especificar las actividades que deben cumplir los estudiantes.

FASE 3	Diseño de la experiencia.	Estructurarse por etapas. Cada una de ellas debe dar continuidad al aprendizaje que deben seguir los estudiantes al cumplir los objetivos. Estos pueden ser lineales o adaptativos.
FASE 4	Identificación de los resultados.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Construir un mecanismo de seguimiento del progreso del estudiante. 2. Definir la unidad de medida que determina el logro o el fracaso. (puntos, premios, tiempo, etc.) 3. Designar niveles. 4. Establecer reglas. 5. Retroalimentación.
FASE 5	Aplicación de los elementos de la gamificación.	

Nota. (González & Mora, 2015) Técnicas de gamificación aplicadas

Desde la perspectiva de otro (Borrás, 2021) propone que la aplicación de la gamificación en el aula debe cumplir con los siguientes pasos:

- 1- Identificar la causa o propósito
- 2- Definir objetivos pedagógicos de forma concisa
- 3- Establecer al grupo de usuarios
- 4- Determinar los elementos del juego
- 5- Estipular las mecánicas del juego
- 6- Estableces el modo de recompensa
- 7- Definir la zona de flujo
- 8- Construir el escenario
- 9- Aplicar las actividades
- 10- Procurar en todo momento la diversión

Otros autores definen a este ciclo metodológico en cuatro etapas:

- 1- La motivación: Conseguir que los estudiantes participen del juego.
- 2- La acción: El estudiante comienza a jugar, con la idea de avanzar en primer lugar.
- 3- La recompensa: Adquiere la ganancia de su esfuerzo dado.

4- Los logros: Bienestar y motivación por los aprendizaje y puntuación que logró alcanzar (Contreras & Eguia, 2019). Sin embargo, la gamificación resulta ser una estrategia que no presenta reglas establecidas para su aplicación, por el contrario, el docente tiene la facilidad de adaptarlo al contexto, tema o situación en la que se encuentre, dejando que sea su creatividad la que intervenga en el proceso para llevar a cabo las actividades gamificadas (Contreras, 2018).

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de investigación

Cuantitativo: La investigación es cuantitativa por que estuvo enfocada en la recolección de datos no estandarizada. Mediante la aplicación de una encuesta se recogió los datos y se observó las actitudes de la población de estudio acerca del uso de la gamificación en el aprendizaje y si las actividades gamificadas motivan y retroalimentan el aprendizaje de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales.

3.2 Diseño de investigación

No experimental: No se modificó ninguna de las dos variables de la investigación. Únicamente se analizó el comportamiento inicial y natural de los estudiantes frente al uso de la gamificación en el aprendizaje de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, con lo cual se analizó sus opiniones y actitudes después de acercarse a la experiencia de la gamificación como estrategia de aprendizaje.

3.3 Nivel de la investigación

Descriptiva: Se puntualizó las características de los estudiantes de sexto semestre utilizando criterios sistémicos que ayudaron a establecer su comportamiento frente al aprendizaje de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales. Los resultados fueron sistematizados para obtener índices cuantitativos que permitieran comprender la correlación entre las variables del estudio.

Bibliográfica: Se utilizó diversas fuentes de información secundaria para fundamentar el problema, justificación, marco teórico e interpretación de datos de la investigación. Se busco dar valor argumentativo a la importancia de utilizar a la gamificación en el aprendizaje.

De campo: La recolección de los datos se dio directamente de la realidad de los estudiantes de sexto semestre de la Carrera de Educación Básica, y se los estudio sin que exista algún tipo de manipulación de las variables.

3.4 Unidad de estudio

Población de estudio

Se conformo de 26 estudiantes, hombres y mujeres, que cursan la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales en sexto carrera de Educación Básica. Periodo 2022.

Tabla 3 Población de estudio

Estudiantes	Frecuencia		Porcentaje
	Hombres	4	
Mujeres	22	84.62%	
Total	26		100%

Nota. Secretaría de la Carrera de Educación Básica

Muestra

No hubo necesidad de seleccionar una muestra debido al número reducido de estudiantes matriculados en sexto semestre de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, por lo tanto, se trabajó con toda la población de estudio.

3.4 Métodos teóricos

Método Analítico-sintético: Ayudo a comprender la naturaleza y comportamiento de los estudiantes dentro del problema. Este método puso en desarrollo las acciones de observar el fenómeno de estudio, describirlo y examinarlo críticamente, luego descomponer en detalle sus características y comportamientos para enumerarlos y establecer sus relaciones, posteriormente se reordeno racionalmente las partes con el fin de estudiarlo en su totalidad. Al finalizar, se brindó una explicación de cómo la Gamificación puede influir positivamente en el aprendizaje de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales.

3.5 Técnica de recolección de datos

Encuesta: El uso de esta técnica de recolección de datos permitió obtener una amplia información de las opiniones de la población de estudio, acerca del uso de la gamificación y las actividades gamificadas para fortalecer el aprendizaje de los contenidos del sílabo de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales. Se aplico de modo presencial al docente de esta asignatura y estudiantes de sexto semestre de la Carrera de Educación Básica, del periodo académico 2022-2s.

3.6 Instrumentos de recolección de datos

Cuestionario: Se construyo y aplico este instrumento investigativo utilizando Microsoft Word, su estructura se conformó de diez interrogantes con la escala de Likert, y su propósito fue conocer las opiniones los estudiantes sobre el uso actual de la gamificación en Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, la importancia, necesidad y utilidad de las actividades gamificadas.

3.7 Técnicas de análisis e interpretación de la información

Una vez recolectado los datos se procedió a tabulación con el programa Excel. Para su análisis e interpretación, se utilizó la técnica de la “visualización de datos”, la cual consiste en crear gráficas de información haciendo más fácil la observación y comprensión de los patrones.

CAPÍTULO IV

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

La encuesta se aplicó a una población de 26 estudiantes de sexto semestre de la carrera de Licenciatura en Educación Básica, quienes fueron consultados sobre el uso de la gamificación como estrategia de aprendizaje en la asignatura de Didáctica de Estudios Naturales y Ciencias Naturales. A continuación, se analizan las respuestas obtenidas a cada ítem de este instrumento de investigación.

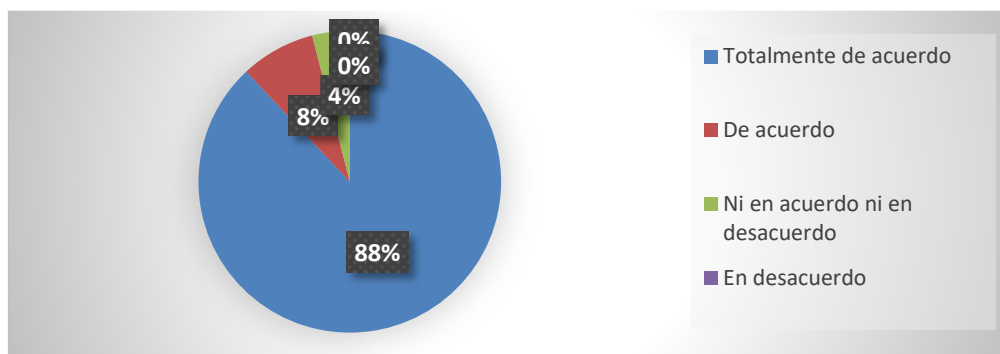
1) ¿Considera que la gamificación aporta al aprendizaje de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales

Tabla 4 La gamificación en el aprendizaje de didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales

Escala de valoración	Nº de estudiantes	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	23	88%
De acuerdo	2	8%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	4%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	26	100%

Nota. Datos proporcionados por los estudiantes matriculados en sexto semestre de la carrera de Licenciatura en Educación Básica

Ilustración 2 Influencia de la gamificación en el aprendizaje de didáctico de Estudios Sociales y Ciencias Naturales



Nota. Recolección de datos de los estudiantes de sexto semestre de carrera de Licenciatura en Educación Básica

Análisis: En los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los 26 estudiantes de sexto semestre de la carrera de educación básica, el 0 % está totalmente en desacuerdo en que la gamificación influye de manera satisfactorio al aprendizaje asignatura de didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, el 0% está en desacuerdo, pero también existe un 4% de estudiantes que no están ni en cuerdo ni desacuerdo, mientras que el 8% está de acuerdo y por último el 88% de los estudiantes están totalmente de acuerdo en que la gamificación si influye en el proceso enseñanza aprendizaje.

Interpretación: Como podemos observar el 88% de los estudiantes afirmaron que la gamificación influye de manera satisfactoria al aprendizaje de la asignatura de didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, esto se debe a que la gamificación ha logrado transformar la educación y se ha adaptado tanto a la educación virtual como a la presencial, cabe recalcar que esta metodología está en boga en todas las asignaturas con lo referente a educación. El fin de la gamificación es lograr que las actividades se vuelvan interesantes, mediante la mecánica y dinámica de los juegos en cualquier entorno, fomentando el aprendizaje significativo y brindando una experiencia enriquecedora el cual influye y motiva a los estudiantes a construir su propio aprendizaje (Mallitasig & Freire, 2020).

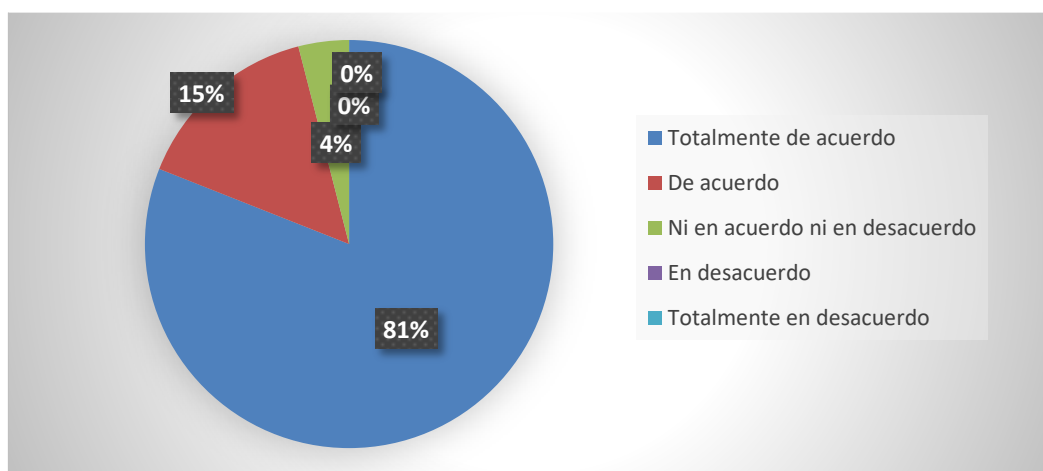
2) ¿Mediante el uso de la gamificación se estimula el aprendizaje individual de la asignatura de DIDÁCTICA DE ESTUDIOS SOCIALES Y CIENCIAS NATURALES?

Tabla 5 La gamificación estimula el aprendizaje individual de didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales

Escala de valoración	Nº de estudiantes	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	21	81%
De acuerdo	4	15%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	4%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	26	100%

Nota. Datos proporcionados por los estudiantes matriculados en sexto semestre de la carrera de Licenciatura en Educación Básica

Ilustración 3 Aprendizaje individual de didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales



Nota. Datos de la tabla N° 5

Análisis: Según los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los 26 estudiantes de sexto semestre de la carrera de educación básica se pudo verificar que el 0% están en total desacuerdo que la gamificación estimula el aprendizaje individual de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, un 0% está en desacuerdo, mientras que un 4% no está ni en acuerdo ni en desacuerdo, a su vez un 15% de los estudiantes está de acuerdo, y el 81% afirman que la gamificación si estimula el aprendizaje individual en cada uno de los estudiantes.

Interpretación: Los resultados de la encuesta evidencia que el 81% de los estudiantes están totalmente de acuerdo en que la gamificación estimula el aprendizaje individual de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales. La gamificación es una técnica significativa, la misma que aporta beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje, cabe recalcar lo que busca la gamificación es motivar a los estudiantes, generar la concentración, el esfuerzo individual como grupal, obteniendo resultados favorables, desarrollando sus habilidades y conocimientos. La gamificación además de brindar una calidad educativa facilita salir al docente y al estudiante de su zona de confort, manejar la tecnología y aprender de una manera diferente y sofisticada (Delgado, Chancay, & Zambrano, 2022).

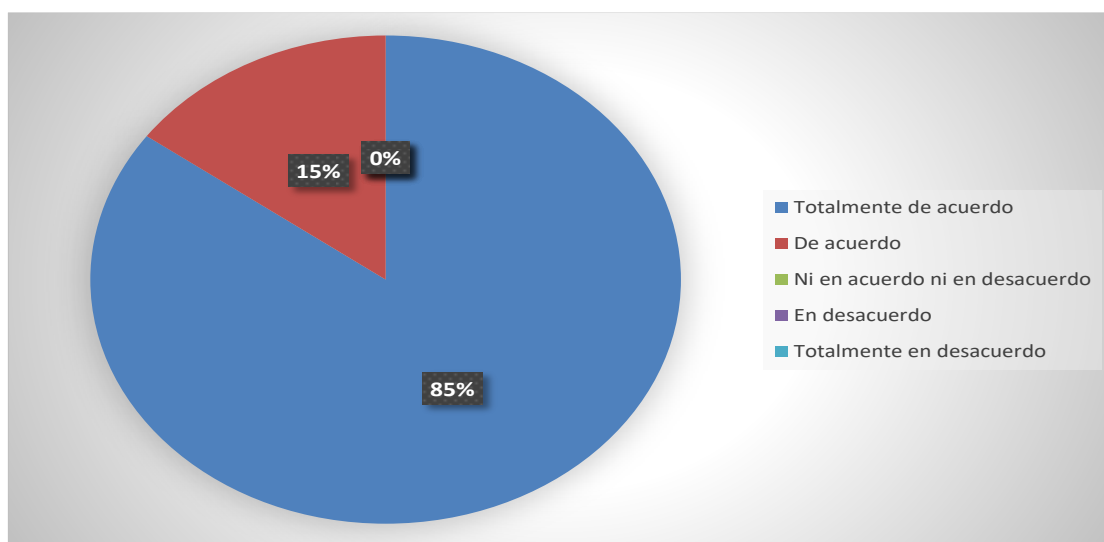
3) ¿La gamificación ayuda a experimentar procesos innovadores al momento de impartir los contenidos de la asignatura de DIDÁCTICA DE ESTUDIOS SOCIALES Y CIENCIAS NATURALES?

Tabla 6 La gamificación como proceso innovador de didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales

Escala de valoración	Nº de estudiantes	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	22	85%
De acuerdo	4	15%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	26	100%

Nota. Datos proporcionados por los estudiantes matriculados en sexto semestre de la carrera de Licenciatura en Educación Básica

Ilustración 4 La gamificación como proceso innovador de didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales



Nota. Datos de la tabla N° 6

Análisis: Los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los 26 estudiantes de sexto semestre de la carrera de Educación Básica fueron relevantes debido a que el 85% está totalmente de acuerdo que la gamificación ayuda a experimentar procesos innovadores al momento de impartir los contenidos de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, mientras que solo el 15 % de los estudiantes dieron a conocer que están de acuerdo con este enunciado, quedando así el 0% de los estudiantes están ni en acuerdo ni en desacuerdo, en desacuerdo, y totalmente en desacuerdo.

Interpretación: Según los resultados de la encuesta se evidencia que el 85% de los estudiantes están totalmente de acuerdo que la gamificación ayuda a experimentar procesos innovadores al momento de impartir los contenidos de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales. Al hablar de gamificación estamos adentrándonos en un mundo donde la tecnología y el internet siguen siendo un factor importante para la educación. La gamificación para distintos autores es un método innovador debido a que nace de la incorporación de la mecánica de los juegos, generando al estudiante la motivación de manera intrínseca, también ha generado que asignaturas como son de Ciencias Naturales y Estudios Sociales las cuales poseen un campo teórico demasiado extenso, empiecen a generar el gusto por estas asignaturas debido a que se utiliza actividades interactivas las cuales se puede realizar muchas veces generando un aprendizaje. Por otro lado, el docente debe dejar de ser un trasmisor de conocimiento y transformarse en una fuente de investigación e innovación educativa (Murillo & Vaca, 2018).

Echeverría citado en Murillo & Vaca (2018), nos dan a conocer que “los docentes tienen que dominar la materia que enseña, la forma de aplicar ese conocimiento a la práctica y a su vez investigar, indagar innovar y modificar su forma de transmitir los conocimientos, a través de la utilización de nuevas metodologías”.

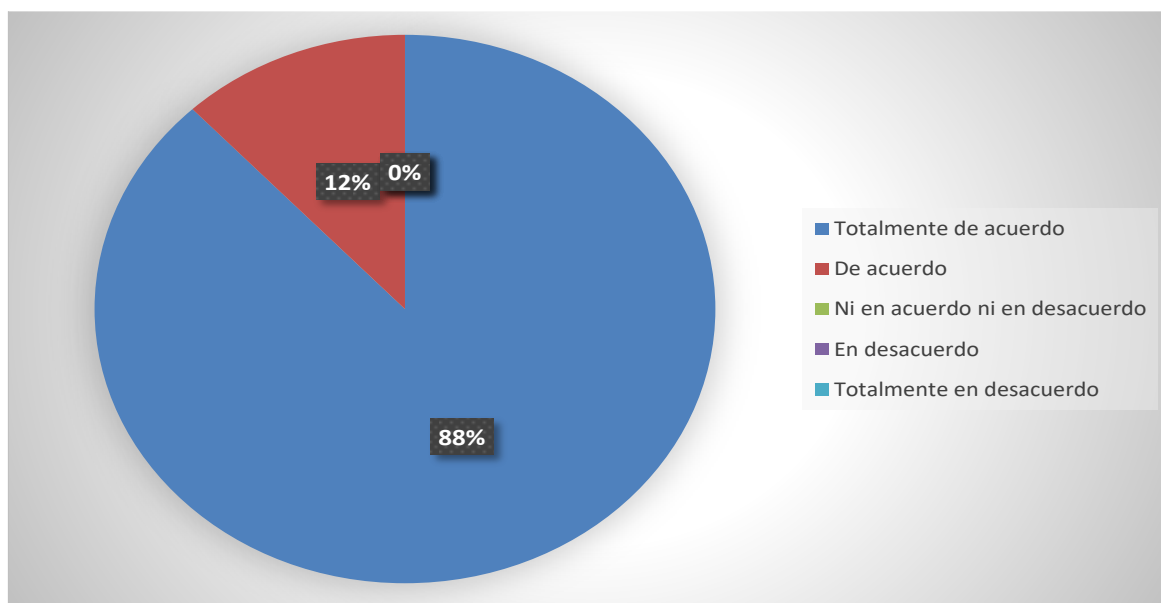
4) ¿Mediante el uso de la gamificación a través de la clase interactiva en GENIALLY, usted considera que le brinda información sintetizada del tema y le permite reforzar los puntos claves para el aprendizaje de DIDÁCTICA DE ESTUDIOS SOCIALES Y CIENCIAS NATURALES?

Tabla 7 Genially refuerza la clase de didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales

Escala de valoración	Nº de estudiantes	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	23	88%
De acuerdo	3	12%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	26	100%

Nota. Datos proporcionados por los estudiantes matriculados en sexto semestre de la carrera de Licenciatura en Educación Básica.

Ilustración 5 Genially refuerza la clase de didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales



Nota. Datos de la tabla N° 7

Análisis: Los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los 26 estudiantes de sexto semestre de la carrera de Educación Básica, el 88% está totalmente de acuerdo que el uso de la gamificación a través de la clase interactiva en genially, brinda información sintetizada de diferentes temas y permite reforzar los puntos claves para el aprendizaje de didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, mientras que solo un 12% de la muestra estudiantil afirman que están de acuerdo en que la aplicación genially sintetiza la información y permite reforzar los diferentes tema.

Interpretación: Según los resultados de la encuesta se evidencia que el 88% de los estudiantes están de acuerdo con el uso de la gamificación a través de la clase interactiva en GENIALLY, brinda información sintetizada de los diferentes temas y permite reforzar los puntos claves para el aprendizaje de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales. Desde el punto de vista de Guamán, (2022) Genially es una aplicación web, que contiene un sin número de plantillas las cuales pueden ser utilizadas y a su vez editarlas, con lo referente a los beneficios que aporta a la educación es que sirve para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, además no solo permite a los docentes realizar presentaciones también los estudiantes pueden presentar y exponer sus temas mediante una síntesis de contenidos que permitirá el aprendizaje significativo de cada uno de los estudiantes.

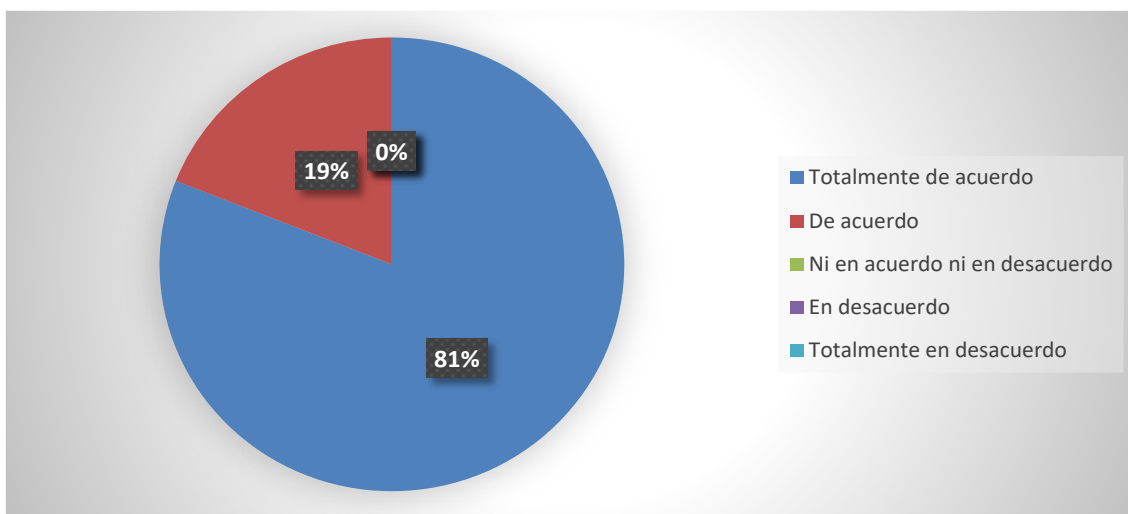
5) ¿Las imágenes y videos utilizados en la clase interactiva en GENIALLY captan y mantienen su atención sobre los contenidos de la importancia del estudio de la asignatura de DIDÁCTICA DE ESTUDIOS SOCIALES Y CIENCIAS NATURALES?

Tabla 8 Genially ayuda a mantener la atención durante la clase

Escala de valoración	Nº de estudiantes	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	21	88%
De acuerdo	5	12%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	26	100%

Nota. Datos proporcionados por los estudiantes matriculados en sexto semestre de la carrera de Licenciatura en Educación Básica.

Ilustración 6 Genially ayuda a mantener la atención durante la clase



Nota. Datos de la tabla N° 8

Análisis: Los resultados obtenidos por la encuesta aplicada a los estudiantes de sexto semestre de la carrera de Educación Básica fueron relevantes debido a que el 81% están totalmente de acuerdo que las imágenes y videos utilizados en la clase interactiva en GENIALLY captan y mantienen su atención sobre los contenidos de la importancia del estudio de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, mientras que el 19% de los estudiantes están de acuerdo con utilizar esta aplicación para el aprendizaje.

Interpretación: Genially es una plataforma que permite a los docentes crear contenidos didácticos como imágenes, videos, presentaciones, infografías, imágenes animadas, plantillas con diseños atractivos, etc. de manera visual, además permite la creación de contenidos interactivos, como animaciones, las mismas que captan la atención de los estudiantes (Ponce & Ochoa, 2021). Por otro lado, para Peña & Fernández (2017), Genially es una aplicación potencial en la educación, debido a que se convierte en una herramienta útil en plena era digital. El docente debe adaptarse y relacionarse con estos espacios de aprendizaje ya que si bien es cierto la tecnología se ha convertido en la mediadora de la construcción de conocimientos, esta aplicación permite a los diseños dotarles de interactividad y dinamismo y se adapta a cualquier nivel escolar, generando un interés a los participantes

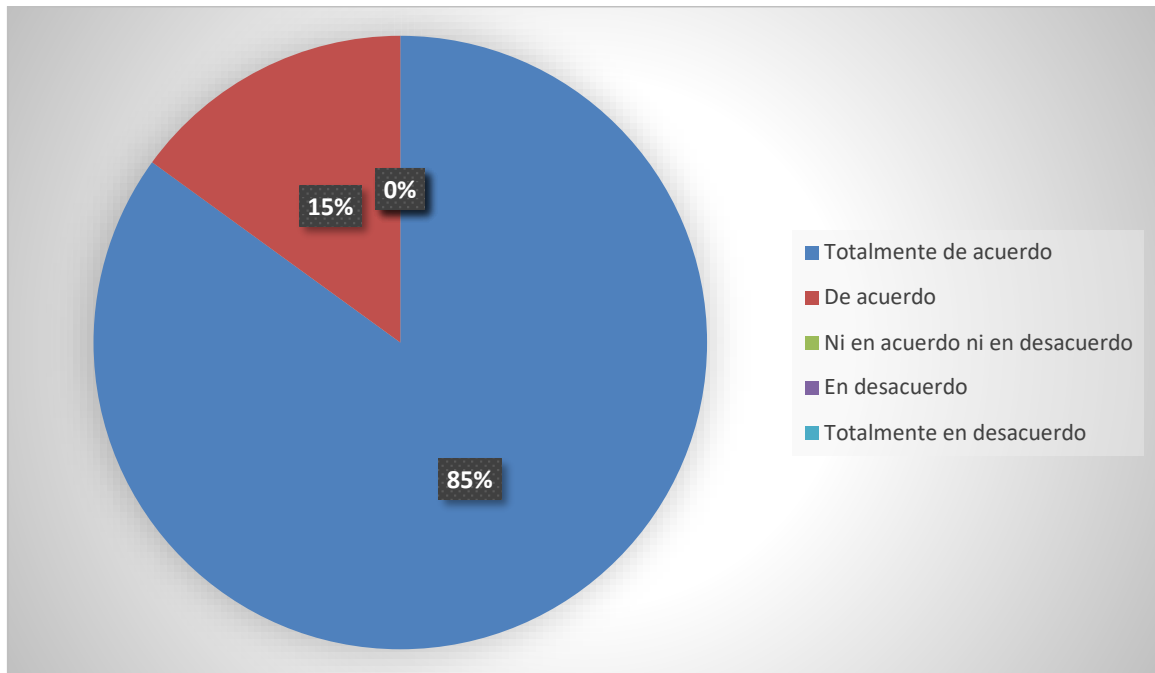
6) ¿Las herramientas Gamificadas le permite retroalimentar sus conocimientos sobre la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales provocando una reflexión sobre su propio aprendizaje?

Tabla 9 Las herramientas gamificadas de evaluación ayudan a retroalimentar

Escala de valoración	Nº de estudiantes	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	22	88%
De acuerdo	4	12%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	26	100%

Nota. Datos proporcionados por los estudiantes matriculados en sexto semestre de la carrera de Licenciatura en Educación Básica.

Ilustración 7 Las herramientas gamificadas de evaluación ayudan a retroalimentar



Nota. Datos de la tabla N° 9

Análisis: De los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los estudiantes el 85% están totalmente de acuerdo que las herramientas de gamificación permiten la retroalimentación de sus conocimientos en la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales provocando una reflexión sobre su propio aprendizaje; mientras el 15% está de acuerdo en utilizar a la gamificación para retroalimentar los tema.

Interpretación: Según los datos obtenidos podemos constatar que el 85% de los estudiantes están totalmente de acuerdo que la utilización de herramientas gamificadas ayudan a la retroalimentación de las asignaturas con un extenso contenido teórico. La gamificación juega un papel muy importante en el ámbito educativo, esto se debe a que despierta el interés de los estudiantes por aprender, en un ambiente diferente del que están acostumbrados, promoviendo una retroalimentación inmediata o feedback debido a que los desafía constantemente. Incluso unos de los procesos para gamificar en los grados de educación básica es deedback o retroalimentación la cual estará liderada por el docente y reforzada por los estudiantes para que puedan avanzar a su propio ritmo, permitiendo así desarrollar sus habilidades como: la búsqueda de soluciones para los problemas, mejorar la comunicación, colaboración, la retroalimentación de esta manera genere un mejor aprendizaje (Idrovo, 2018).

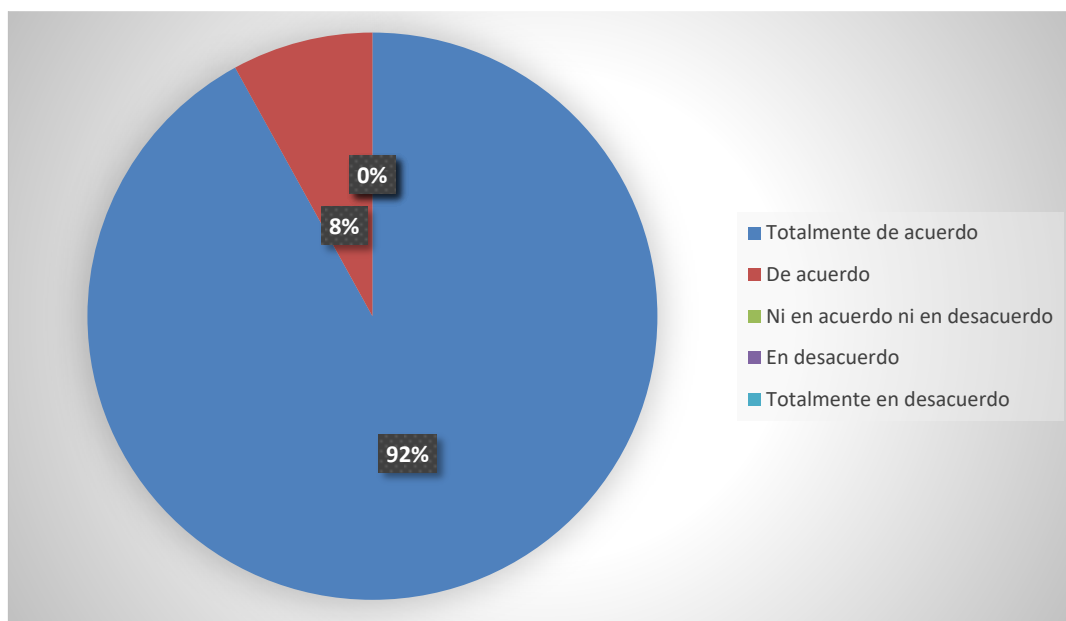
7) **¿Las herramientas Gamificadas despiertan el interés por la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, manteniendo su atención durante el proceso de estudio?**

Tabla 10 Las herramientas gamificadas despiertan el interés de la asignatura

Escala de valoración	N° de estudiantes	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	24	92%
De acuerdo	2	8%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	26	100%

Nota. Datos proporcionados por los estudiantes matriculados en sexto semestre de la carrera de Licenciatura en Educación Básica

Ilustración 8 Las herramientas gamificadas despiertan el interés de la asignatura



Nota. Datos de la tabla N° 10

Análisis: Según la encuesta aplicada a los estudiantes de sexto semestre de la carrera de Educación Básica dio como resultado que el 92% de los estudiantes están totalmente de acuerdo y un 8% están de acuerdo con el uso de las herramientas gamificadas despiertan el interés por la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales.

Interpretación: Como se puede evidenciar el 92% de los estudiantes están de acuerdo que el uso de herramientas gamificadas permite despertar el interés en los estudiantes en la asignatura de Ciencias Naturales y Estudios Sociales. De acuerdo con López, Quiñones, & López (2021), nos dan a conocer que esta estrategia de enseñanza como es la gamificación merece ser aplicada de la mejor manera con el fin que el estudiante comprenda el juego que va a realizar y genere la motivación y el interés permitiendo así mejorar las habilidades cognitivas. Por otro lado, nos da a conocer mediante su investigación que el aprendizaje de Ciencias Naturales se vuelve más interesante cuando se utiliza recursos tecnológicos los cuales incluyen los juegos, que al ser elaborados con temas del medio ambiente fortalecen el desarrollo de una serie de destrezas que fomentan el cuidado del medio ambiente mediante el uso de las plataformas digitales (Yunga, 2022).

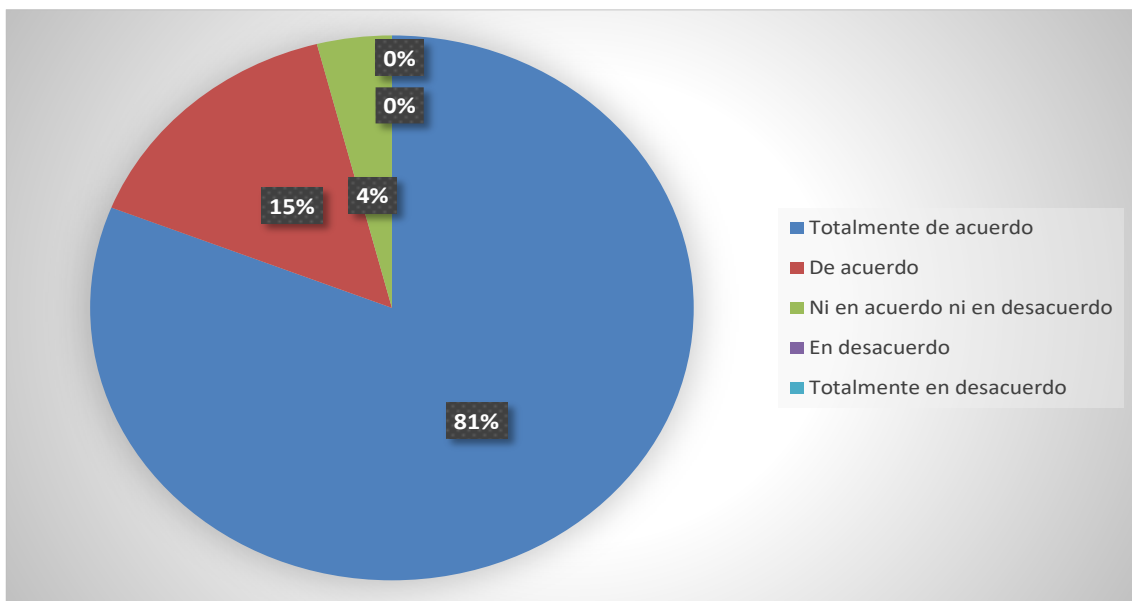
8) ¿Considera usted que el uso de las herramientas gamificadas, favorecen al proceso de aprendizaje de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales?

Tabla 11 El uso de las herramientas gamificadas favorecen en el aprendizaje

Escala de valoración	Nº de estudiantes	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	21	81%
De acuerdo	4	15%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	4%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	26	100%

Nota. Datos proporcionados por los estudiantes matriculados en sexto semestre de la carrera de Licenciatura en Educación Básica.

Ilustración 9 El uso de las herramientas gamificadas favorecen en el aprendizaje



Nota. Datos de la tabla N° 11

Análisis: Según los resultados obtenidos de la encuesta aplicada fueron relevantes, debido a que el 81% de los estudiantes están totalmente de acuerdo en el que el uso de las herramientas gamificadas, favorecen al proceso de aprendizaje de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, mientras que solo el 15 % de los estudiantes están de acuerdo y un 4 % no están ni en acuerdo ni en desacuerdo.

Interpretación: Según los datos obtenidos la mayor parte de estudiantes nos dan a conocer que el uso de herramientas gamificadas si favorecen al proceso de aprendizaje de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales. Para Cascante & Granados (2018), mediante su investigación realizada nos da a conocer que la gamificación es una herramienta de apoyo docente, la cual genera una participación que favorece al proceso de aprendizaje de Estudios Sociales, dejando de lado el uso exclusivo de la memoria para aprender acontecimientos históricos. Además, los recursos tecnológicos facilitan el razonamiento, la lógica y la resolución de problemas, mediante la investigación individual creando así el aprendizaje significativo. Mientras tanto en la asignatura de Ciencias Naturales, la gamificación ha colaborado y contribuido con herramientas que estimulan de forma positiva, permite el desarrollo de las habilidades aumenta el proceso cognitivo, fomenta el trabajo cooperativo, les enseñan a ser más competitivos a los estudiantes, mientras tanto al docente permite arraigarse en este mundo donde la tecnología le permitirá crear espacios tanto físicos como virtuales, agilizando muchos de los procesos debido a que mediante estas herramientas se puede evaluar o realizar actividades que serán calificadas, incluso les permite exponer los temas dejando de lado la educación tradicionalista donde el uso de tecnología era limitado (Caiza, 2021).

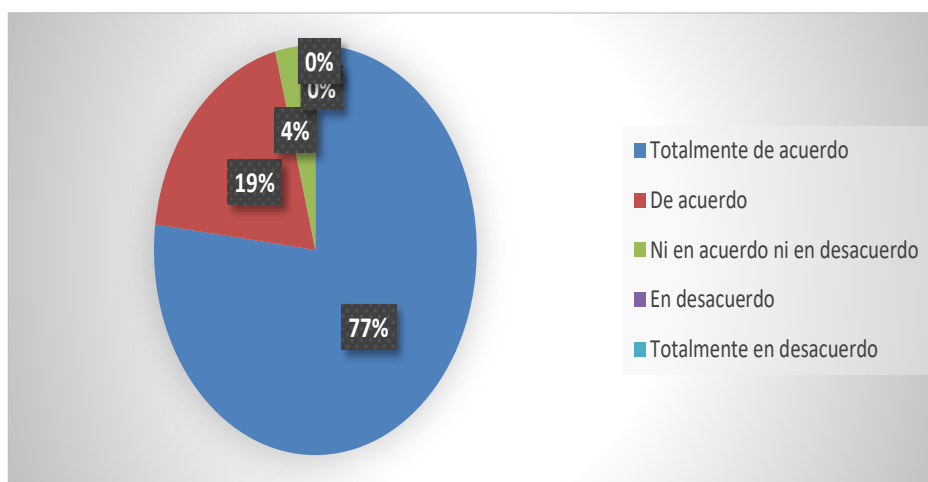
9) **Considera usted que aplicando actividades gamificadas en la asignatura de DIDÁCTICA DE ESTUDIOS SOCIALES Y CIENCIAS NATURALES se mejora el proceso de Enseñanza Aprendizaje PEA.**

Tabla 12 La gamificación mejora el Proceso de Enseñanza Aprendizaje PEA

Escala de valoración	Nº de estudiantes	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	20	77%
De acuerdo	5	19%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	1	4%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	26	100%

Nota. Datos proporcionados por los estudiantes matriculados en sexto semestre de la carrera de Licenciatura en Educación Básica.

Ilustración 10 La gamificación mejora el Proceso de Enseñanza Aprendizaje PEA



Nota. Datos de la tabla N° 12

Análisis: De los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los estudiantes de sexto semestre de la carrera de Educación Básica, el 77% de los estudiantes nos dan a conocer que están totalmente de acuerdo que mediante la aplicación de actividades gamificadas en la asignatura de didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales se mejora el proceso de enseñanza aprendizaje PEA, mientras un 19% están de acuerdo y un 4% no están ni en acuerdo ni en desacuerdo que con el uso de la gamificación mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Interpretación: Como se puede visualizar las actividades gamificadas en la asignatura de Estudios Sociales y Ciencias Naturales si permiten mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. Según Yunga (2022) nos da a conocer que existen 2 tipos de actividades de gamificación como son: gamificación abierta y cerrada. La gamificación abierta son actividades tangibles que se puede aplicar dentro de un salón de clases como son: tarjetas, cartas, juegos de mesa y muchos más. Mientras que la gamificación cerrada es el uso exclusivo de actividades donde se utiliza un material tecnológico como celulares, computadoras, tablets y en muchas de las veces el internet. Estas dos formas de gamificación buscan que mejore el proceso de enseñanza aprendizaje.

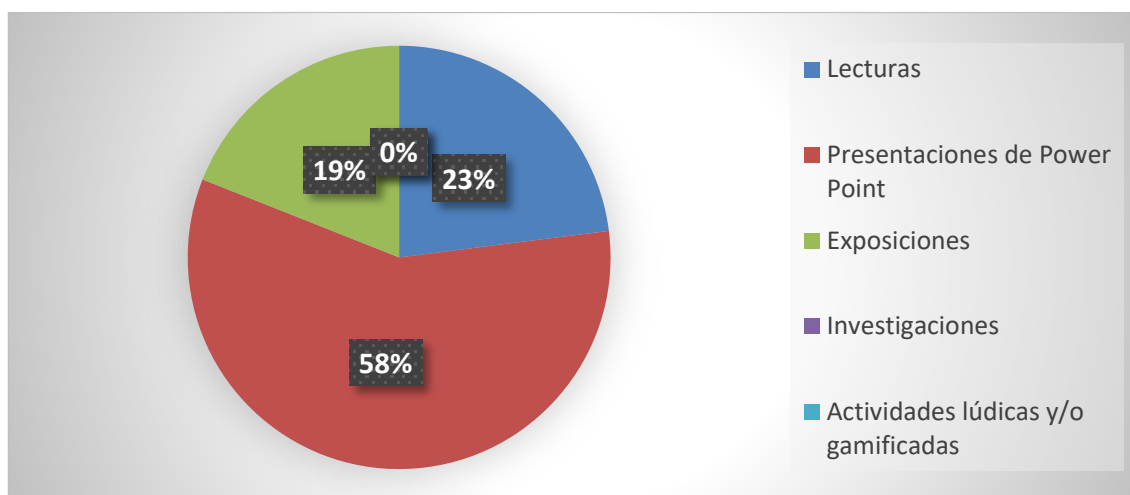
10) Categorice que actividades académicas con frecuencia en la asignatura de **DIDÁCTICA DE ESTUDIOS SOCIALES Y CIENCIAS NATURALES**, las siguientes actividades son:

Tabla 13 Frecuencia del uso de actividades en la asignatura de Estudios Sociales y Ciencias Naturales

Escala de valoración	N° de estudiantes	Porcentaje
Lecturas	6	23%
Presentaciones de Power Point	15	58%
Exposiciones	5	19%
Investigaciones	0	0%
Actividades lúdicas y/o gamificadas	0	0%
TOTAL	26	100%

Nota. Datos proporcionados por los estudiantes matriculados en sexto semestre de la carrera de Licenciatura en Educación Básica.

Ilustración 11 Frecuencia del uso de actividades en la asignatura de Estudios Sociales y Ciencias Naturales



Nota. Datos de la tabla N° 13

Análisis: De los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los estudiantes de sexto semestre de la carrera de Educación Básica el 58% de los estudiantes nos dan a conocer que los docentes utilizan las presentación de Power Point, el 19% nos da a entender que se utilizan la exposiciones para impartir los contenidos y un 23% de los estudiantes han realizado lecturas y por último el 0% de los estudiantes no han realizado actividades gamificadas dentro de la asignatura de Estudios Sociales y Ciencias Naturales.

Interpretación: Según los datos obtenidos podemos constatar la necesidad de implementar actividades de gamificación en la asignatura de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, debido a que los docentes solo están enfocados en dar su clase con la ayuda del proyector y una computadora y no están aprovechando los recursos tecnológicos de una mejor manera. Según Peñalosa (2022) la gamificación es fundamental en todas las áreas de educación, debido que permite a los estudiantes salgan de su zona de confort, se sientan libres, experimenten sin temor, aumentando el interés por aprender mediante juegos que despiertan la creatividad y la imaginación de los estudiantes. Es por ello que es una técnica fundamental para aplicarla en la construcción de enseñanza, debido a que los estudiantes van a realizar actividades inclusivas que no limita el uso de la tecnología, más bien les permite desarrollar sus potenciales.

CAPÍTULO V.

5. Conclusiones y recomendaciones

5.1 Conclusiones

- Se determinó la importancia de la gamificación en el aprendizaje de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, para ello se utilizaron las mecánicas de juego las mismas que permiten trabajar aspectos como la comunicación, motivación, interés, retroalimentación, cooperación, adquisición de conocimiento, desarrollar habilidades, encontrar soluciones etc. Además, el 85% de los estudiantes de sexto semestre de la carrera de Educación Básica afirman que la gamificación es un proceso innovador al momento de impartir los contenidos.

- Se identificó y determinó que los docentes de educación básica utilizan estrategias didácticas como: aprendizaje colaborativo, aprendizaje basado en problemas, aula invertida, simulaciones, seminarios, estudio de casos, aprendizaje basado en proyectos entre otros. Las mismas que han sido aplicadas para que el estudiante desarrolle su propio aprendizaje en la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales.

- Se establecieron 3 herramientas virtuales de gamificación como son: Genially, Kahoot y Canva estas herramientas educativas fueron creadas con el propósito de implementar nuevas estrategias logrando así facilitar el aprendizaje de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales; ambas se las puede implementar en cualquier nivel de educación, esto se debe a que se puede acceder a las múltiples funciones para innovar el proceso de aprendizaje. Entre las dos permiten generar en cada estudiante un ambiente motivador, participativo y activo.

- Se realizó una guía didáctica interactiva con el nombre de “Gamificando Aprendo” con actividades gamificadas para el aprendizaje de didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, la misma que hace énfasis en la utilización de las plataformas Genially y Kahoot y Canva, debido que al momento de la socialización los estudiantes mostraron su interés por la utilización, fueron de fácil acceso, se empleó correctamente los elementos, de esta manera los jugadores se mantuvieron atentos y activos.

5.2 Recomendaciones

La enseñanza y el aprendizaje de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales debería considerar la inclusión de actividades lúdicas o gamificadas. La gamificación permitirá replantear el enfoque de aprendizaje. Se puede pasar de un enfoque teórico hacia un enfoque activo de aprendizaje. El enfoque activo de aprendizaje, mediado por la gamificación, puede aprovechar el potencial lúdico para construir experiencias significativas de aprendizaje.

La lectura, la investigación y la participación en exposiciones son estrategias didácticas que deben seguirse empleando en la enseñanza de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales; sin embargo, se vuelve fundamental integrar otras estrategias de aprendizaje como la gamificación. El empleo de los principios de la gamificación puede sumar un repertorio de procesos que estimulan y motivan la participación de los educandos.

Es importante el uso de herramientas gamificadas pues promueven procesos de competencia amistosa y honesta que estimulan la perseverancia y el triunfo. Así también se favorecen prácticas didácticas que ayudan a generar mayor retención de aprendizajes en la memoria y desarrolla capacidades y habilidades cognitivas.

Es recomendable el empleo de la gamificación, pues, facilita el aprendizaje de los contenidos, crea una retroalimentación de forma positiva a través de recompensas., también se estimulan la alfabetización digital, ya que la gamificación permite transformar actividades complejas en tareas factibles e interesantes.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

6.1. Introducción

La importancia de la gamificación es que se le puede implementar en cualquier nivel de educación, es decir, en primaria, secundaria, bachillerato y universitario, esto se debe a que se puede acceder a las múltiples funciones para innovar el proceso de aprendizaje, es por ello que las herramientas educativas fueron creadas con el propósito de implementar nuevas estrategias logrando así facilitar el aprendizaje, es por ello que se utilizó dos herramientas gratuitas y de fácil acceso que permiten generar en cada estudiante un ambiente motivador, participativo y activo.

En la web se puede encontrar herramientas de manera masiva que son de fácil uso y de manera gratuita, sin embargo, el docente sigue impartiendo su clase de manera tradicional, ya que para apoyar sus exposiciones de material didáctico utilizan repetitivamente PowerPoint. En este contexto se puede evidenciar que no existen muchas investigaciones de las diversas herramientas digitales. A pesar de no encontrar la información que permita validar su uso, se ha considerado realizar un estudio minucioso de cada una para lograr comprender el modo de manejo, funciones, ventajas y desventajas.

Con esta presentación, se realizó una propuesta en la que se explique detalladamente acerca de la gamificación y su implementación en la educación mediante plataformas virtuales.

6.2 Presentación

Este apartado permite indicar al docente como se puede aprovechar los diferentes beneficios que nos brinda la web con sus herramientas educativas que ayudan en el proceso de enseñanza-aprendizaje, evitando así que durante la hora de clase tanto el educador como el educando vuelvan a caer en el tradicionalismo al utilizar las mismas herramientas digitales, por lo que se propone el uso de la gamificación para el aprendizaje de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales.

La gamificación brinda generar un ambiente interactivo y colaborativo, ya que esta estrategia es flexible al momento de la adquisición de conocimientos, esto se debe a que se permite elaborar todo tipo de material de apoyo de acuerdo con las necesidades específicas.

La presente guía de manejo está diseñada para que el lector comprenda con facilidad la objetividad de la gamificación durante el aprendizaje de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, dentro de la estructura se puede encontrar el objetivo

general y específicos, la fundamentación teórica, el funcionamiento de cada recurso, el diseño del material didáctico interactivo en las herramientas educativas y la bibliografía.

Esta guía tiene como propósito que a través de la gamificación se pueda proveer información sintetizada al estudiante durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, en la asignatura de didáctica de estudios sociales y ciencias naturales, la cual es impartida a los estudiantes de sexto semestre de la carrera de educación básica.

6.3 Objetivos

6.3.1 Objetivo general

Fortalecer el aprendizaje de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales mediante actividades gamificadas a través de herramientas educativas.

6.3.2. Objetivos específicos

- Determinar los beneficios de la gamificación en para el aprendizaje.
- Diseñar actividades gamificadas y de evaluación en para el aprendizaje de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales.
- Ejemplificar el proceso de creación de actividades gamificadas.

Contenido de la propuesta

1. ÍNDICE
2. INTRODUCCIÓN
3. PRESENTACIÓN
4. OBJETIVOS
 - 4.1 Objetivo General
 - 4.2 Objetivos Específicos
5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA
 - 5.1 ¿Qué es la gamificación?
 - 5.2 ¿Qué beneficios promueve la gamificación en los procesos educativos?
 - 5.3 La aplicación de la gamificación en el aula
 - 5.4 Elementos de la gamificación
 - 5.5 Herramientas de la gamificación
6. FUNCIONAMIENTO DE HERRAMIENTAS EDUCATIVAS
7. ACTIVIDADES GAMIFICADAS
 - 7.1 Diseño en Genially
 - 7.2 Clse interactiva de la asignatura
 - 7.3 Diseño en Kahoot

7.4 Evaluación de retroalimentación

8. BIBLIOGRAFÍA

Link de la presentación:

https://www.canva.com/design/DAFbsWosZh0/8t24mpJp3tSObwzGlu1M4g/view?utm_content=DAFbsWosZh0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink



UNACH / 2023

"GAMIFICANDO APRENDO"

Aprendizaje de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales



DIRIGIDO A:

Estudiantes de Sexto semestre de la Carrera de Educación Básica

PRESENTA:

Tomás Oswaldo Chávez Narvéez

ÍNDICE

- **PRESENTACIÓN**

- ÍNDICE
- INTRODUCCIÓN
- OBJETIVOS
- FUNDAMENTACIÓN
- ¿QUÉ ES GAMIFICACIÓN?.
- ¿QUÉ BENEFICIOS PROMUEVE LA GAMIFICACIÓN ?
- PASOS PARA IMPLEMENTAR LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA.
- ELEMENTOS DE GAMIFICACIÓN
- HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN

- **GENIALLY**

- **¿Qué es Genially?**
- **Funciones de Genially**
- **Pasos para ingresar a Genially**
- Objetivo
- link de material didáctico.
- Material didáctico

- **KAHOOT**

- **¿Qué es Kahoot?**
- **Funciones de Kahoot**
- **Pasos para ingresar a Kahoot**
- Objetivo
- link de material didáctico
- Material didáctico

- **CANVA**

- **¿Qué es Canva?**
- **Funciones de Canva**
- **Pasos para ingresar a Canva**
- Objetivo
- link de material didáctico.
- Material didáctico

- **BIBLIOGRFÍA**

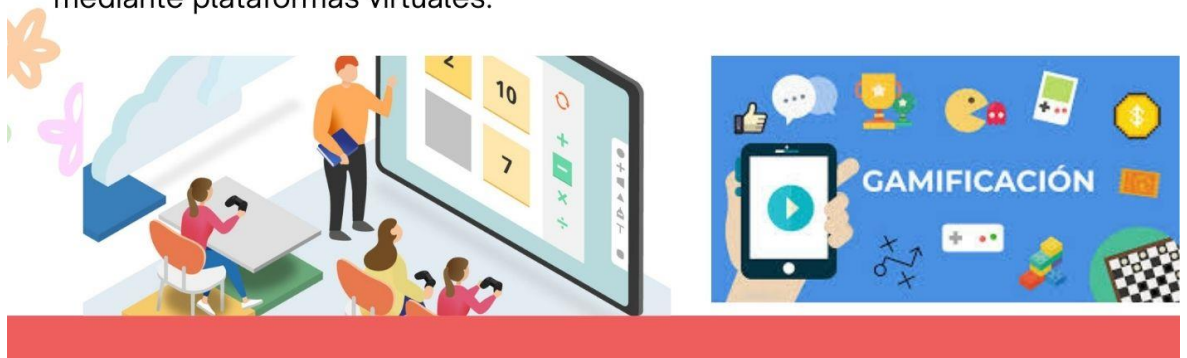


INTRODUCCIÓN

La importancia de la gamificación es que se le puede implementar en cualquier nivel de educación, es decir, en primaria, secundaria, bachillerato y universitario, esto se debe a que se puede acceder a las múltiples funciones para innovar el proceso de aprendizaje, es por ello que las herramientas educativas fueron creadas con el propósito de implementar nuevas estrategias logrando así facilitar el aprendizaje, es por ello que se utilizó dos herramientas gratuitas y de fácil acceso que permiten generar en cada estudiante un ambiente motivador, participativo y activo.

En la web se puede encontrar herramientas de manera masiva que son de fácil uso y de manera gratuita, sin embargo, el docente sigue impartiendo su clase de manera tradicional, ya que para apoyar sus exposiciones de material didáctico utilizan repetitivamente PowerPoint. En este contexto se puede evidenciar que no existen muchas investigaciones de las diversas herramientas digitales. A pesar de no encontrar la información que permita validar su uso, se ha considerado realizar un estudio minucioso de cada una para lograr comprender el modo de manejo, funciones, ventajas y desventajas.

Con esta presentación, se realizó una propuesta en la que se explique detalladamente acerca de la gamificación y su implementación en la educación mediante plataformas virtuales.





PRESENTACIÓN



Este apartado permite indicar al docente como se puede aprovechar los diferentes beneficios que nos brinda la web con sus herramientas educativas que ayudan en el proceso de enseñanza-aprendizaje, evitando así que durante la hora de clase tanto el educador como el educando vuelvan a caer en el tradicionalismo al utilizar las mismas herramientas digitales, por lo que se propone el uso de la gamificación para el aprendizaje de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales.



La gamificación brinda generar un ambiente interactivo y colaborativo, ya que esta estrategia es flexible al momento de la adquisición de conocimientos, esto se debe a que se permite elaborar todo tipo de material de apoyo de acuerdo con las necesidades específicas. La presente guía de manejo está diseñada para que el lector comprenda con facilidad la objetividad de la gamificación durante el aprendizaje de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, dentro de la estructura se puede encontrar el objetivo general y específicos, la fundamentación teórica, el funcionamiento de cada recurso, el diseño del material didáctico interactivo en las herramientas educativas y la bibliografía.



Esta guía tiene como propósito que a través de la gamificación se pueda proveer información sintetizada al estudiante durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, en la asignatura de didáctica de estudios sociales y ciencias naturales, la cual es impartida a los estudiantes de sexto semestre de la carrera de educación básica.





OBJETIVOS



GENERAL

Fortalecer el aprendizaje de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales mediante actividades gamificadas a través de herramientas educativas.

ESPECÍFICOS

- .Determinar los beneficios de la gamificación en para el aprendizaje.
- .Diseñar actividades gamificadas y de evaluación en para el aprendizaje de la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales.
- .Ejemplificar el proceso de creación de actividades gamificadas.



FUNDAMENTACIÓN

¿Qué beneficios promueve la Gamificación en los procesos educativos?



Genera retroalimentación oportuna a los estudiantes



Proporciona información al docente del curso



Fomenta la relación entre pares y en equipos



Promueve instancias de aprendizaje activo



Mejora los aprendizajes de los estudiantes



Motiva a los estudiantes a participar activamente en la clase

■ FUNDAMENTACIÓN

¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?



Lara (2021) explica que:
La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. (p. 16)



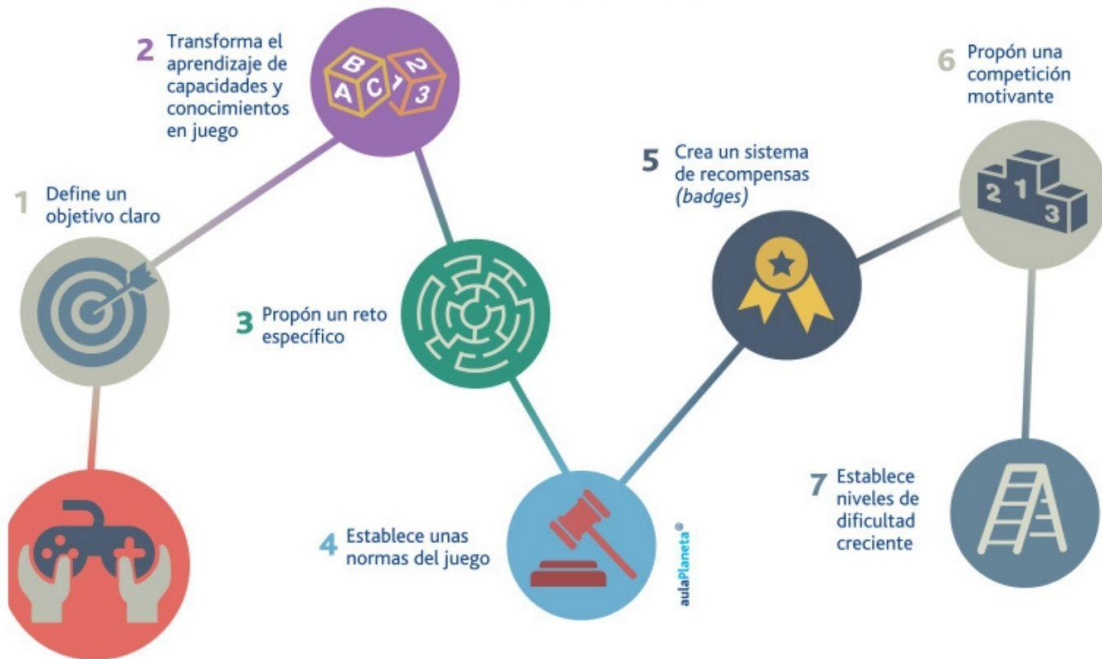
Los juegos permiten crear situaciones de experimentación práctica para desarrollar habilidades de inteligencia emocional y social. El juego es una actividad intrínsecamente motivadora, en donde existe compromiso con el trabajo, con el equipo y con el aprendizaje. NO ES JUGAR POR JUGAR.



FUNDAMENTACIÓN

Cómo aplicar en el aula el aprendizaje basado en juegos

La aplicación de la "gamificación" en el aula debe servir para motivar a los alumnos y darles el control de su aprendizaje. Para ello, es fundamental integrar el juego en la programación del curso.



w.aulaplaneta.com



aulaPlane

No olvidar:

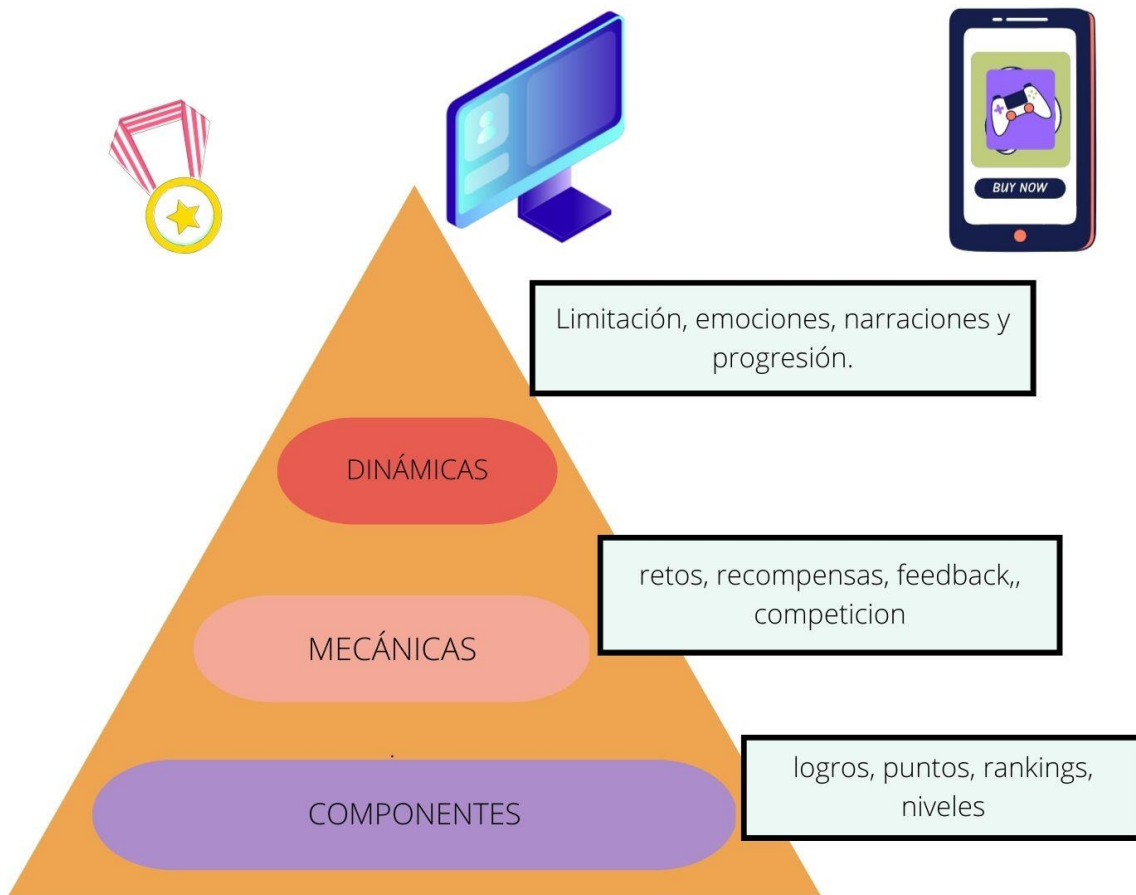
No es jugar por jugar. El juego debe estar orientado a los resultados de aprendizaje.

Debe generar reglas y recompensas, en función de un aprendizaje esperado, para que sea una gamificación.

Considere el apoyo de su ayudante para la planificación de la actividad.

FUNDAMENTACIÓN

Elementos de la gamificación



FUNDAMENTACIÓN

Herramientas de gamificación

Herramientas gratuitas

GENIALLY

El alumnado crea sus propios contenidos

Se adapta a cualquier metodología y estrategia, propiciando la innovación educativa.

Es muy fácil crear contenidos digitales interactivos.

Dispone de miles de plantillas y recursos creados especialmente para la comunidad educativa.

KAHOOT

Herramientas adicionales para enseñar a los más pequeños

Puedes formar parte de una inmensa comunidad de profesores y estudiantes, mientras aumentas tu nivel de conocimiento en cualquier área

Nuevas formas para evaluar a estudiantes y empleados en etapa de formación

Métodos de aprendizaje entretenido.



HERRAMIENTA 1

¿Qué es Genially?



Es una herramienta web que ofrece un servicio de presentaciones virtuales con diseños y unas prestaciones mucho más avanzadas. Además, el uso de la herramienta es muy sencillo e intuitivo, lo que permite dominarla en muy poco tiempo (Natalia En Clave Productiva, 2020).

El punto fuerte de esta herramienta, es la interactividad; se debe considerar que esta aplicación sirve para diseñar contenidos en formato digital los cuales pueden incrustarse en páginas web o mostrar online.



Esta aplicación brinda una infinidad de plantillas prediseñadas que sirven de base, donde únicamente se tiene que modificar la información requerida. Además, es posible utilizarla de manera gratuita, pero con limitaciones.

■ Funciones de Genially



Permite generar contenidos digitales interactivos sin necesidad de programar y sin tener conocimientos de diseño.

Diseña contenidos en formato digital que puedas incrustar en páginas web o mostrar online.

Brinda infinidad de plantillas prediseñadas que te servirán de base y únicamente tendrás que modificar la información que quieras.

Se puede crear recursos interactivos, presentaciones, vídeo presentaciones, imágenes, infografías, juegos, mapas, cuestionarios, eposters y muchas opciones más.

permite generar material visual y audiovisual personalizado y que potencie la difusión de contenido generado por y para los estudiantes.

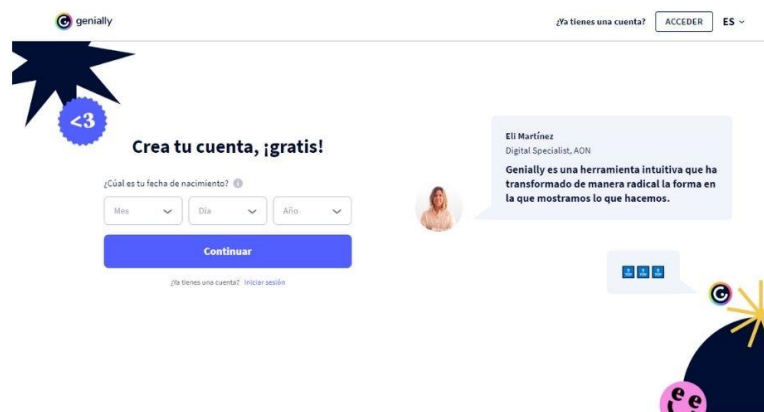
PASOS PARA LA CREACIÓN

1. Registrarse



- Pulsa en "Regístrate"

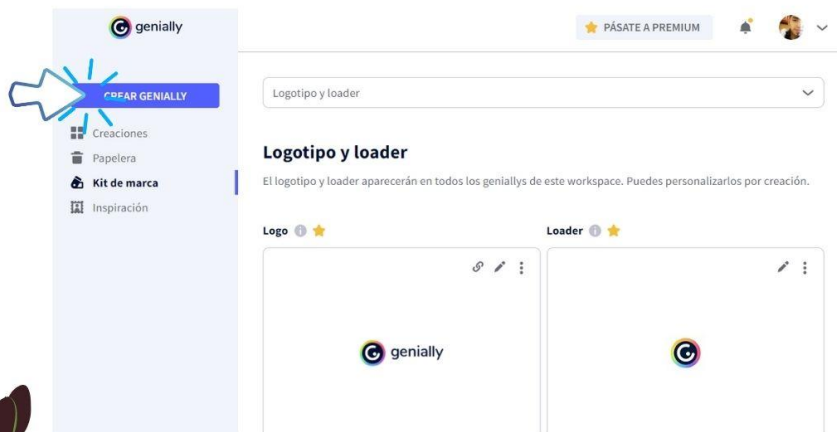
2. Sigue los pasos e indicaciones



- Confirma la cuenta a través del correo electrónico que te enviarán, y listo.

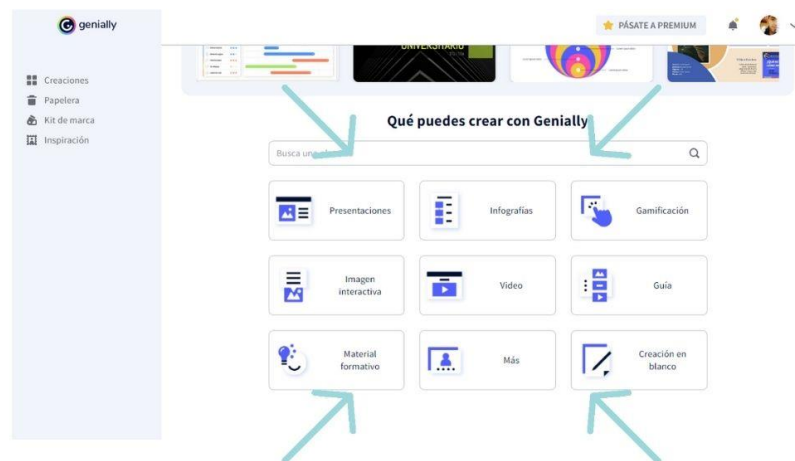


3. Crear un curso en línea

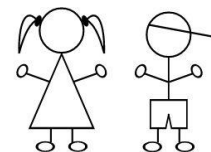


- Presionar en "CREAR GENIALLY"

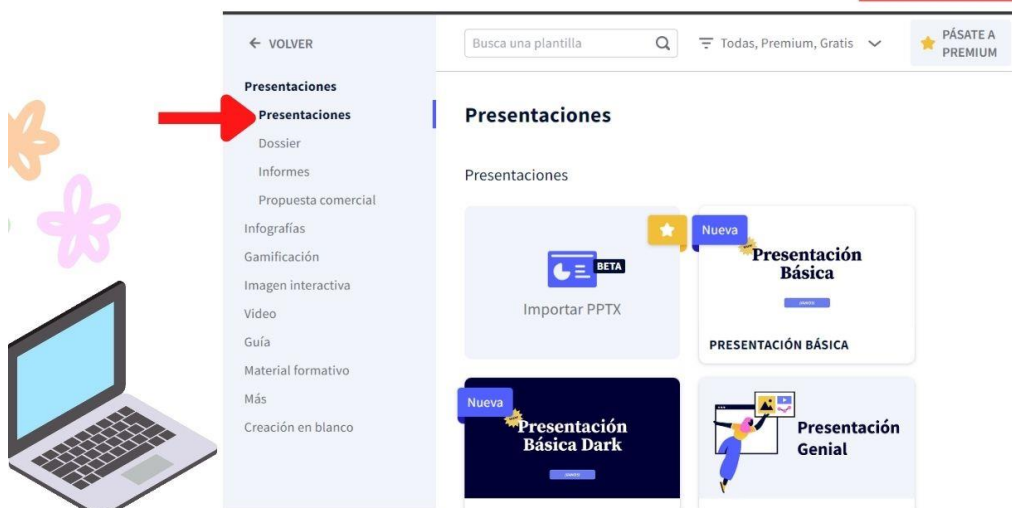
4. Elige el tipo de presentación



- Escoger el tipo de actividad que se va a realizar



5. Escoge una plantilla



CONTENIDOS:

- **BETA:** Para acceder se debe cancelar un valor mensual.
- **CÁSICO:** Es gratuito y de fácil acceso para el docente.

6. Visualiza tu plantilla



- Presiona en "usar esta plantilla"



7. Selecciona las páginas

Selecciona las páginas para comenzar a crear



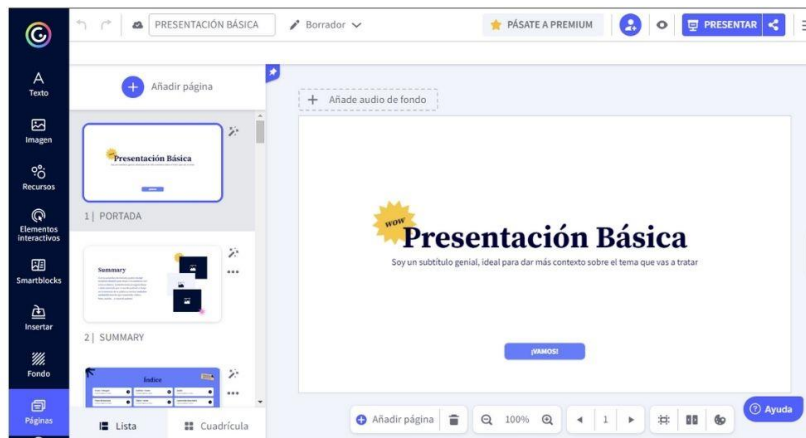
Vas a añadir 1 páginas

LIMPIAR SELECCIÓN

AÑADIR

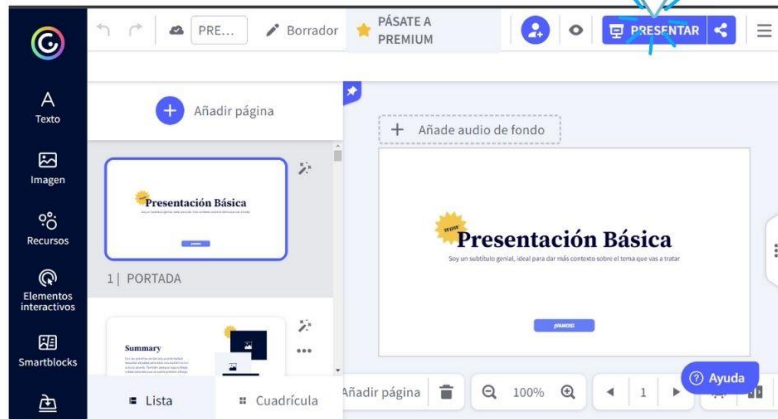
- Se recomienda seleccionar todo para que las vinculaciones funcionen adecuadamente
- Presiona **"Añadir"** y comencemos a editar

8. Edita la plantilla

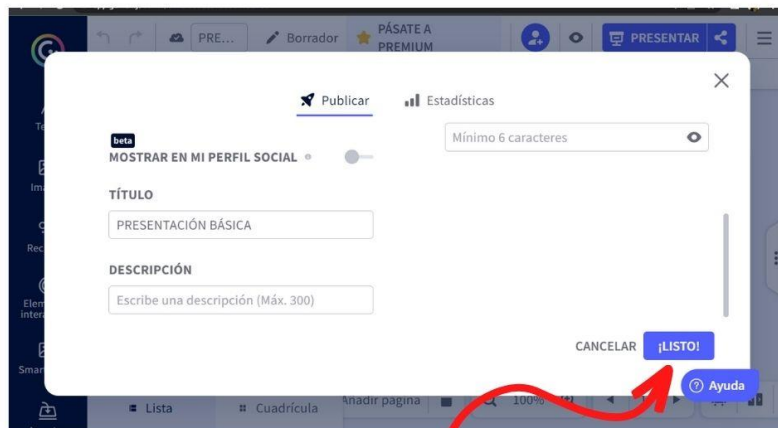


- Adapta la plantilla según tus necesidades

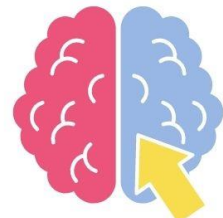
9. Revisa tu contenido en "PRESENTAR"



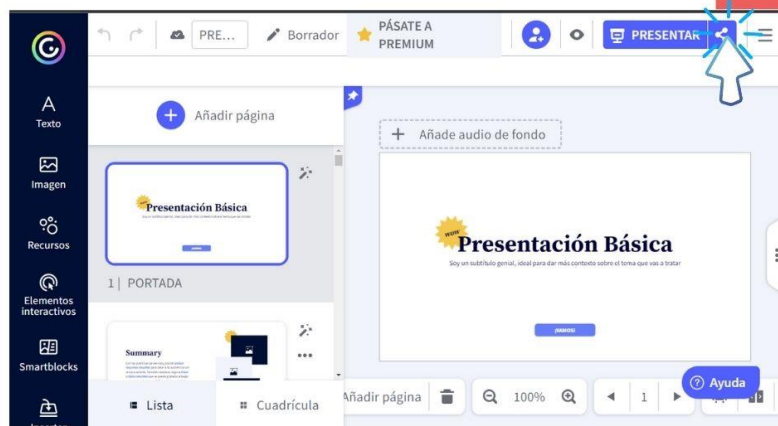
- Poner un título a tu presentación con una breve descripción.



- Presiona "Listo"



10. Comparte



Elige como compartir

[Enlace](#) [Insertar](#) [Enviar por email](#) [Redes sociales](#) [Otros](#)

VISUALIZACIÓN EN PÁGINA SOCIAL

Link público de carácter social con comentarios

<https://view.genial.ly/641af5992ca1dd0017957b8...>



VISUALIZACIÓN EN PÁGINA EXCLUSIVA Premium ★

Link público o privado de carácter exclusivo

<https://view.genial.ly/5e4d83eda...>



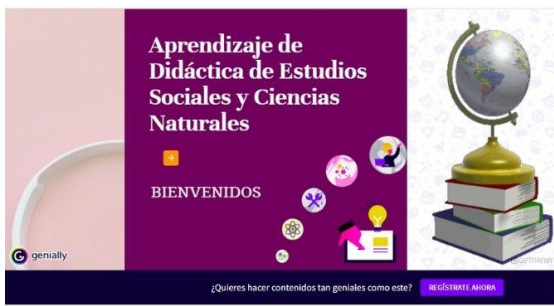
- Presiona "**Copiar**" y listo envía el link a tus estudiantes para que revisen el contenido en cualquier momento.



DISEÑO DEL MATERIAL INTERACTIVO genially

Objetivo: Conocer la importancia y aprestamiento de la asignatura de Ciencias Naturales y Estudios Sociales.

LINK DEL ENLACE: <https://view.genial.ly/63b59426007b600012a2a051/learning-experience-didactic-unit-didactica>



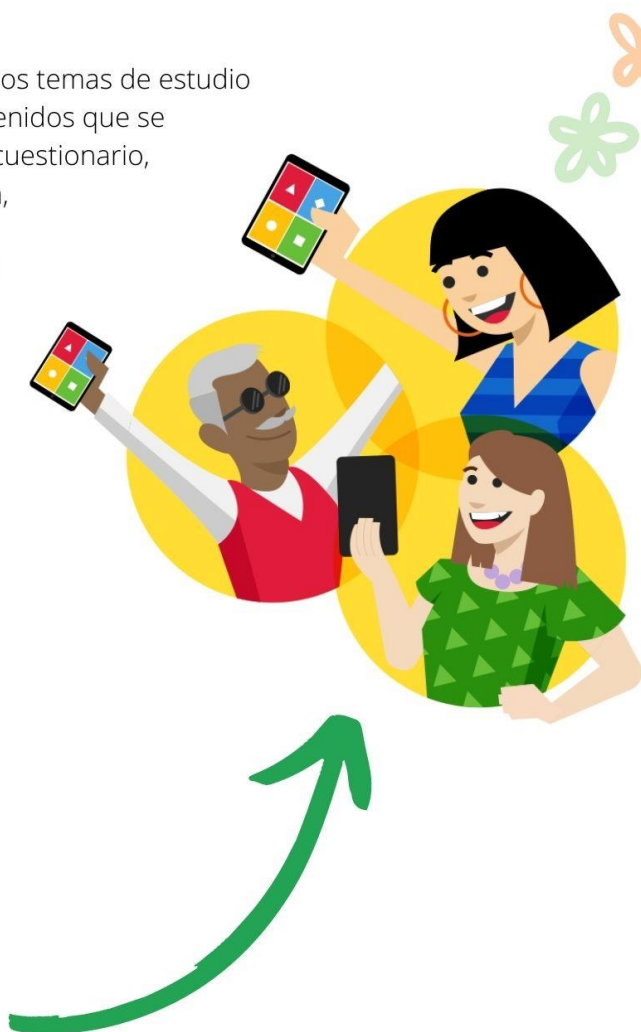
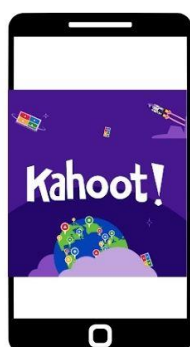
HERRAMIENTA 2

¿Qué es Kahoot?

Kahoot! es el nombre que recibe este servicio web de educación social y gamificada, es decir, que se comporta como un juego, recompensando a quienes progresan en las respuestas con una mayor puntuación que les catapulta a lo más alto del ranking (Kahoot, 2020).

Sirve para enseñar distintos temas de estudio a través de juegos entretenidos que se desarrollan en forma de cuestionario, puzzle, trivia, puzzle, trivia,

Es una aplicación que está influyendo notablemente en el desarrollo educativo de millones de personas alrededor del mundo. Permitiendo, no sólo a profesores, sino también a compañías, explicar de manera entretenida cualquier tema educativo que consideren necesario



Funciones de Kahoot



Modo Fantasma

Es una gran característica que permite a los estudiantes jugar contra sus propios puntajes altos anteriores, haciendo un juego de mejorar el rendimiento. Esto también significa repasar un cuestionario más de una vez, lo que ayuda a asegurarse de que la información llegue a un nivel más profundo.



Análisis

Mejora la comprensión de cada estudiante mediante el uso de análisis de resultados para ver qué estudiante ha tenido problemas y con qué, para que pueda ayudarlos en esa área.



Dupdo

Permite aprovechar la gran cantidad de cuestionarios creados por otros educadores y que ya están disponibles en Kahoot!, que están disponibles para su uso gratuito. Incluso puede combinar varios Kahoots para una prueba definitiva.



Prueba de diagnóstico

Un cuestionario de Kahoot puede ser una excelente manera de verificar el conocimiento de los estudiantes antes de comenzar a enseñar un tema para ayudar a evitar que sea demasiado simplista o demasiado complicado para la clase.



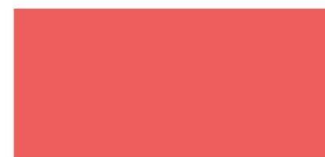
Usar medios audiovisuales

Se puede agregar videos directamente desde YouTube muy fácilmente. Esta es una excelente manera de que los estudiantes vean y aprendan, sabiendo que serán interrogados después de que termine el video. También puede agregar imágenes y, en el caso de la aplicación iOS, sus propios dibujos.





Kahoot!

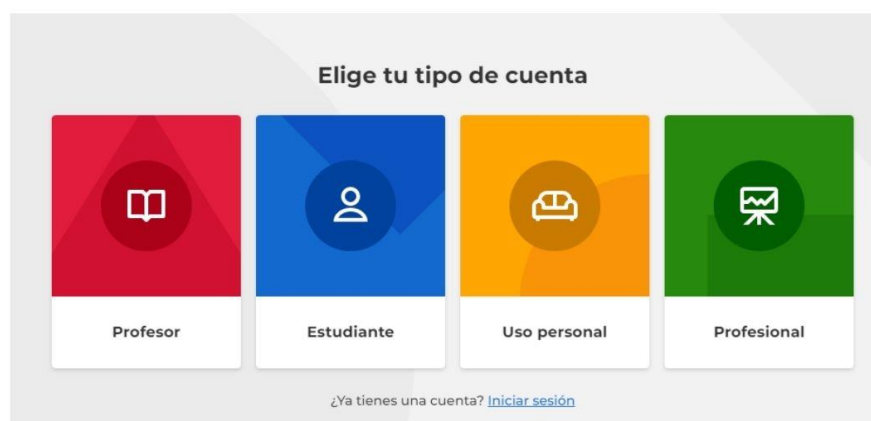


1. Registrarse



- Pulsar en "Inscribirse"

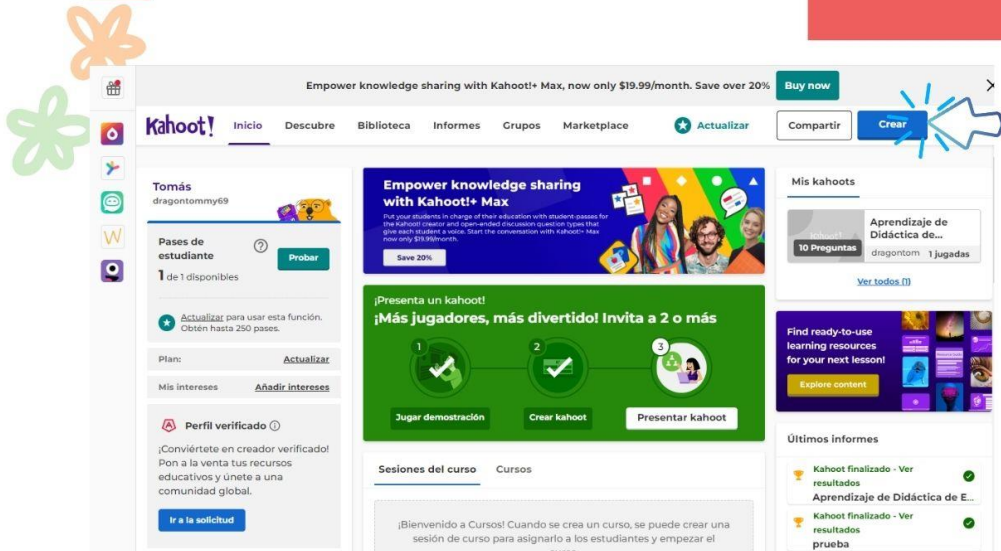
2. Sigue los pasos e indicaciones



- Confirma la cuenta a través del correo electrónico que te enviarán y listo.



3. Crear contenido



4. Escoge el tipo de contenido



Opciones

Kahoot

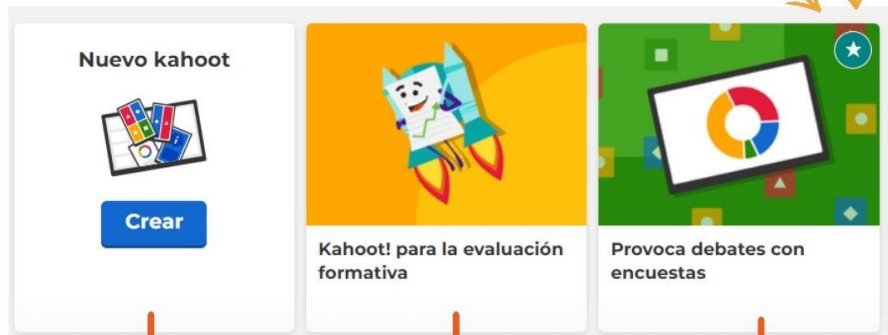
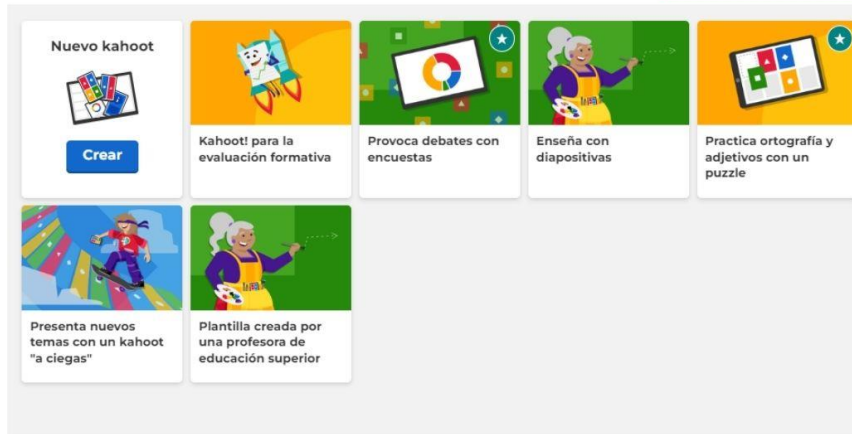
Ideal para organizar información e impartirla con tus estudiantes

Curso

Crea junto a tus estudiantes

5. Realiza tu evaluación

Crear un nuevo kahoot



Permite crear de cero de acuerdo a la necesidad y gusto del docente

Son plantillas pre diseñadas las cuales se pueden editar

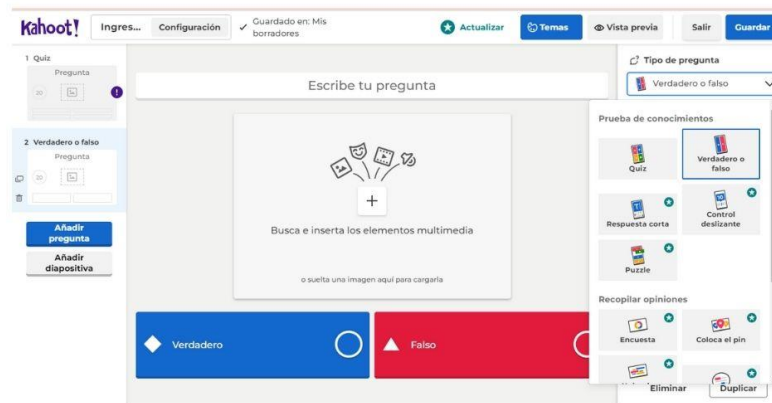
La estrella en la parte superior derecha indica que es contenido premium y se debe cancelar un valor



6. Elaborar las preguntas



En la siguiente ventana, la herramienta te pedirá que elijas el tipo de pregunta:



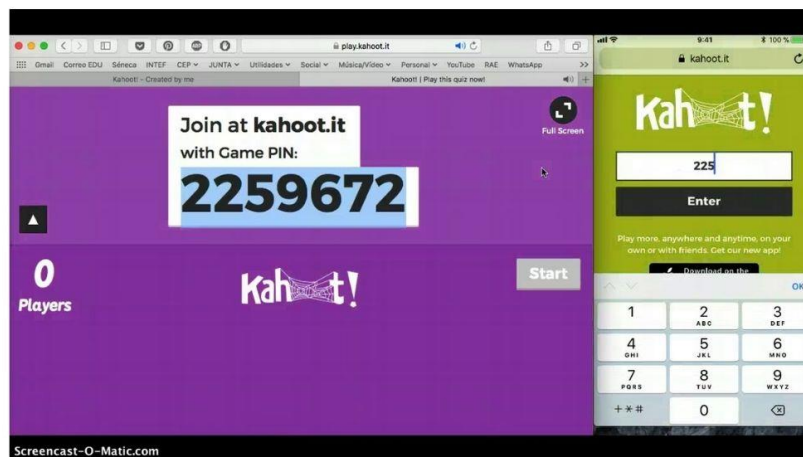
- **Tipo de pregunta:** Las opciones a escoger son limitadas, es decir, las que son gratuitas y las premium, mismas que se evidencian con una estrella en la parte superior derecha.
- **Preguntas:** Se debe ir completando de acuerdo a lo requerido.
- **Número de preguntas:** En la opción "Añadir pregunta", el usuario puede añadir una pregunta.



Tipo de pregunta	Selección múltiple o verdadero y falso, puzzle, encuesta o final abierto
Límite de tiempo	Depende del grado de dificultad. Recuerda que por defecto te viene 20 segundos
Puntos por pregunta	Estándar o doble punto
Respuesta	Establece si hay una correcta o si hay varias correctas. En este último caso, selecciona "Multi-select", esto quiere decir que hay como mínimo dos correctas y como máximo



7. Comparte el Kahoot con los estudiantes



- Te aparecerá en la pantalla un número PIN, que los jugadores deberán introducir en sus dispositivos.
- Después, los estudiantes deberán abrir la página de kahoot.it y ahí se les pirá el código.
- A continuación, escribirán su nombre, ¡y listo!



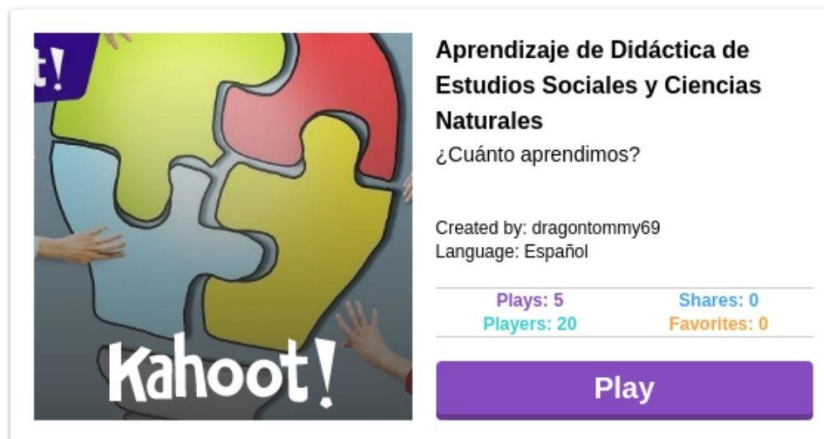
DISEÑO DE MATERIAL INTERACTIVO

Actividad 1

Kahoot!

Objetivo: Evaluar los aprendizajes adquiridos de la asignatura de Ciencias Naturales y Estudios Sociales

Link de la evaluación: https://kahoot.it/challenge/8783483d-047c-4768-9167-a9c525ed08cf_1677586701410

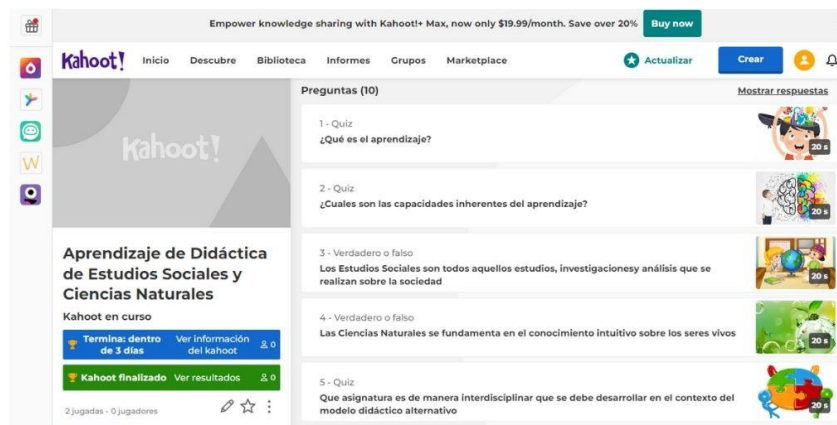


Aprendizaje de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales
¿Cuánto aprendimos?

Created by: dragontommy69
Language: Español

Plays: 5 Shares: 0
Players: 20 Favorites: 0

Play



Empower knowledge sharing with Kahoot! Max, now only \$19.99/month. Save over 20% **Buy now**

Kahoot! Inicio Descubre Biblioteca Informes Grupos Marketplace **Actualizar** **Crear**






Aprendizaje de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales

Kahoot en curso

- Terminar dentro de 3 días Ver información del kahoot
- Kahoot finalizado Ver resultados

2 jugadas · 0 jugadores

Preguntas (10) **Mostrar respuestas**

- 1 - Quiz: ¿Qué es el aprendizaje?  20 s
- 2 - Quiz: ¿Cuáles son las capacidades inherentes del aprendizaje?  20 s
- 3 - Verdadero o falso: Los Estudios Sociales son todos aquellos estudios, investigaciones y análisis que se realizan sobre la sociedad.  20 s
- 4 - Verdadero o falso: Las Ciencias Naturales se fundamenta en el conocimiento intuitivo sobre los seres vivos.  20 s
- 5 - Quiz: Que asignatura es de manera interdisciplinar que se debe desarrollar en el contexto del modelo didáctico alternativo.  20 s



HERRAMIENTA 3



¿Qué es Canva?

Canva es una web de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación fundada en 2012, y que ofrece herramientas online para crear tus propios diseños, tanto si son para ocio como si son profesionales. Su método es el de ofrecer un servicio freemium, que puedes utilizar de forma gratuita, pero con la alternativa de pagar para obtener opciones avanzadas.



Sirve tanto para diseñadores aficionados como para los más experimentados, incluyendo su propio banco de imágenes y una serie de herramientas variadas. Si eres un diseñador experimentado podrás obtener muy buenos resultados de forma rápida y sencilla, y si eres un aficionado no necesitarás conocimientos para obtener resultados decentes.





FUNCIONES DE CANVA

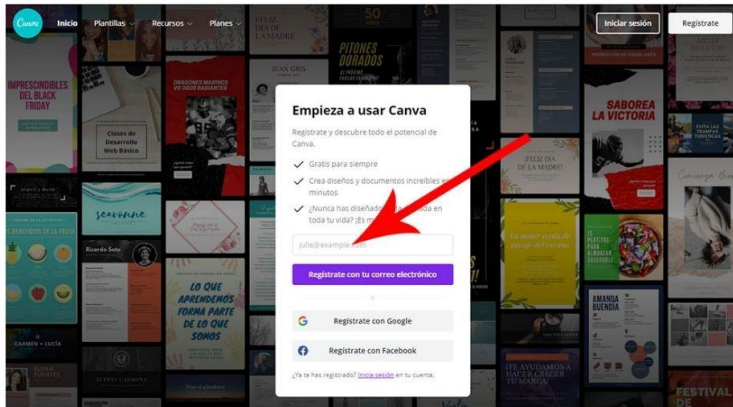
El funcionamiento de Canva es extremadamente sencillo, y cualquier persona va a poder realizar sus composiciones sin necesitar conocimientos de diseño gráfico. Vas a tener una pantalla principal en la que en la izquierda hay una columna con el menú de opciones y elementos que puedes añadir, y a la derecha tienes tu creación.

Canva

Puedes utilizar muchos tipos de plantillas, y con ellas ya tendrás una composición predefinida muy visual. Esta composición vas a poder cambiarla por completo, ya que podrás hacer doble click en los textos para cambiarlos, pulsar en elementos gráficos para seleccionarlos y editarlos para que queden como quieras, o directamente para borrarlos.

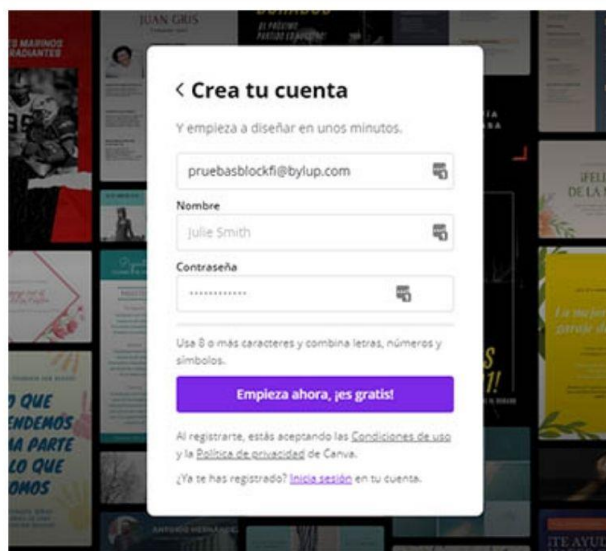


Paso 1



Paso 2

Ingresa una dirección de correo electrónico. La siguiente pantalla tendrás que elegir además un nombre con una contraseña (seguramente tengas que elegir una contraseña compleja para poder crear tu cuenta en canva)

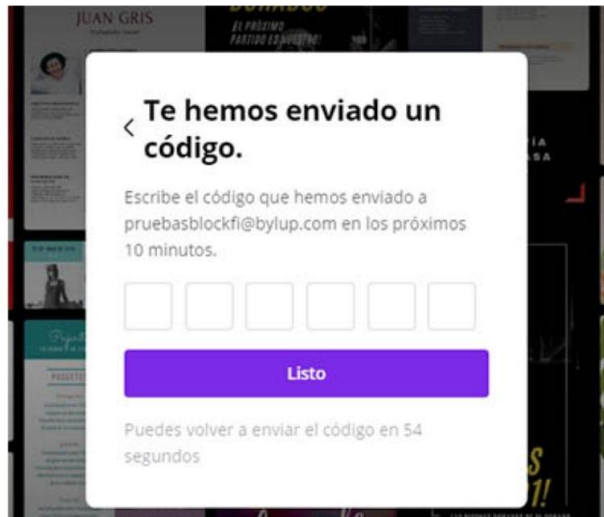




□ Paso 3

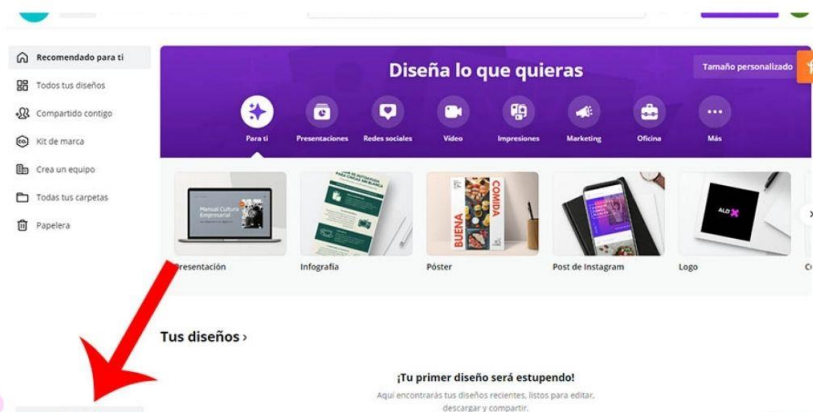


una vez que haces clic en «empieza ahora» llegarás a la pantalla donde te solicita un código:



Este código lo has tenido que recibir en tu email. Si no lo recibes revisa tu carpeta de spam o correo no deseado a veces suelo ir allí. No te demores mucho en escribirlo porque en 10 minutos caduca.

Un vez insertado el código llegarás al panel de control de canva versión gratuita.



Actividad 2

Objetivo: Evaluar los aprendizajes acerca de los modelos didácticos para la enseñanza de las ciencias naturales

Link de la evaluación: <https://zv59dyil7pb.typeform.com/to/N4e5XBaL>



My workspace / Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias N

Create Connect Share Results

Content

- 1. Elección de los modelos que se utilizan p... naturales
- 2. Según el video el modelo didáctico po... que V O F
- 3. Según los gráficos señale cual... brimiento
- 4. A que modelo se esta refiriendo... educandos

Endings

- A. UNIVERSIDAD NACIONAL DE ...ÓN BÁSICA

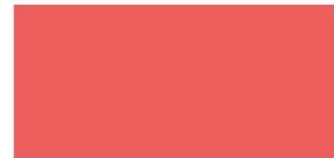
Question Design Logic

Type: Yes/No

Settings: Required

Image or video

Layout



My workspace / Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias N

Create Connect Share Results

Content

- 1. Elección de los modelos que se utilizan p... naturales
- 2. Según el video el modelo didáctico po... que V O F
- 3. Según los gráficos señale cual... brimiento
- 4. A que modelo se esta refiriendo... educandos

Endings

- A. UNIVERSIDAD NACIONAL DE ...ÓN BÁSICA

Question Design Logic

Type: Picture Choice

Settings: Required, Show labels, Supersize, Multiple selection, Randomize, *Other* option, Choices att test



My workspace / Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias N

Create Connect Share Results

Content

- 1. Elección de los modelos que se utilizan p... naturales
- 2. Según el video el modelo didáctico po... que V O F
- 3. Según los gráficos señale cual... brimiento
- 4. A que modelo se esta refiriendo... educandos

Endings

- A. UNIVERSIDAD NACIONAL DE ...ÓN BÁSICA

Question Design Logic

Type: Short Text

Settings: Required, Max characters, Image or video

Layout

My workspace / Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias N

Create Connect Share Results

Content

- 1. Elección de los modelos que se utilizan p... naturales
- 2. Según el video el modelo didáctico po... que V O F
- 3. Según los gráficos señale cual... brimiento
- 4. A que modelo se esta refiriendo... educandos
- 5. Identifique cuales son las princ... conceptual
- 6. Señale las principales características... estimación
- 7. Señale verdadero o falso acerca de la... proyectos.

Endings

- A. UNIVERSIDAD NACIONAL DE ...ÓN BÁSICA

Question Design Logic

Type: Multiple Choice

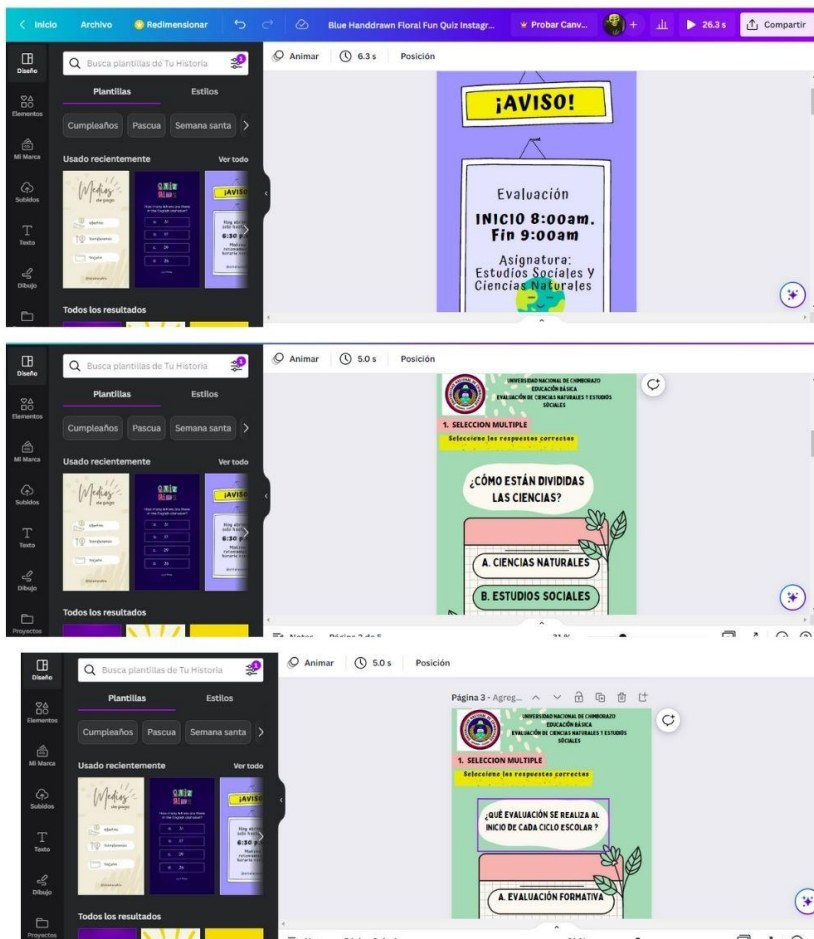
Settings: Required, Multiple selection, Randomize, *Other* option, Vertical alignment, Image or video



Actividad 3

Objetivo: Retroalimentar el tema de las evaluaciones de Estudios Sociales

Link de la evaluación: https://www.canva.com/design/DAff5wAjl20/HBU-epV-wZsaL_subWjg/edit?utm_content=DAff5wAjl20&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton





BIBLIOGRAFÍA

- Mejía, N; García, D; Erazo, J; Narváez, C. (2020). Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica . Revista Dialnet.CIENCIAMATRIA, 6(3), 520-542.
-
- González, F & Gómez, M. (2018). Genially: nuevas formas de difusión y desarrollo de contenidos. Motivar y aprender.
-
- González del Hierro, M. (2019). Genially: libros interactivos geniales.
-
- Rodríguez, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria.
-
- Contreras, F. (2018). La gamificación como estrategia de aprendizaje para mejorar el desempeño académico en estudiantes de tecnología. Revista educ@rnos, 27-39.
-
- CStover, E. (14 de Noviembre de 2020). ¿Cuáles son los beneficios de usar ProProfs en clases? Obtenido de https://techlandia.com/cuales-son-beneficios-presentaciones-diapositivas-powerpoint-clases-hechos_177625/
- Baquía. (11 de Abril de 2013). La gamificación en la enseñanza: pros y contras. Obtenido de <https://www.baquia.com/emprendedores/2013-04-10-la-gamificacion-en-la-ensenanza-pros-y-contras>
- Blanch, J., Giménez, J., & González, G. (2021). MODELOS, CONTENIDOS Y EXPERIENCIAS EN LA FORMACION DE PROFESORADO DE CIENCIAS SOCIALES. . Obtenido de Servicio de Publicaciones de la Universidad de Huelva.
- Borrás, G. (2021). Fundamentos de la gamificación. Madrid: Copyright.
- Caiza, J. (2021). GAMIFICACIONES EN EL APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES. Obtenido de <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2820/1/CAIZA%20GUALOTU%c3%91A%20JORGE%20IVAN.pdf>
- Cangalaya, L., Casazola, O., & Farfán, J. (2022). Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios. Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 637-647.
- Cascante, M., & Granados, R. (2018). LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA. Revista Perspectivas: Estudios Sociales y Educación Cívica, 13. Obtenido de <file:///C:/Users/LENOVO%20YOGA/Downloads/11277-Texto%20del%20art%C3%ADculo-42387-1-10-20190408.pdf>



BIBLIOGRAFÍA

- Aranda, M., & Caldera, J. (15 de Septiembre de 2018). GAMIFICAR EL AULA COMO ESTRATEGIA PARA FOMENTAR HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES. *Revista Educarnos*, pág. 41. Obtenido de <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2018/09/articulo-maria-guadalupe.pdf>
- Baquía. (11 de Abril de 2013). *La gamificación en la enseñanza: pros y contras*. Obtenido de <https://www.baquia.com/emprendedores/2013-04-10-la-gamificacion-en-la-ensenanza-pros-y-contras>
- Caiza, J. (2021). *GAMIFICACIONES EN EL APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES*. Obtenido de <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2820/1/CAIZA%20GUALOTU%20JORGE%20IVAN.pdf>
- Cerda, G. (2018). *La gamificación como estrategia correctiva para la interferencia sintácticomorfológica del español en la producción escrita del idioma inglés de los estudiantes de nivel pre-intermedio del Programa de Suficiencia*. Obtenido de Tesis de maestría.
- Cherres, P. (15 de 08 de 2015). *Repositorio Institucional UCuenca*. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/23982>
- Contreras. (2018). La gamificación como estrategia de aprendizaje para mejorar el desempeño académico en estudiantes de tecnología. *Revista educ@rnos*, págs. 27-39.
- Cruzado, D. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *Jornadas de innovación docente de la Facultad de Ciencias de la Educación Universidad de Sevilla*.
- Delgado, Y., Chancay, L., & Zambrano, J. (2022). La Gamificación como Aprendizaje Innovador en los Estudiantes de Básica Media. *Dialnet*, 7(4), 887-888. doi:DOI: 10.23857/pc.v7i4.3862
- Díaz, A. (30 de Junio de 2019). Estudio experimental sobre estrategias didácticas innovadoras y tradicionales en la enseñanza de Estudios Sociales. *Conocimientos, Saberes Y Prácticas*, 2. doi:<https://doi.org/10.5377/recsp.v2i1.8164>
- EDUCACION 3.0. (2015). *Cerebriti, una plataforma para crear y compartir juegos educativos de manera gratuita*. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/cerebriti-una-plataforma-para-crear-y-compartir-juegos-educativos-de-manera-gratuita/>
- EDUCACIÓN 3.0. (2020). *25 herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumnos*. Obtenido de [ducaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/](https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/)
- Elivelton. (17 de Septiembre de 2017). *30 herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumnos*. Obtenido de Educación 3.0:

- <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>
- Freire, E. E. (26 de Diciembre de 2018). La enseñanza mediante la gamificación. *Ciencias Sociales y Económicas. Revista Ciencias Sociales y Económicas*, 2. doi:DOI: <https://doi.org/10.18779/csye.v2i2.275>
- Glejer, C., Maidonado, A., Maldonado, A., Chomnalez, M., Bulit, F., & Facchinetti, C. (2019). *Las bases biológicas del aprendizaje*. . Buenos Aires;: Editorial de la Facultad de Filosofía y letras .
- González, C. (Julio de 2018). *El juego y la gamificación en las Ciencias Sociales*. Obtenido de Universidad de la Laguna: <file:///C:/Users/LENOVO%20YOGA/Downloads/El%20Juego%20y%20la%20Gamificacion%20en%20las%20Ciencias%20Sociales.pdf>
- González, C., & Mora, A. (2015). Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería. *Dialnet*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5830708>
- Google Play. (2020). *Kahoot!* Obtenido de Juega y crea quizzes.: <https://play.google.com/store/apps/details?id=no.mobitroll.kahoot.android&hl=es>
- Idrovo, E. (Julio de 2018). *La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa Cebci, sección matutina, año lectivo 2017-2018*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16335/1/UPS-CT007954.pdf>
- Llamas, C., & Viuda, A. (12 de Agosto de 2021). Socrative como herramienta de mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en. *Revista Iberoamericana de Educación*, pág. 281.
- Merino, A. (18 de Septiembre de 2019). *Repositorio UNACH*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/6018>
- Ministerio de Educación. (Diciembre de 2016). *Guía Didáctica de Implementación curricular para EBG y BGU de Ciencias Naturales*. Quito, Pichincha, Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/12/GUIA-DE-IMPLEMENTACION-DEL-CURRICULO-DE-CCNN.pdf>
- Murillo, J., & Vaca, M. E. (25 de Noviembre de 2018). La gamificación y su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en pregrado. *Polo del Conocimiento*, 7(11), 1665-1666. doi:DOI: 10.23857/pc.v7i8
- Perdomo, I., & Rojas, J. (Abril de 2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *Revista de estudios y experiencias en educación*, pág. 162. doi:<https://doi.org/10.21703/rexe.20191836perdomo9>
- Pérez, S. R. (Octubre de 2020). *GUÍA DE USO DE LA HERRAMIENTA DE DISEÑO GRÁFICO CANVA*. Obtenido de https://bibliosaude.sergas.gal/DXerais/864/GUIA_CANVA.pdf

- Pinargote, K. (2020). Visual Thinking una alternativa innovadora en los procesos de enseñanza – aprendizaje de Estudios Sociales. *Sociedad & Tecnología*. doi:doi:<https://doi.org/10.51247/st.v3i2.62>
- Ponce, D., & Ochoa, S. (01 de Diciembre de 2021). Genial.ly como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(4), pág. 144. Obtenido de [file:///C:/Users/LENOVO%20YOGA/Downloads/Dialnet-GeniallyComoEstrategiaDeAprendizajeEnEstudiantesDe-8217199%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO%20YOGA/Downloads/Dialnet-GeniallyComoEstrategiaDeAprendizajeEnEstudiantesDe-8217199%20(2).pdf)
- Prieto, A., Díaz, D., Sanz, J., & Reyes, E. (2021). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. 7, pág. 23. Obtenido de Dialnet: <http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revisión&page=artículo&op=viewArticle&>
- Rivera, I. (21 de Octubre de 2020). Utilización de Class Craft para fomentar la motivación de los alumnos. *Revista en inglés del Mundo Árabe*, 7. Obtenido de CONQUISTANDO EL TRONO DE HIERRO: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1271835.pdf>
- Rodríguez. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*. Obtenido de <https://www.mediterranea-comunicacion.org/index.php/Mediterranea/article/view/2017-v8-n1-smartphones-y-aprendizaje-el-uso-de-kahoot-en-el-aula-universitaria>
- Rubio, D., & Mendoza, R. (2018). El aprendizaje y el campo pedagógico: algunos conceptos. *Praxis y Saber*, págs. 19-39. doi:DOI <https://doi.org/10.19053/22160159.v9.n19.2018.7919>
- Sirlupu, F. (13 de 09 de 2022). PUCP. Obtenido de <https://purl.org/pe-repo/renati/type#trabajoDeInvestigacion>
- Yunga, T. (2022). *Recursos educativos digitales basados en la gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales en el 8vo año de Educación general básica en la Unidad Educativa Molleturo, año lectivo 2020-2021*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21989/1/UPS-CT009604.pdf>

ANEXOS

Anexo 1: Diseño de la guía del uso de la gamificación.

Link:

https://www.canva.com/design/DAFbsWosZh0/oloXjt24gzhBES8dSZhyrw/view?utm_content=DAFbsWosZh0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton




UNACH / 2023

PROPUESTA DE MATERIAL INTERACTIVO

Aprendizaje de la asignatura de
Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias
Naturales

DIRIGIDO A:
Estudiantes de Sexto semestre de la
Carrera de Educación Básica

PRESENTA:
Tomás Oswaldo Chávez Narváz

Anexo 2: Diseño de Material didáctico interactivo y de evaluación.

CLASE INTERACTIVA EN GENIALLY

Link de acceso: <https://view.genial.ly/63b59426007b600012a2a051/learning-experience-didactic-unit-didactica>

Aprendizaje de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales

→

BIENVENIDOS

genially

gIFMANIA

This slide features a dark purple background with white text. On the right, there is a 3D illustration of a globe on a golden stand, resting on a stack of four books. The background is decorated with various educational icons like a lightbulb, a microscope, and a person at a computer. Navigation arrows and a Genially logo are visible.

Aprestamiento a la Metodología Didáctica de Estudios Sociales, Ciencias Naturales

genially

This slide has a light blue background with a marbled pattern in the top left corner. The title is centered in a dark red font. A magnifying glass icon is positioned below the title. Navigation arrows and a Genially logo are visible.

Método de solución de problemas ABP

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA
2. BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN
3. FOMULACIÓN DE POSIBLES SOLUCIONES
4. SOLUCIÓN DEL PROBLEMA.

genially

This slide features a large triangle divided into four smaller triangles, each representing a step in the ABP method. The top triangle is pink, the bottom-left is purple, the bottom-right is dark blue, and the central inverted triangle is grey. To the right of the diagram, the text 'Método de solución de problemas ABP' is displayed. Navigation arrows and a Genially logo are visible.

EVALUACIÓN EN KAHOOT

Link de acceso: https://kahoot.it/challenge/02641758?challenge-id=8783483d-047c-4768-9167-a9c525ed08cf_1678025683415



Aprendizaje de Didáctica
de Estudios Sociales y
Ciencias Naturales

Preguntas (10)

[Mostrar respuestas](#)

1 - Quiz
¿Qué es el aprendizaje?



2 - Quiz
¿Cuales son las capacidades inherentes del aprendizaje?




3 - Verdadero o falso
Los Estudios Sociales son todos aquellos estudios, investigaciones y análisis que se realizan sobre la sociedad



4 - Verdadero o falso
Las Ciencias Naturales se fundamenta en el conocimiento intuitivo sobre los seres vivos




5 - Quiz
Que asignatura es de manera interdisciplinar que se debe desarrollar en el contexto del modelo didáctico alternativo




20 s

6 - Verdadero o falso
¿El Método de solución de problemas ABP, consiste de cinco fases?




20 s

7 - Quiz
Favorece el pensamiento crítico y las habilidades de solución de problemas.




20 s

8 - Quiz
¿En qué consiste el método basado en proyectos?



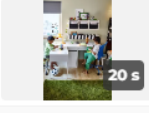
20 s

9 - Quiz
De cuantas etapas consiste el método de laboratorio



20 s

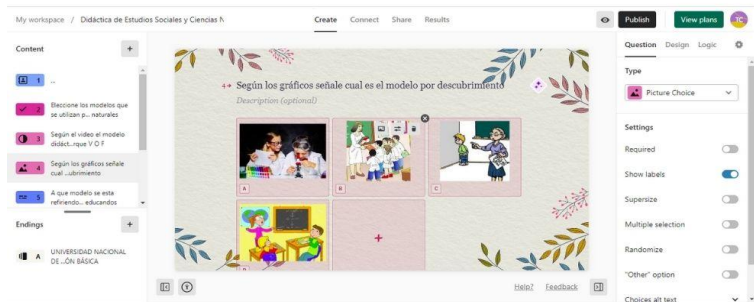
10 - Verdadero o falso
¿Es necesario un rincón de estudio, para el aprendizaje significativo del método de laboratorio?



20 s

ACTIVIDADES DE RETROALIMENTACIÓN EN CANVA

Link de acceso: <https://zv59dyil7pb.typeform.com/to/N4e5XBaL>



Link de acceso: https://www.canva.com/design/DAFf5wAj120/HBU-eppV-wZsaL_suBZwJg/edit?utm_content=DAFf5wAj120&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



Anexo 3. Socialización de las actividades gamificadas con los estudiantes





Fuente: Socialización aplicada a los estudiantes de sexto semestre de la carrera de Educación Básica

Anexo 4. Encuesta aplicada



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta dirigida a los estudiantes de sexto semestre de la carrera de Educación Básica

Solicito de la manera más comedida contestar el cuestionario a fin de recolectar datos para el proyecto de investigación titulado: “LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE DIDÁCTICA DE ESTUDIOS SOCIALES Y CIENCIAS NATURALES DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO SEMESTRE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA. PERÍODO ACADÉMICO 2022--2S.”

Seleccione su respuesta con una X en base al nivel de ACUERDO que usted considere

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
5	4	3	2	1

1. ¿Considera que la gamificación influye de manera satisfactoria al aprendizaje de la asignatura de DIDÁCTICA DE ESTUDIOS SOCIALES Y CIENCIAS NATURALES?

Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>

2. ¿Mediante el uso de la gamificación se estimula el aprendizaje individual de la asignatura de DIDÁCTICA DE ESTUDIOS SOCIALES Y CIENCIAS NATURALES?

Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>

3. ¿La gamificación ayuda a experimentar procesos innovadores al momento de impartir los contenidos de la asignatura de DIDÁCTICA DE ESTUDIOS SOCIALES Y CIENCIAS NATURALES?

Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>

4. **¿Mediante el uso de la gamificación a través de la clase interactiva en GENIALLY, usted considera que le brinda información sintetizada del tema y le permite reforzar los puntos claves para el aprendizaje de DIDÁCTICA DE ESTUDIOS SOCIALES Y CIENCIAS NATURALES?**

Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>

5. **¿Las imágenes y videos utilizados en la clase interactiva en GENIALLY captan y mantienen su atención sobre los contenidos de la importancia del estudio de la asignatura de DIDÁCTICA DE ESTUDIOS SOCIALES Y CIENCIAS NATURALES?**

Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>

6. **¿Las herramientas Gamificadas le permite retroalimentar sus conocimientos sobre la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales provocando una reflexión sobre su propio aprendizaje?**

Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>

7. **¿Las herramientas Gamificadas despiertan el interés por la asignatura de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, manteniendo su atención durante el proceso de estudio?**

Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente en desacuerdo	<input type="checkbox"/>

8. **¿Considera usted que el uso de las herramientas gamificadas, favorecen al proceso de aprendizaje de Didáctica de Estudios Sociales y Ciencias Naturales?**

Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>

Ni en acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

9. Considera usted que aplicando actividades gamificadas en la asignatura de DIDÁCTICA DE ESTUDIOS SOCIALES Y CIENCIAS NATURALES se mejora el Proceso de Enseñanza Aprendizaje PEA.

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni en acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

10. Categorice que actividades académicas con frecuencia en la asignatura de DIDACTICA DE ESTUDIOS SOCIALES Y CIENCIAS NATURALES, las siguientes actividades son:

- Lecturas	<input type="checkbox"/>	1.- Nunca
- Presentaciones de PowerPoint	<input type="checkbox"/>	2.- Poco frecuente
- Exposiciones	<input type="checkbox"/>	3.- Frecuente
- Investigaciones	<input type="checkbox"/>	4.- Muy frecuente
- Actividades lúdicas y/o gamificadas	<input type="checkbox"/>	5.- Siempre

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!