



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES

“La Gamificación y el Uso Cartográfico Para el Aprendizaje de los Continentes, en el Octavo
Año EGB”

Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Licenciado en Pedagogía de la Historia y las
Ciencias Sociales

Autor:

Pablo Andrés Chávez Romero

Tutora:

Mgs. Estefanía Quiroz Carrión

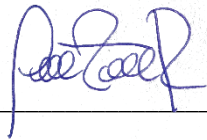
Riobamba, Ecuador. 2022

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Pablo Andrés Chávez Romero, con cédula de ciudadanía 010742022-6, autor del trabajo de investigación titulado: “LA GAMIFICACIÓN Y EL USO CARTOGRÁFICO PARA EL APRENDIZAJE DE LOS CONTINENTES, EN EL OCTAVO AÑO EGB” certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi 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, 08 de febrero de 2022.



Pablo Andrés Chávez Romero

C.I: 010742022-6



ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la ciudad de Riobamba, a los 8 días del mes de febrero de 2022, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por el estudiante Pablo Chávez Romero con CC: 010742022-6, de la carrera **Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado "**La gamificación y el uso cartográfico para el aprendizaje de los continentes, en el octavo año EGB**", por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.



Firmado electrónicamente por:

ESTEFANIA

NATALY QUIROZ

CARRION

Mgs. Es. EGB Nataly Quiroz Carrión

TUTOR (A)

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación “La gamificación y el uso cartográfico para el aprendizaje de los contientes, en el 8EGB”, presentado por Pablo Andrés Chávez Romero, con cédula de identidad número 010742022-6, bajo la tutoría de Mgs. Estefanía Nataly Quiroz Carrión; 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 marzo de 2022.

Presidente del Tribunal de Grado
Mgs. Amanda Méndez



Miembro del Tribunal de Grado
Mgs. Edison Barba



Miembro del Tribunal de Grado
PhD. Illich Imaquingo





CERTIFICACIÓN

Que, **Chávez Romero Pablo Andrés** con CC: 010742022-6d, estudiante de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales, Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**La gamificación y el uso cartográfico para el aprendizaje de los continentes, en el octavo año EGB**", cumple con el 1%, 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, 10 de marzo de 2022



Firmado electrónicamente por:

ESTEFANIA
NATALY QUIROZ
CARRION

Mgs. Estefania Quiroz
TUTORA

DEDICATORIA

El presente trabajo se lo dedico a mis padres Juan José Conde y Carmen Herminia Calero, referentes de verdad y sabiduría en mi caminar; a mi Mimy, esposa incondicional, que con su amor supo ser un cálido refugio y apoyo; y a todos aquellos profesionales en la docencia que creen y luchan día a día por un mejor sistema educativo.

AGRADECIMIENTO

Gracias a la Educación Pública, muchos logramos un mejor lugarcito en la vida y en el mundo. A la Universidad Nacional de Chimborazo, por darme la oportunidad de crecer y de hacer que me enamore de la docencia. A mis profesores por mostrarme una manera diferente de dar clases, enseñarme a amar el Mundo Andino, por hacerme cuestionar lo que creía inmutable en mí, por ilustrarme sobre el poder de la palabra y por la paciencia que tuvieron para mí.

Gracias a mi familia que nunca dejaron de creer en mí. A mi esposa, pilar fundamental en mi vida. A mi tutora, Mgs. Nataly Quiróz, que con su dedicación y entrega hizo posible este trabajo de investigación. A mis amigos, que se convirtieron en familia. A la prestigiosa Unidad Educativa “Pensionado Olivo”, por brindarme las facilidades para realizar el presente proyecto de investigación y por abrirme las puertas para poder formar parte de tan noble institución.

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA	2
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	3
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL.....	4
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	5
DEDICATORIA	6
AGRADECIMIENTO	7
LISTA DE TABLAS	11
LISTA DE FIGURAS.....	12
RESUMEN	14
ABSTRACT.....	15
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.....	16
Antecedentes	16
Planteamiento del Problema.....	16
Justificación.....	18
Objetivos	19
General.....	19

Específicos.....	19
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	20
El Aprendizaje.....	20
Motivación en el Aprendizaje.....	20
Aprendizaje de la Geografía	21
Enseñanza Remota de Emergencia	21
La Enseñanza Remota de Emergencia y la Aplicación de la Gamificación.....	21
Gamificación (Ludificación).....	23
Elementos de la Gamificación.....	23
Tipos de Jugadores y sus Motivaciones	24
Herramientas Para Gamificar el Aprendizaje de los Continentes	25
La Importancia y Beneficios de la Gamificación	30
La Cartografía	31
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	32
Método de Investigación	32
Tipo de Investigación	32
Diseño de Investigación	32

Población y Muestra.....	32
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	33
Encuesta/Cuestionario Estructurado.....	33
Entrevista/Guía de Entrevista	33
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	34
Análisis e Interpretación de los Resultados de la Encuesta Aplicada a los Estudiantes de 8vo EGB de la Unidad Educativa “Pensionado Olivo” Durante el Año Lectivo 2020-2021.	34
Análisis e Interpretación del Resultado de la Entrevista Aplicada al Coordinador del Área de Ciencias Sociales de la Unidad Educativa “Pensionado Olivo” Durante el Año Lectivo 2020-2021.....	52
CAPÍTULO V.....	62
Conclusiones	62
Recomendaciones.....	63
REFERENCIAS.....	65
ANEXOS	69

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Tipos de jugadores y sus motivaciones.....	25
Tabla 2. Paralelo de la población.....	34
Tabla 3. Estudiantes con celular propio.....	35
Tabla 4. Población con computador.....	37
Tabla 5. Modalidades de aprendizaje.....	38
Tabla 6. Comodidad con las clases en línea	39
Tabla 7. Interés por la asignatura de Estudios Sociales	41
Tabla 8. Preguntas durante las clases de Estudios Sociales.....	42
Tabla 9. Estudios Sociales como clase dinámica.....	43
Tabla 10. Aprendizaje de Geografía a través del juego	45
Tabla 11. Interés por aprender geografía a través de un juego	46
Tabla 12. Ventajas de la gamificación.....	47
Tabla 13. Desventajas de la gamificación.....	49
Tabla 14. Implementar juegos para el aprendizaje de los continentes.....	50

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Tríada PET.....	22
Figura 2. Pirámide de los elementos de la gamificación	24
Figura 3. Interfaz de la herramienta Seterra.....	26
Figura 4. Interfaz de la herramienta Google Earth	28
Figura 5. Interfaz de la herramienta de para crear o buscar juegos en Kahoot!	29
Figura 6. Interfaz de la herramienta para jugar en Kahoot!	29
Figura 7. Importancia y beneficios al gamificar	30
Figura 8. Paralelo de la población.....	34
Figura 9. Población objetivo con celular	36
Figura 10. Población objetivo con computador	37
Figura 11. Modalidad de aprendizaje preferida	38
<i>Figura 12.</i> Comodidad con las clases en línea	40
Figura 13. Interés por la asignatura de Estudios Sociales.....	41
Figura 14. Preguntas durante las clases de Estudios Sociales	42
Figura 15. Estudios Sociales como clase dinámica	44
Figura 16. Aprendizaje de Geografía a través del juego.....	45

Figura 17. Interés por aprender geografía a través de un juego.....	46
Figura 18. Ventajas de la gamificación.....	48
Figura 19. Desventajas de la gamificación	49
Figura 20. Implementar juegos para el aprendizaje de los continentes	51

RESUMEN

La pandemia de la COVID-19 cambió el mundo y la forma en la que se lo ve para siempre y la educación no está libre de esto. La Enseñanza Remota de Emergencia (ERDE) como respuesta ante esta problemática de nivel mundial fue la solución más viable. A pesar de las notables ventajas de la ERDE, se hacen evidentes ciertos problemas como la desmotivación del estudiante y la escasa dinamización de las clases. Es aquí, donde la gamificación adquiere el protagonismo como una técnica activa que permite al docente y al estudiante una posibilidad de sobrellevar estas dificultades. En este sentido, esta investigación tuvo un enfoque mixto, donde los elementos cuantitativos se los obtuvo mediante encuestas aplicadas a los estudiantes de octavo año de EGB, mientras que, el enfoque cualitativo se lo consiguió a través de una entrevista aplicada al coordinador del Área de Ciencias Sociales de la Unidad Educativa “Pensionado Olivo” durante el año lectivo 2020-2021. El tipo de investigación fue predominantemente descriptivo, aunque presenta elementos explicativos. El diseño fue descriptivo del tipo reporte de caso. La aplicación de la encuesta se la realizó a través de un formulario de Google Forms y la entrevista se la aplicó a través de una reunión de Zoom. Es de esta manera que, los resultados obtenidos fueron evidenciar que a pesar de que la gamificación motiva a los estudiantes, dinamiza las clases y genera habilidades de colaboración y competencia, esta no forma parte del aprendizaje de los estudiantes bajo las condiciones de la ERDE.

Palabras clave: Gamificación, Enseñanza Remota de Emergencia, Aprendizaje, Continentes

ABSTRACT

The COVID-19 pandemic changed the world and how we see it forever, and education is not spared. Emergency Remote Teaching (ERT) was the most viable solution to this global problem. Despite the remarkable advantages of ERT, specific issues become evident. For example, student demotivation and the lack of dynamization of classes. It is here where gamification acquires the protagonism as an active technique that allows the teacher and the student a possibility to overcome these difficulties. In this sense, this research had a mixed approach, where the quantitative elements were obtained through surveys applied to students in the eighth year. In contrast, the obtained qualitative approach through an interview was applied to the coordinator of the Social Sciences Area of the "Pensionado Olivo" School during the school year 2020-2021. The type of research was predominantly descriptive, although it presents explanatory elements. The design was descriptive of the case report type. The survey was applied through a Google Forms form, and the survey was applied through a Zoom meeting. Thus, the results showed that although gamification motivates students, energizes classes, and generates collaborative and competitive skills, it is not part of the students' learning under the conditions of the ERT.

Keywords: Gamification, Remote Emergency Teaching, Learning, Continents.



Plomado electrónicamente por:
MARCELA PATRICIA
GONZALEZ ROBALINO

Reviewed by:

Mgs. Marcela González Robalino

English Professor

c.c. 0603017708

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

Antecedentes

La pandemia de la COVID-19 ha golpeado fuertemente la vida personal y profesional de la población en general. Ha obligado a repensar el diario accionar tanto como docentes y estudiantes, colocando varios conflictos de por medio, donde lo que impera es la total incertidumbre sobre lo que vendrá. Se considera que la población no estuvo preparada para tal situación y estarlo es la mejor estrategia para hacer frente a los problemas actuales y los que vendrán.

Esto se traduce en pensar más a fondo de qué manera se está viviendo este cambio de paradigma hacia una educación en línea y cómo lo están afrontando los estudiantes. Todas estas rupturas a nivel educativo dan la apertura para que la gamificación se inserte de manera activa en la educación. Tomando en consideración el amplio potencial cartográfico que presentan algunas herramientas digitales desde la gamificación.

El presente proyecto de investigación está compuesto por cinco capítulos. En el capítulo uno se expone qué se pretende investigar, la descripción del problema, la justificación de la investigación, objetivo general y objetivos específicos. En el capítulo dos se explica el marco conceptual de la investigación. En el capítulo tres, se aborda el marco metodológico. En el capítulo cuatro se presenta los resultados y la discusión. Finalmente, en el capítulo cinco se expone las conclusiones y recomendaciones.

Planteamiento del Problema

Vásquez (2017) menciona que, a lo largo de la historia, víctima de profundos cambios culturales inspirados por el surgir de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, se pone en duda el paradigma tradicional de la educación caracterizado por ser

predominantemente memorístico. Sin embargo, las nuevas tendencias educativas constituyen metodologías activas y participativas donde los estudiantes logran un desarrollo dinámico en su proceso de aprendizaje. Para lo cual han surgido nuevos paradigmas de características colaborativas, interactivas con las nuevas tecnologías, donde se promueve un aprendizaje de tipo social.

A esto se puede añadir que, los resultados académicos se encuentran estrechamente ligados con los niveles de motivación que tengan los estudiantes en la asignatura. El alumnado que presenta niveles altos de motivación son los mismos que presentan un mejor rendimiento académico (Morales, 2019). Del mismo modo, Vizuete (2017) menciona que existe una gran influencia de la motivación en el aprendizaje para evitar la deserción escolar.

Morales (2019) apuesta por metodologías activas –como la gamificación- como medidas de prevención para evitar la deserción escolar, dinamizar y motivar el aprendizaje y que este adquiera la calidad de significativo.

Con todo lo mencionado anteriormente, se puede realizar un contraste con la Enseñanza Remota de Emergencia (ERDE) que han asumido las instituciones educativas ecuatorianas. En este caso la Unidad Educativa “Pensionado Olivo” es una institución que –al igual que muchas otras- no se encontraba preparada para asumir esta difícil situación. ¿Quién iba a imaginarse lo que sucedería? Pero este no es solo un problema del sistema educativo o institucional, los profesores no se hallaban completamente preparados para ejercer las clases en línea, esto no quiere decir que no se encuentren capacitándose o que ya a más de un año bajo esta modalidad de cierta manera las clases tomen un rumbo más estable. Sin embargo, ni el sistema, ni la institución, ni los docentes, ni la comunidad educativa podría dominar una nueva modalidad de la noche a la mañana, ni de un año al otro.

Por otro lado, existe un sentimiento generalizado de inconformidad entre los estudiantes al no estar aprendiendo como les gustaría estar haciéndolo, debido a todas estas circunstancias

complicadísimas de la pandemia. Por lo que, es difícil encontrar motivación con los cambios abruptos que vivimos actualmente. Todo esto se ve reflejado en la asignatura de Estudios Sociales, especialmente en el aprendizaje de los continentes, cuyo proceso de enseñanza actual requiere una constante innovación didáctica que dinamice el aula y motive el aprendizaje.

En ese sentido, ¿Cuál es la importancia de la gamificación y su uso cartográfico para el aprendizaje de los continentes en los estudiantes del octavo año Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa “Pensionado Olivo”, tomando en cuenta las condiciones actuales de la Enseñanza Remota de Emergencia (ERDE)?

Justificación

El presente proyecto de investigación fue realizado para describir la importancia de la gamificación y su uso cartográfico para el aprendizaje de los continentes en los estudiantes del octavo año Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa “Pensionado Olivo”, tomando en cuenta las condiciones actuales de la ERDE.

Definitivamente, la gamificación es una de las técnicas de mayor relevancia para generar interés en la asignatura a tratar. Al incluir la gamificación dentro del proceso enseñanza-aprendizaje no solo se provoca una dinamización entre los participantes, sino que, motiva al estudiante a seguir aprendiendo.

Ahora bien, es evidente que durante el período de pandemia provocado por la COVID-19 y las condiciones de la ERDE; el interés, la motivación y la dinamización del aprendizaje ha decrecido notablemente. Sin embargo, la gamificación aplicada a través del uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) debido a la virtualidad pueden generar en el estudiante, una notable mejora en su aprendizaje.

Objetivos

General

- Analizar la importancia de la gamificación y su uso cartográfico para el aprendizaje de los continentes en estudiantes el octavo año EGB, bajo las condiciones de la ERDE.

Específicos

- Identificar los referentes teóricos y metodológicos que justifican la pertinencia de la gamificación y su uso cartográfico para el aprendizaje de los continentes en estudiantes el octavo año EGB, tomando en cuenta las condiciones actuales de la ERDE.
- Determinar el estado actual del aprendizaje de los continentes, en los estudiantes de octavo año EGB de la Unidad Educativa “Pensionado Olivo”.
- Describir los elementos componentes, características y estructura de la gamificación, para el aprendizaje de los continentes en los estudiantes de octavo año EGB de la Unidad Educativa “Pensionado Olivo”.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

El Aprendizaje

El aprendizaje es el desarrollo por el cual el sujeto adquiere ciertos conocimientos, competencias y habilidades, resultado del estudio o la práctica sobre determinado punto. Para complementar esto, Meza (2013) precisa el aprendizaje como un proceso y una actividad constructiva. Para construir un verdadero aprendizaje es necesaria la participación interesada de toda la comunidad educativa.

Belando-Montoro (2017) menciona tres elementos de importancia que logran que el aprendizaje se convierta en una parte vital del desarrollo humano:

- El papel activo de la persona que aprende a través de procesos de reflexión y asimilación;
- La integración del aprendizaje formal, no formal e informal, y
- La realización personal, su desarrollo cívico, cultural y laboral.

Motivación en el Aprendizaje

Es notable que estudiantes motivados aprenden con mayor rapidez y en cierto porcentaje a través de trabajo autónomo, a diferencia de aquellos estudiantes que no sienten interés por la escuela. Maquilón & Hernández (2012) concluyen que un estudiante motivado es fundamental para el incremento de la calidad de la educación, así mismo para reducir el fracaso académico. Además, que este estudiante se convertirá en un ciudadano necesario para nuestra sociedad llena de situaciones críticas e inciertas.

Aprendizaje de la Geografía

Con el pasar del tiempo y el avance constante de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) el aprendizaje de la Geografía está sufriendo cambios y renovándose a nivel metodológico y didáctico. Mismos cambios que exigen al docente adaptarse en el proceso de enseñanza dentro del aula para que la misma sea pertinente al fenómeno de la globalización (Luque, 2011). Ahora bien, actualmente nos encontramos bajo un sistema de educación virtual debido a la crisis sanitaria (COVID-19), ya no existe el aula como tal, es así que, si usar las TICs antes era necesario, ahora resulta indispensable.

Enseñanza Remota de Emergencia

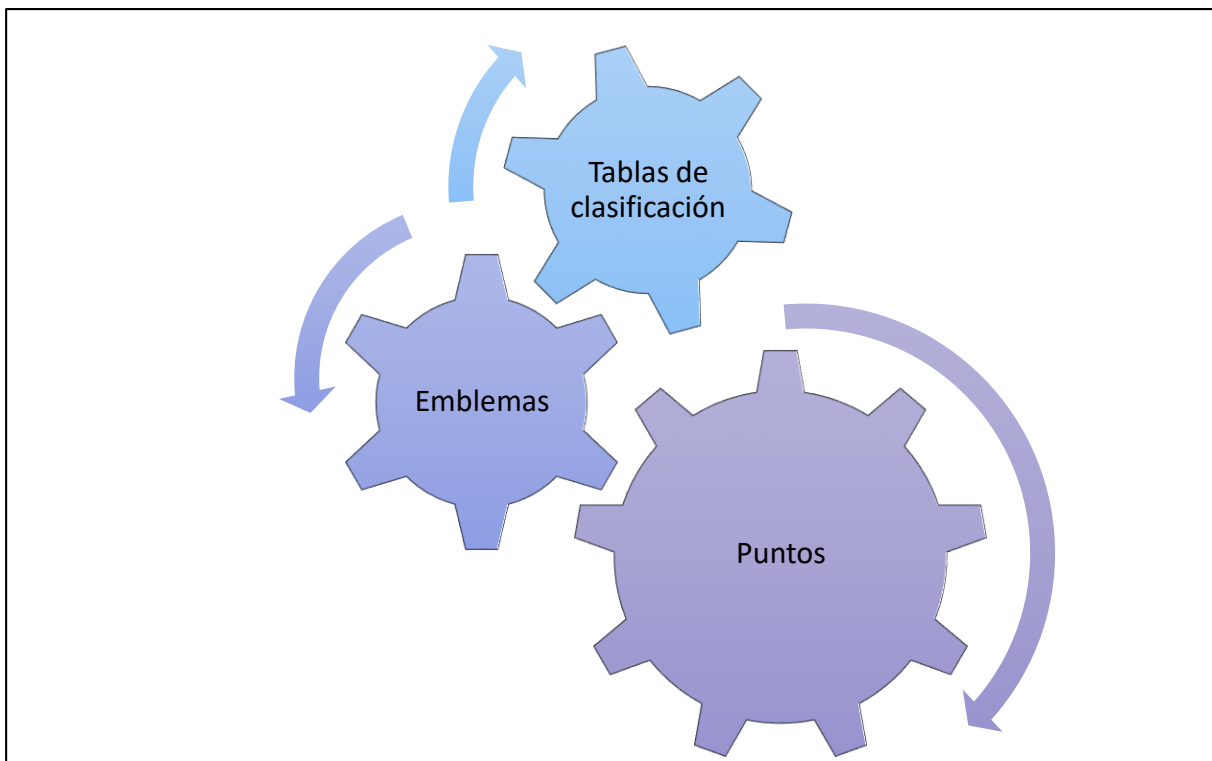
Debido a las circunstancias actuales que vivimos como sociedad a causa de la pandemia COVID-19, surge la necesidad de llevar a la educación a una modalidad de ERDE. Torres (2020) menciona que el objetivo principal es facilitar el acceso temporal a las herramientas de enseñanza de una manera eficaz y fácil de utilizar. Es importante mencionar que este cambio en la educación es temporal y surgió de una manera abrupta debido a las circunstancias de crisis.

La Enseñanza Remota de Emergencia y la Aplicación de la Gamificación

Torres (2020) menciona además que, ante estas nuevas circunstancias, quienes están al frente del sistema educativo deben encontrar las mejores maneras de lograr la continuidad del proceso educativo, mientras los docentes deben entrar en un proceso de desarrollo de habilidades para interactuar a través de plataformas digitales propicias para la enseñanza remota. Finalmente, las instituciones educativas deben repensar la forma en la que hacen su trabajo, al menos durante una crisis.

En aprendizaje online se están introduciendo prácticas básicas de gamificación, la llamada tríada PET: puntos, emblemas y tablas de clasificación (figura 1). Pero se puede ir mucho más allá, creando un entorno integrado donde el progreso en los contenidos forme parte de una aventura y todos los componentes del programa contribuyan a crear la sensación de inmersión. (Valderrama, 2015, pág. 75).

Figura 1
Tríada PET



Fuente: (Valderrama, 2015, pág. 75)
Elaboración: Propia

Gamificación (Ludificación)

Etimológicamente, la palabra gamificación procede del inglés gamification que a su vez surge del término game, cuyo significado es juego. En ocasiones la expresión gamificación es utilizada en español cuya traducción sería ludificación.

El término gamificación hace referencia a la aplicación de principios, elementos y diseños propios de juegos en contextos no lúdicos (Huotari & Hamari, 2012). El objetivo principal de la gamificación es conseguir la implicación voluntaria de las personas en las actividades propuestas, creando estructuras de refuerzo positivo para la vinculación con los procesos subyacentes, fomentando así, una actitud lúdica que favorezca conductas colaborativas y competitivas entre usuarios (González, 2014).

Ortiz-Colón, Jordán, & Agredal (2018) concluyen que la gamificación tiene como base fundamental el uso de elementos y dinámicas propias de los juegos y el entretenimiento en contextos que históricamente no han otorgado espacios para los mismos. Esto para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más divertido, atractivo y motivador.

Elementos de la Gamificación

Según Werbach & Hunter (2012), los elementos que conforman la estructura de la gamificación son las dinámicas, mecánicas y los componentes. Siendo las dinámicas las características internas, las cuales se consideran y administran, pero jamás se muestran directamente en el juego; las mecánicas son aquellos procesos que generan el desarrollo del sistema gamificado por parte de los jugadores; los componentes son las particularidades específicas que se muestran gracias a las dinámicas y mecánicas: personajes, premios, puntos, tablas de posiciones, niveles, equipos, entre otras. (Figura 2).

Figura 2
Pirámide de los elementos de la gamificación



Fuente: (Werbach & Hunter, 2012, pág. 82)
Elaboración: Propia

Tipos de Jugadores y sus Motivaciones

Es cierto que, debido a nuestras características propias como individuos no todos compartimos las mismas preferencias al momento de jugar. Es por esa razón que antes de que el docente vaya a gamificar su clase, debe identificar el tipo de jugadores con los que va a trabajar y a su vez qué es lo que les motiva. (Tabla 1).

Tabla 1
Tipos de jugadores y sus motivaciones

Tipos de jugadores	Motivación
Hedonistas	Disfrutar
Controladores	Controlar
Constructores	Cooperar
Socializadores	Socializar
Cazarrecompensas	Cazar recompensas
Luchadores	Superar retos
Exploradores	Descubrir
Guerreros	Competir
Llaneros solitarios	Aventurarse
Caballero andante	Contribuir

Fuente: (Valderrama, 2015, págs. 75-76)
Elaboración: Propia

Herramientas Para Gamificar el Aprendizaje de los Continentes

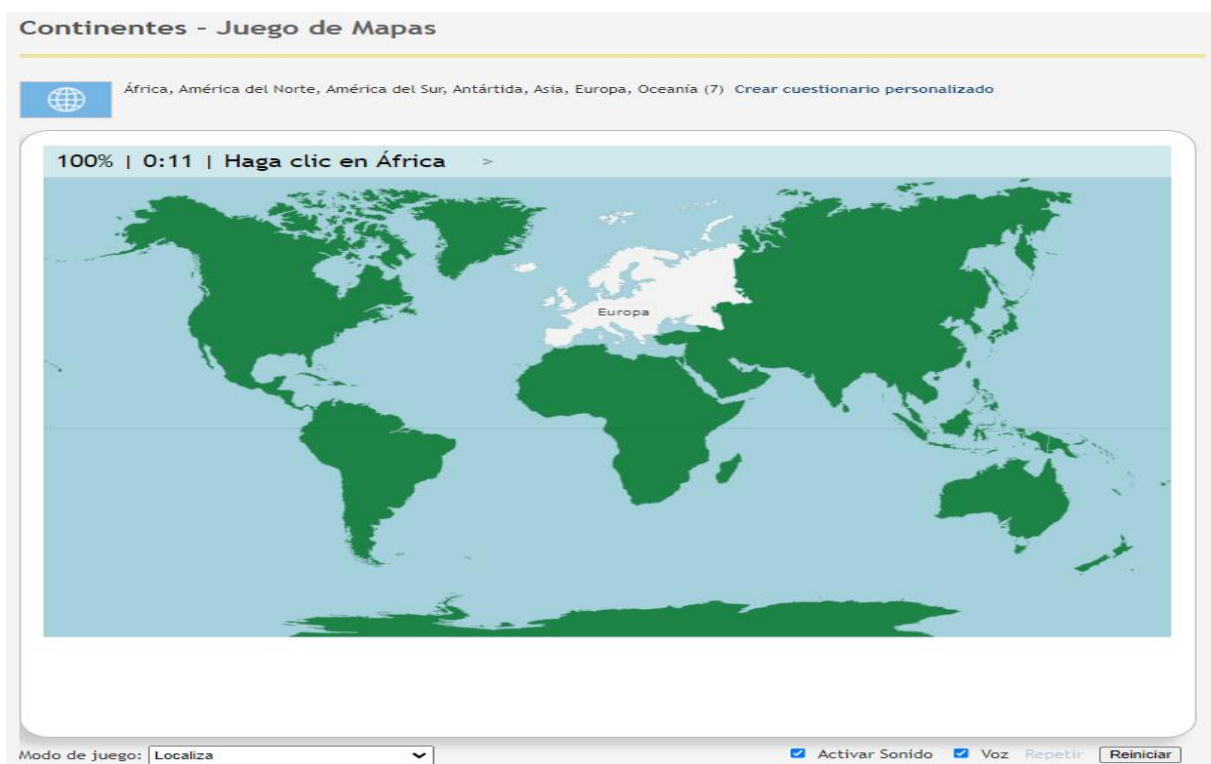
Seterra. En los últimos años esta aplicación se ha convertido en una de las principales herramientas para aprender Geografía jugando. A través de una interfaz atractiva a la vista y fácil de utilizar, los usuarios se motivan a conocer la ubicación de capitales, estados, países, elementos de la Geografía Física, continentes e incluso banderas; además, de contar con opciones de voz lo que facilita el aprendizaje de la pronunciación. Aparte de los cuestionarios predeterminados que ya se encuentran en la aplicación, existe la opción de crear uno personalizado. La versión en línea está escrita en HTML5, aunque también hay las versiones para iOS y Android. La plataforma cuenta con 44 idiomas disponibles.

Tiene varios modos de juego como:

- Mostrar todo
- Modo aprendizaje

- Multiopción
- Localiza
- Localiza (difícil)
- Pulsa y coloca las etiquetas
- Modo escritura (fácil)
- Modo escritura (con autocompletar)
- Modo escritura

Figura 3
Interfaz de la herramienta Seterra



Fuente: <https://online.seterra.com/es/>

Si bien es cierto, esta no es una plataforma gamificada para el aprendizaje de la Geografía, el docente puede adaptar esta herramienta y realizar en ella actividades vinculadas con el juego.

Esto gracias a su notable interactividad y la gran cantidad de información relacionada con la Geografía que esta otorga.

La herramienta informática Google Earth viene siendo utilizada en los últimos años como una aplicación que permite a los usuarios obtener imágenes de satélite de la superficie de La Tierra. En el ámbito de la enseñanza de la geografía esta aplicación es muy importante ya que nos permite tener una imagen global de la superficie del planeta, que representa la esfericidad de La Tierra y que, al mismo tiempo, crea relaciones entre los distintos elementos geográficos de la superficie. (Moreno & Gómez, 2017, pág. 181).

Es así que Luque (2011, págs. 203-204) menciona algunas de las ventajas que ofrece Google Earth y cómo éstas pueden vincularse con el aprendizaje de la Geografía y establecer actividades lúdicas:

- Observar y navegar a través del planeta Tierra en tres dimensiones.
- Ubicarse en cualquier lugar mediante coordenadas y conocer las mismas de determinado lugar con solo deslizar el mouse.
- Medir la distancia existente entre dos puntos.
- Observar las líneas imaginarias del planeta, tanto los meridianos y paralelos como los límites políticos.
- Visualizar los diferentes accidentes geográficos, además de carreteras, rieles y puertos marítimos alrededor del globo.
- Adentrarse a sitios culturales e históricos que generalmente resultaría imposible visitar.
- Consultar información relevante de determinado lugar.

Figura 4
Interfaz de la herramienta Google Earth

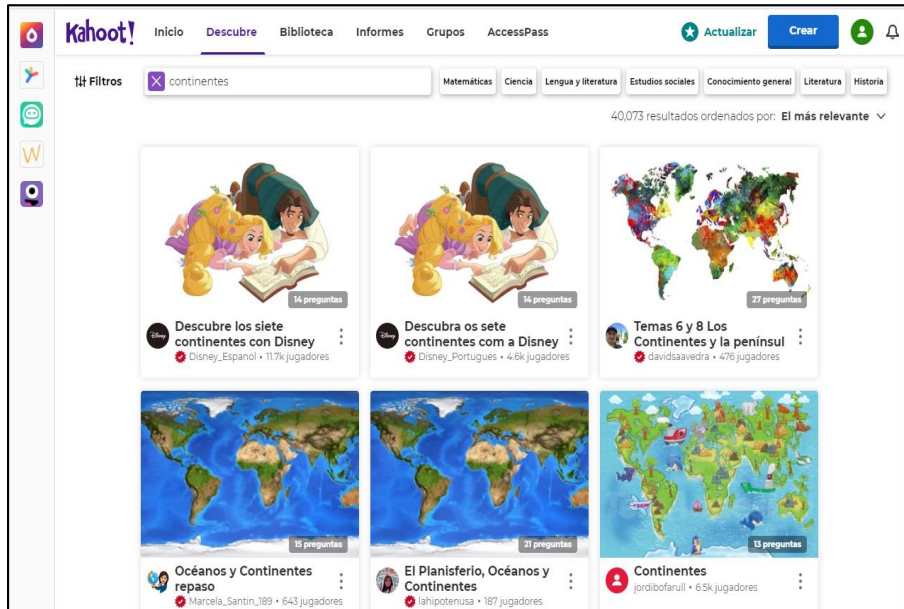


Fuente: <https://earth.google.com/web/>

Kahoot. “En el proceso enseñanza-aprendizaje se dispone de herramientas para tomar exámenes, enviar tareas y calificarlas. Kahoot como herramienta lúdica permite implementar una metodología de gamificación que da la posibilidad de realizar cuestionarios de forma dinámica” (Rojas-Viteri, Álvarez-Zurita, & Bracero-Huertas, 2021, pág. 101). Es importante destacar que la página donde se crea el sistema gamificado, es diferente a la que se ingresa para jugar, sin embargo, ambas están vinculadas.

Figura 5

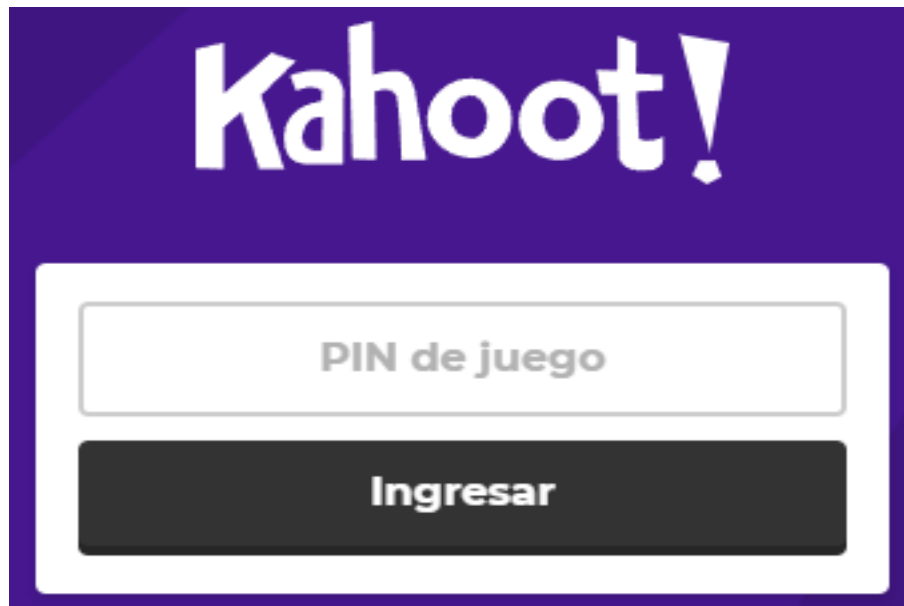
Interfaz de la herramienta de para crear o buscar juegos en Kahoot!



Fuente: <https://create.kahoot.it/auth/login>

Figura 6

Interfaz de la herramienta para jugar en Kahoot!

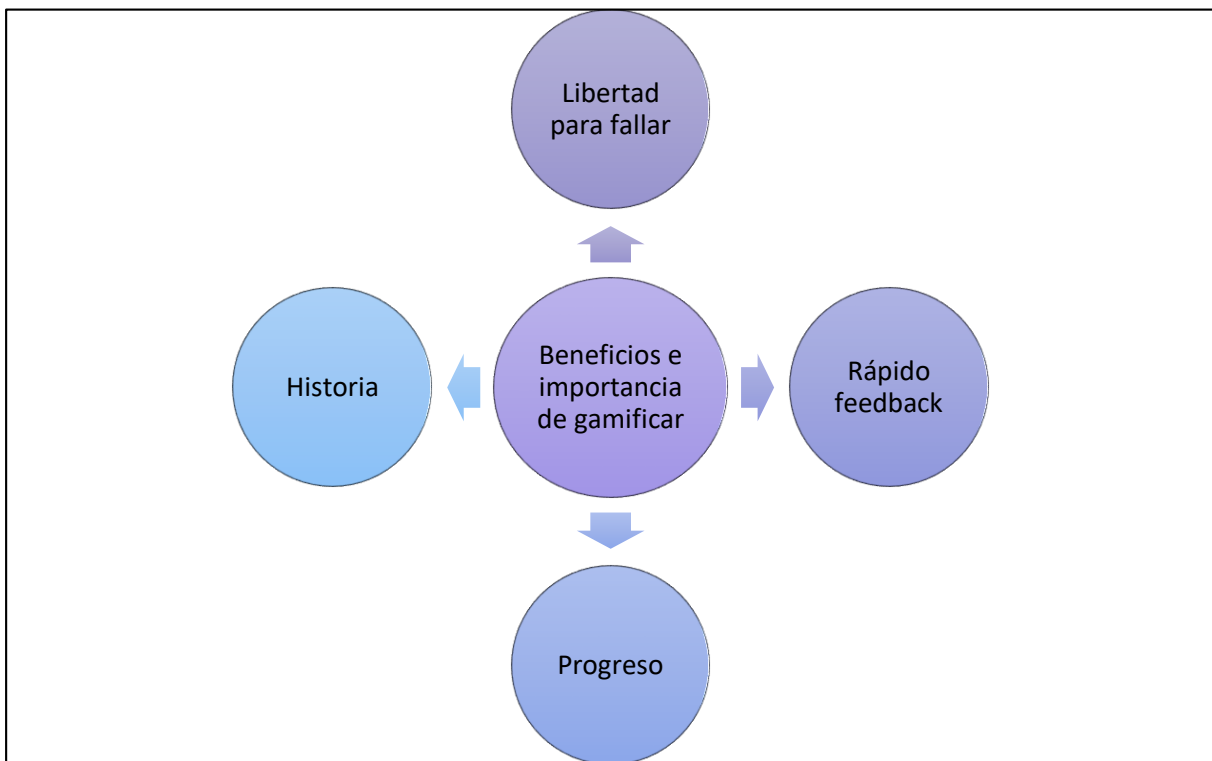


Fuente: <https://kahoot.it/>

La Importancia y Beneficios de la Gamificación

La gamificación dentro del área de la educación es un campo que cada vez adquiere mayor importancia por los beneficios que esta aporta al aprendizaje (Scott & Neustaedter, 2013, como se citó en Ortiz-Colón, Jordán & Agredal, 2018, pág. 6). Se puede relacionar al juego con la forma más básica de aprendizaje desde que el individuo es un bebé hasta incluso la vida adulta.

Figura 7
Importancia y beneficios al gamificar



Fuente: (Ortiz-Colón, Jordán & Agredal, 2018, pág. 6).
Elaboración: Propia

La Cartografía

García (2008) define a la Cartografía como “una rica fuente de profundo conocimiento para el estudio histórico político-cultural de un país, una región, un estado o una ciudad, que no ha sido totalmente aprovechada” (pág. 11). A su vez, Luque (2011) menciona que “las nuevas tecnologías aplicadas al mundo de la Cartografía han supuesto en la actualidad la divulgación masiva de imágenes espaciales y el desarrollo de nuevas técnicas de análisis y de conocimiento” (pág. 183).

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

En la presente investigación el enfoque que se utilizó es de tipo cualitativo y cuantitativo (mixto), puesto que se utilizaron técnicas de investigación como la encuesta y entrevista, como se detalla a continuación:

Método de Investigación

El método utilizado en la investigación fue de tipo empírico, el cual se centra en la utilización de las herramientas de recolección de información más comunes. En este caso investigativo se utilizó la encuesta y entrevista.

Tipo de Investigación

Predominantemente descriptiva, además presenta elementos explicativos.

Diseño de Investigación

Diseño descriptivo del tipo reporte de caso.

Población y Muestra

El presente proyecto de investigación se trabajó con la información recolectada en la Unidad Educativa “Pensionado Olivo” de la ciudad de Riobamba, específicamente con los octavos años EGB. El 8vo “A” constó de 22 estudiantes (10 hombres y 12 mujeres), a su vez el 8vo “B” tiene 23 estudiantes (18 hombres y 5 mujeres). Lo que nos da como resultado una población total de 45 estudiantes con los cuales se trabajó, y constituyen el universo de la población de los octavos años de EGB y fue del tipo no probabilístico.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Encuesta/Cuestionario Estructurado

Hernández, Fernández, & Baptista (2014) definen que un cuestionario es una compilación de preguntas directamente relacionadas con el planteamiento del problema, además, menciona que “en el enfoque cuantitativo las muestras probabilísticas son esenciales en diseños de investigación por encuestas, en los que se pretende generalizar los resultados a una población” (pág. 224). Los cuestionarios se aplicaron a la totalidad de la población estudiada, la cual consiste en 45 estudiantes por lo cual no habría inconvenientes en aquello.

Entrevista/Guía de Entrevista

Hernández, Fernández, & Baptista (2014) argumentan que la entrevista dentro del paradigma cualitativo es un proceso íntimo y altamente flexible, definida como una reunión para dialogar e intercambiar información entre el entrevistador y el entrevistado, las mismas que podrán ser estructuradas, semiestructuradas y no estructuradas. La entrevista se aplicó al Coordinador del Área de Ciencias Sociales de la Unidad Educativa “Pensionado Olivo” del año lectivo 2020-2021, con el fin de obtener información relacionada con el problema de investigación.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Análisis e Interpretación de los Resultados de la Encuesta Aplicada a los Estudiantes de 8vo EGB de la Unidad Educativa “Pensionado Olivo” Durante el Año Lectivo 2020-2021.

1) ¿A qué paralelo pertenecía?

Tabla 2
Paralelo de la población

Opciones	Frecuencia	Respuesta
A	22	48,9%
B	23	51,1%
Total	45	100,00%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes de Octavo año, paralelos “A” y “B”
Elaboración: Propia

Figura 8
Paralelo de la población



Fuente: Tabla 2
Elaborado por: Pablo Chávez

Análisis y discusión: Del total de los estudiantes pertenecientes al 8° año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Pensionado Olivo” durante el año lectivo 2020-2021, el 48,9% pertenece al paralelo “A”; y el 51,1 corresponde al paralelo “B”. Con los datos obtenidos se puede evidenciar que existe una distribución balanceada entre los dos paralelos. Además, es notable que los cursos no están sobrepoblados. Esto facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje, por la atención más personalizada que puede brindar el docente al estudiante.

2) *¿Durante el 8vo año tenía celular propio?*

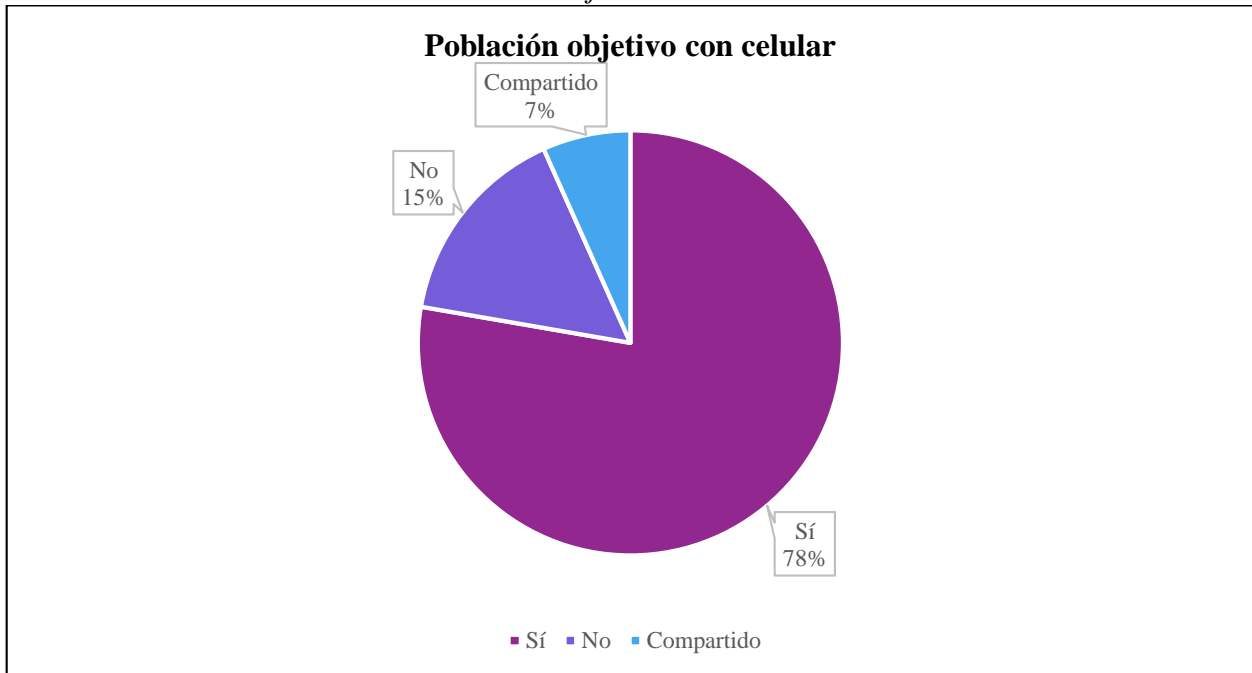
Tabla 3
Estudiantes con celular propio

Opciones	Frecuencia	Respuesta
Sí	35	77,8%
No	7	15,6%
Compartido	3	6,7%
Total	45	100,00%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes de Octavo año, paralelos “A” y “B”

Elaboración: Propia

Figura 9
Población objetivo con celular



Fuente: Tabla 3
Elaborado por: Pablo Chávez

Análisis y discusión: Del total de los encuestados con respecto a si tienen celular propio, se puede evidenciar que, un 77,8% sí tiene celular propio; un 6,7% tiene dispositivo móvil compartido; y un 15,6% no cuenta con un smartphone. Un 77,8% de estudiantes con celular propio, sumando el 6,7% con un dispositivo móvil compartido, tenemos como resultado un 84,5% con acceso a un teléfono celular, la cual es una cifra altamente positiva, tomando en consideración las condiciones de conectividad que demandan la ERDE. Sin embargo, a pesar de la notable accesibilidad a teléfonos celulares, es importante tener en cuenta a ese 15,6% que no tiene la posibilidad de usar un smartphone y cuál es el impacto en su proceso de aprendizaje.

3) ¿Durante el 8vo año tenía computadora propia?

Tabla 4
Población con computador

Opciones	Frecuencia	Respuesta
Sí	39	86,7%
No	3	6,7%
Compartido	3	6,7%
Total	45	100,00%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes de Octavo año, paralelos "A" y "B"
Elaboración: Propia

Figura 10
Población objetivo con computador



Fuente: Tabla 4
Elaborado por: Pablo Chávez

Análisis y discusión: De los estudiantes encuestados, se puede notar que, un 86,7% sí tiene computadora propia; un 6,7% comparte el ordenador; y un 6,7% no cuenta con una PC. Un 86,7% de estudiantes con computador propio, sumando el 6,7% con un ordenador compartido, tenemos como resultado un 93,4% con acceso a una PC, un dato porcentual bastante

bueno. Pero, no debemos olvidar ese 6,7% que no tiene la posibilidad de usar una computadora y tomando en cuenta que las clases son virtuales y la dificultad que representa acceder a las mismas mediante un celular.

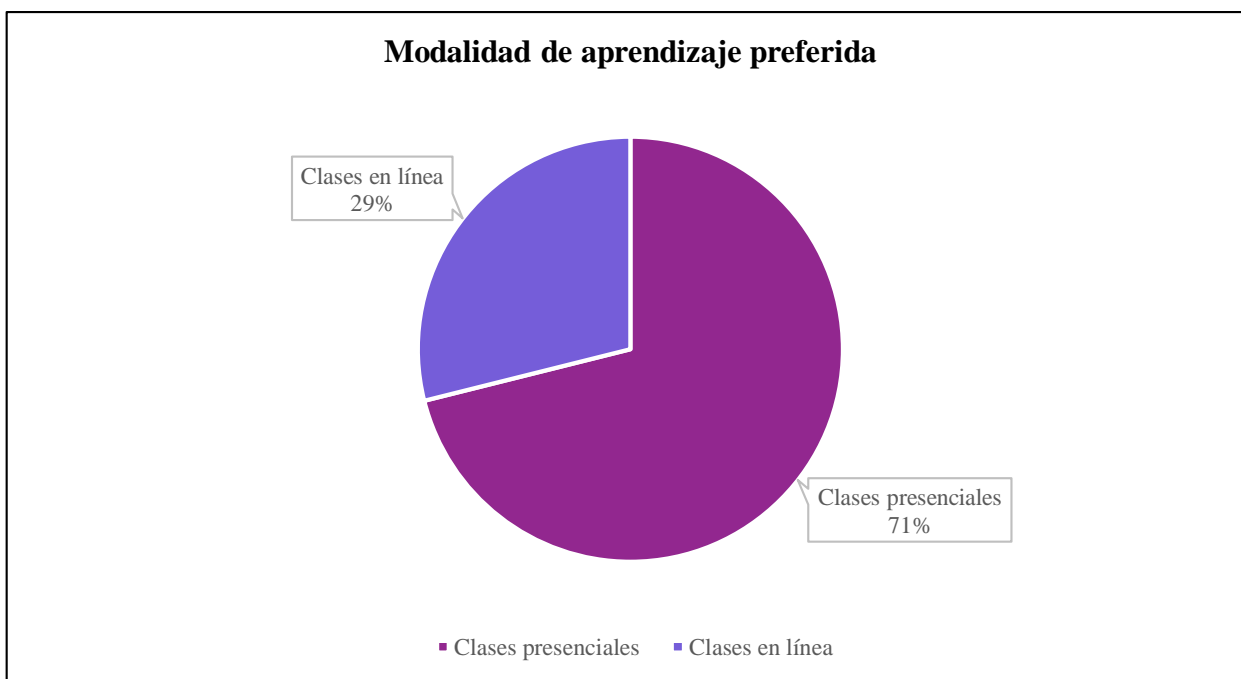
4) ¿Bajo qué modalidad siente que aprende más?

Tabla 5
Modalidades de aprendizaje

Opciones	Frecuencia	Respuesta
Clases presenciales	32	71,1%
Clases en líneas	13	28,9%
Total	45	100,00%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes de Octavo año, paralelos “A” y “B”
Elaboración: Propia

Figura 11
Modalidad de aprendizaje preferida



Fuente: Tabla 5
Elaborado por: Pablo Chávez

Análisis y discusión: Un 71,1% de los estudiantes encuestados mencionan que aprenden más bajo la modalidad de las clases presenciales; y un 28,9% con las clases en línea. Que el 71,1% de los estudiantes respondan que aprenden mejor bajo la modalidad presencial no es una novedad. Sin embargo, sí es un dato alarmante.

5) *¿Se siente usted a gusto con las clases en línea?*

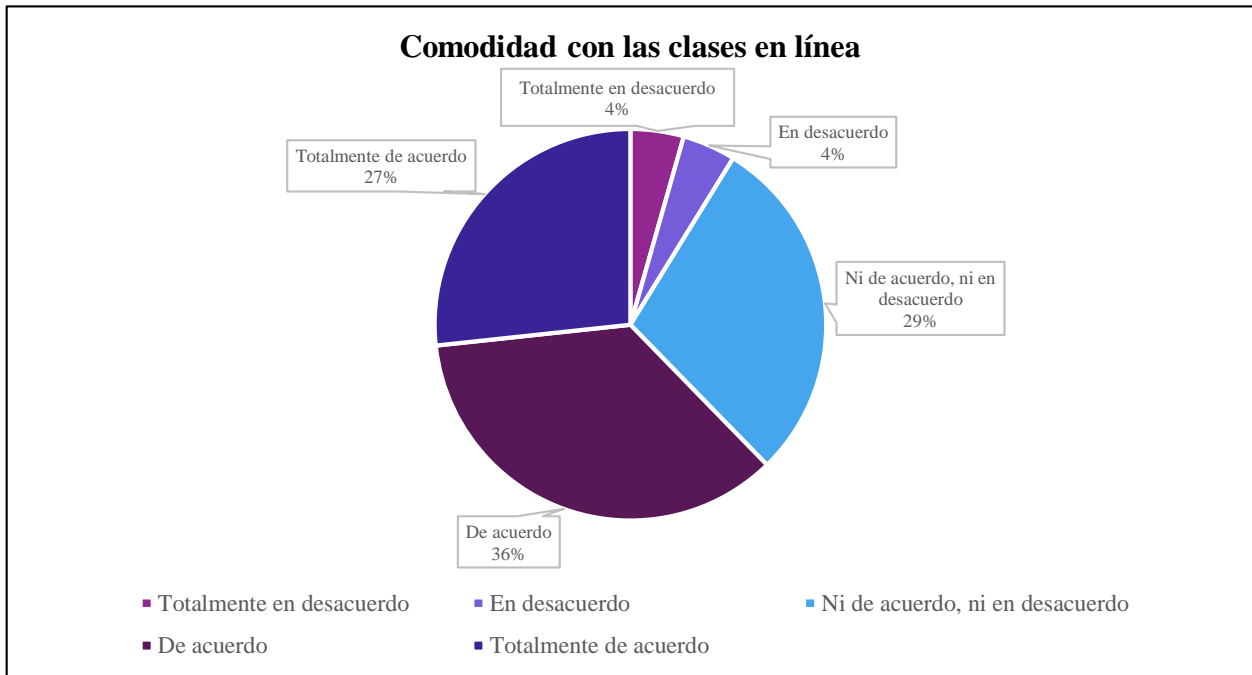
Tabla 6
Comodidad con las clases en línea

Opciones	Frecuencia	Respuesta
Totalmente en desacuerdo	2	4,4%
En desacuerdo	2	4,4%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	13	28,9%
De acuerdo	16	35,6%
Totalmente de acuerdo	12	26,7%
Total	45	100,00%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes de Octavo año, paralelos “A” y “B”

Elaboración: Propia

Figura 12
Comodidad con las clases en línea



Fuente: Tabla 6
Elaborado por: Pablo Chávez

Análisis y discusión: Del total de los estudiantes encuestados con respecto a si se sienten a gusto con las clases en línea el 4,4% están totalmente en desacuerdo; el 4,4% en desacuerdo; el 28,9% ni de acuerdo, ni en desacuerdo; el 35,6% está de acuerdo; y el 26,7% totalmente de acuerdo. Que solo 8,8% esté de acuerdo o totalmente de acuerdo corrobora el resultado de la pregunta anterior. Es notable que, los estudiantes se sienten incómodos con las clases virtuales lo que puede producir problemas en el aprendizaje de los estudiantes.

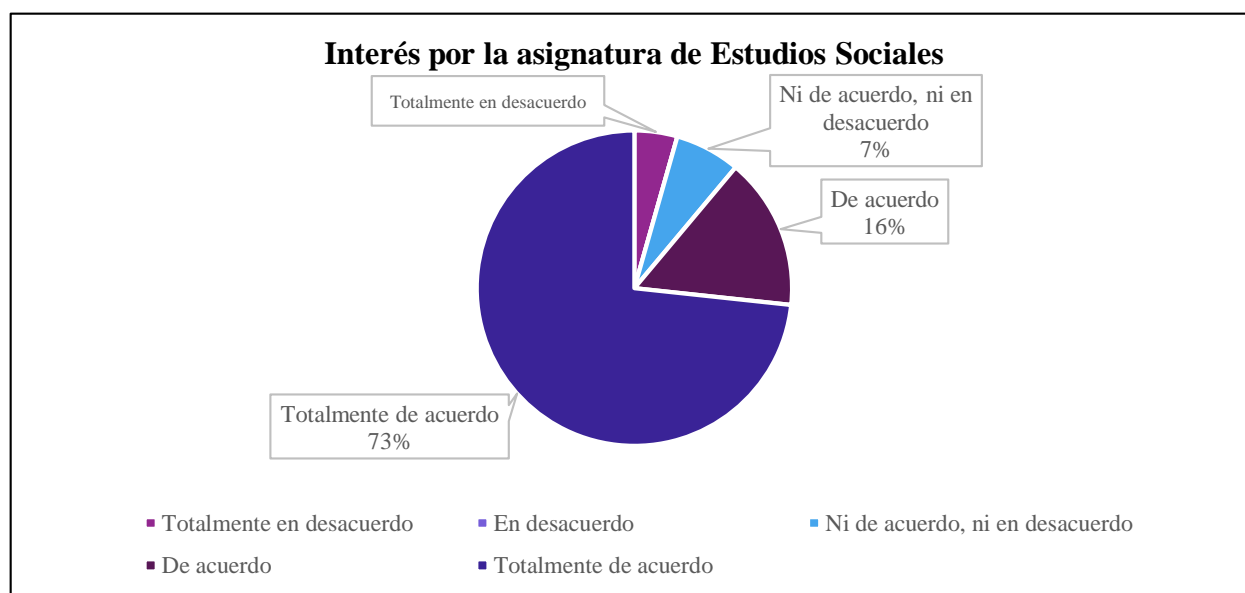
6) *¿Sentía usted interés por la asignatura de Estudios Sociales durante el 8vo año?*

Tabla 7
Interés por la asignatura de Estudios Sociales

Opciones	Frecuencia	Respuesta
Totalmente en desacuerdo	2	4,4%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	3	6,7%
De acuerdo	7	15,6%
Totalmente de acuerdo	33	73,3%
Total	45	100,00%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes de Octavo año, paralelos “A” y “B”
Elaboración: Propia

Figura 13
Interés por la asignatura de Estudios Sociales



Fuente: Tabla 7
Elaborado por: Pablo Chávez

Análisis y discusión: Del total de los estudiantes encuestados con respecto a si se sienten interés por la asignatura de Estudios Sociales, el 4,4% están totalmente en desacuerdo; el 0% en desacuerdo; el 6,7% ni de acuerdo, ni en desacuerdo; el 15,6% está de acuerdo; y el 73,3% totalmente de acuerdo. El hecho de que la mayoría de estudiantes sientan interés por la

asignatura es un resultado gratificante, sin embargo, es necesario contrastar la veracidad de esta respuesta.

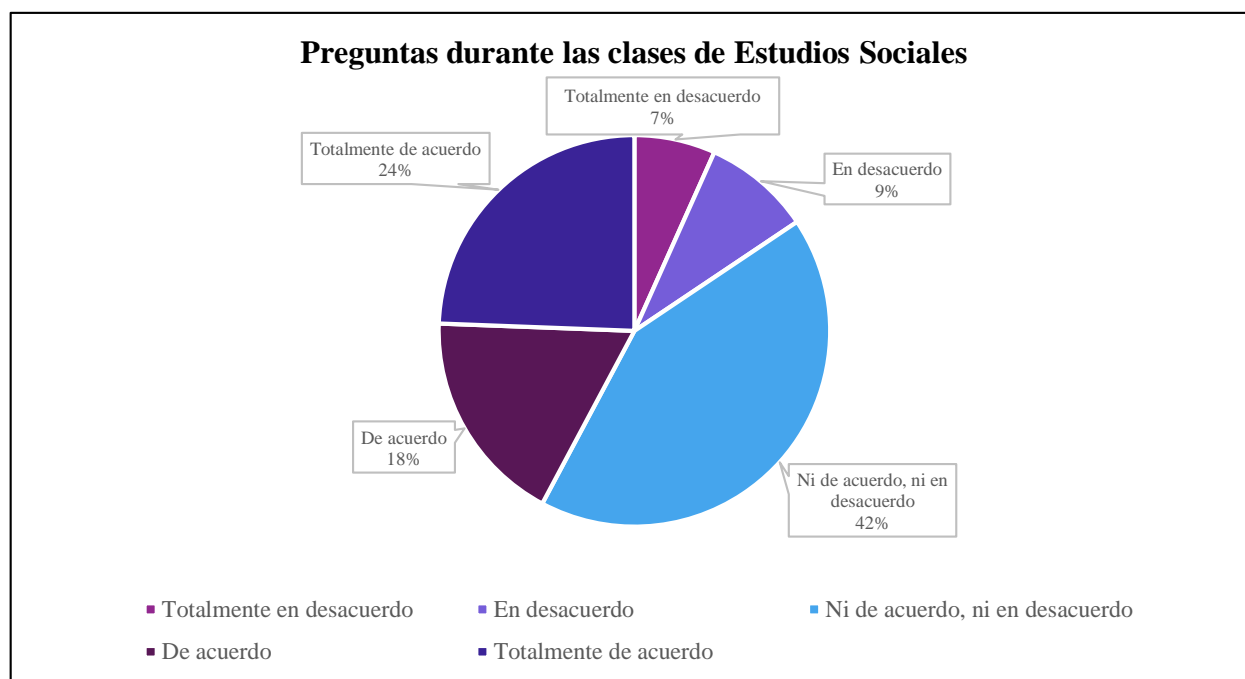
7) *¿Realizaba preguntas durante la clase de Estudios Sociales durante su 8vo año?*

Tabla 8
Preguntas durante las clases de Estudios Sociales

Opciones	Frecuencia	Respuesta
Totalmente en desacuerdo	3	6,7%
En desacuerdo	4	8,9%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	19	42,2%
De acuerdo	8	17,8%
Totalmente de acuerdo	11	24,4%
Total	45	100,00%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes de Octavo año, paralelos “A” y “B”
Elaboración: Propia

Figura 14
Preguntas durante las clases de Estudios Sociales



Fuente: Tabla 8
Elaborado por: Pablo Chávez

Análisis y discusión: Del total de los estudiantes encuestados con respecto a si realizan preguntas durante la asignatura de Estudios Sociales el 6,7% están totalmente en desacuerdo; el 8.9% en desacuerdo; el 42.2% ni de acuerdo, ni en desacuerdo; el 17,8% está de acuerdo; y el 24,4% totalmente de acuerdo. La mayoría de los estudiantes no presenta seguridad al responder esta asignatura, lo que nos da una lectura opuesta a la pregunta anterior sobre el grado de interés que los estudiantes sienten por la misma; sin embargo, se puede rescatar que existe una tendencia hacia el total acuerdo a si realizan preguntas en clases. El realizar preguntas en clases es de gran importancia “ya que en muchas ocasiones son las que permiten establecer relaciones entre los hechos o fenómenos objeto de estudio, el propio conocimiento y el conocimiento científico” (Roca Tor, Márquez, & Neus, 2013, pág. 96).

8) *¿Considera usted que las clases de Estudios Sociales eran dinámicas durante su 8vo año?*

Tabla 9
Estudios Sociales como clase dinámica

Opciones	Frecuencia	Respuesta
Totalmente en desacuerdo	1	2,2%
En desacuerdo	0	0%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
De acuerdo	1	2,2%
Totalmente de acuerdo	43	95,6%
Total	45	100,00%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes de Octavo año, paralelos “A” y “B”

Elaboración: Propia

Figura 15
Estudios Sociales como clase dinámica



Fuente: Tabla 9
Elaborado por: Pablo Chávez

Análisis y discusión: Del total de los estudiantes encuestados con respecto a si las clases de Estudios Sociales eran dinámicas durante su 8vo año el 2,2% están totalmente en desacuerdo; el 0% en desacuerdo; el 0% ni de acuerdo, ni en desacuerdo; el 2.2% está de acuerdo; y el 95.6% totalmente de acuerdo. En este sentido, hay que tomar en consideración que los alumnos que son partícipes de procesos de aprendizaje donde la gamificación está presente, expresan que las clases son más divertidas y dinámicas (Ortiz-Colón, Jordán, & Agredal, 2018).

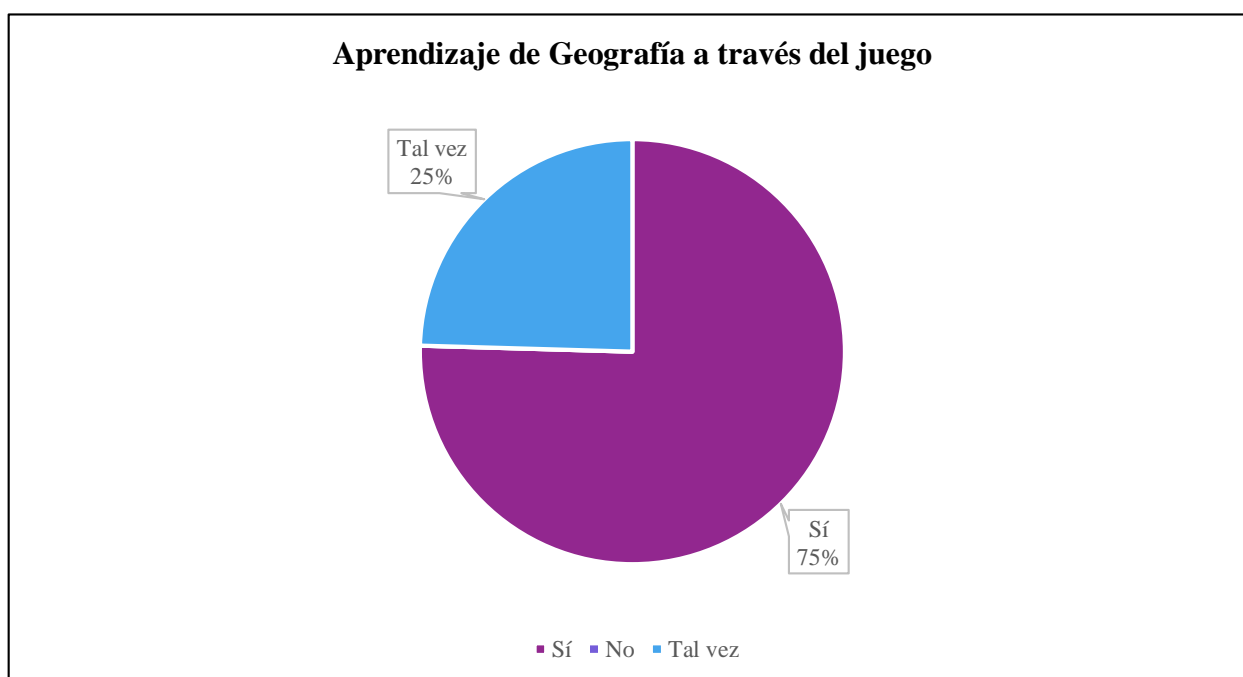
9) ¿Usted considera que se puede aprender Geografía a través de un juego en una plataforma digital o internet?

Tabla 10
Aprendizaje de Geografía a través del juego

Opciones	Frecuencia	Respuesta
Sí	34	75,6%
No	0	0%
Tal vez	11	24,4%
Total	45	100,00%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes de Octavo año, paralelos “A” y “B”
Elaboración: Propia

Figura 16
Aprendizaje de Geografía a través del juego



Fuente: Tabla 10
Elaborado por: Pablo Chávez

Análisis y discusión: Con respecto a si el estudiante considera que se puede aprender geografía a través de un juego en una plataforma digital o internet, el 75,6% menciona que sí, el 24,4% que tal vez y el 0% no cree esto posible. El no tener negativa por parte de los estudiantes ante esta interrogante demuestra la apertura que estos tienen al aprendizaje a través de la gamificación.

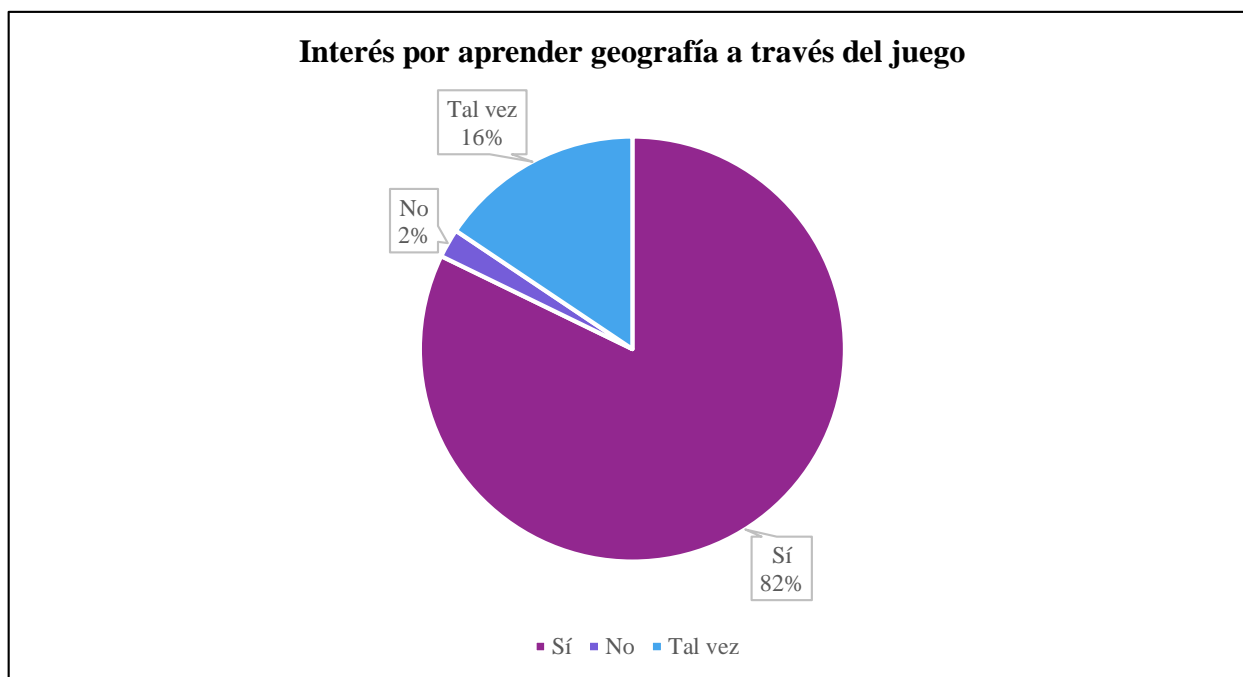
10) *¿Le gustaría aprender Geografía a través de un juego en una plataforma digital o internet?*

Tabla 11
Interés por aprender geografía a través de un juego

Opciones	Frecuencia	Respuesta
Sí	37	82,2%
No	1	2,2%
Tal vez	7	15,6%
Total	45	100,00%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes de Octavo año, paralelos “A” y “B”
Elaboración: Propia

Figura 17
Interés por aprender geografía a través de un juego



Fuente: Tabla 11
Elaborado por: Pablo Chávez

Análisis y discusión: Con respecto a si al estudiante le gustaría aprender geografía a través de un juego en una plataforma digital o internet, el 82.2% menciona que sí, el 15.6% que tal vez y el 2.2% no cree esto posible. Ya que el 2.2% representa únicamente un estudiante, esto

se puede traducir a que el alumno no siente apego por la asignatura, lo cual es absolutamente normal. Casi todo el grupo de estudio tiene interés o al menos no se cierra a la posibilidad de aprender geografía a través de un juego.

11) ¿Cuáles considera usted que son las ventajas de usar los juegos para el aprendizaje?

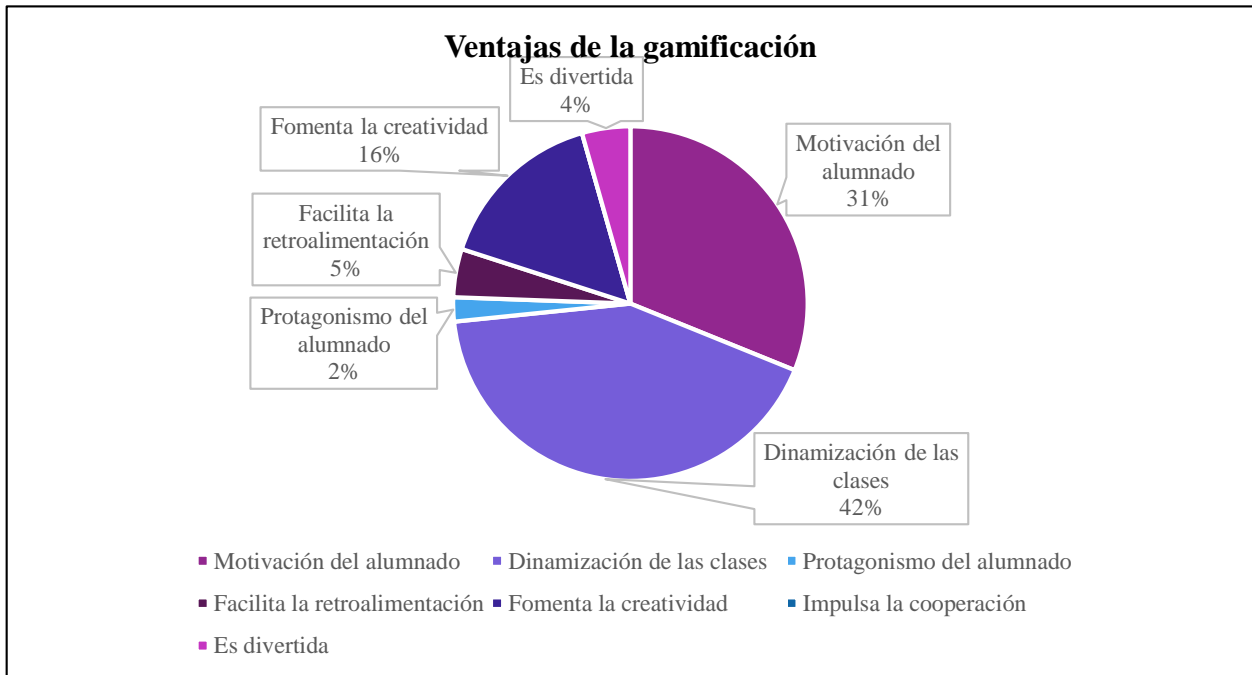
Tabla 12
Ventajas de la gamificación

Opciones	Frecuencia	Respuesta
Motivación del alumnado	14	31,1%
Dinamización de las clases	19	42,2%
Protagonismo del alumnado	1	2,2%
Facilita la retroalimentación	2	4,4%
Fomenta la creatividad	7	15,6%
Impulsa la cooperación	0	0%
Es divertida	2	4,4%
Total	45	100,00%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes de Octavo año, paralelos “A” y “B”

Elaboración: Propia

Figura 18
Ventajas de la gamificación



Fuente: Tabla 12
Elaborado por: Pablo Chávez

Análisis y discusión: En relación a lo que el estudiante considera sobre lo que son las ventajas al momento de usar juegos para el aprendizaje tenemos que, el 31.1% motivación del alumnado; 42.2% dinamización de las clases; 2.2% protagonismo del alumnado; 4.4% facilita la retroalimentación; 15.6% fomenta la creatividad; 0% impulsa la cooperación y el 4.4% cree que es divertida. Es importante destacar que las dos principales ventajas consideradas por los estudiantes son la dinamización de las clases, que ya se había corroborado con otras preguntas, y la motivación del alumnado. Para destacar la importancia de la motivación Ortiz-Colón, Jordán, & Agredal mencionan que los estudiantes “con un rendimiento alto son los que presentan unos niveles de motivación más elevados, tanto intrínsecos como extrínsecos” (2018, pág. 7).

12) *¿Cuáles considera usted que son las desventajas de usar los juegos para el aprendizaje?*

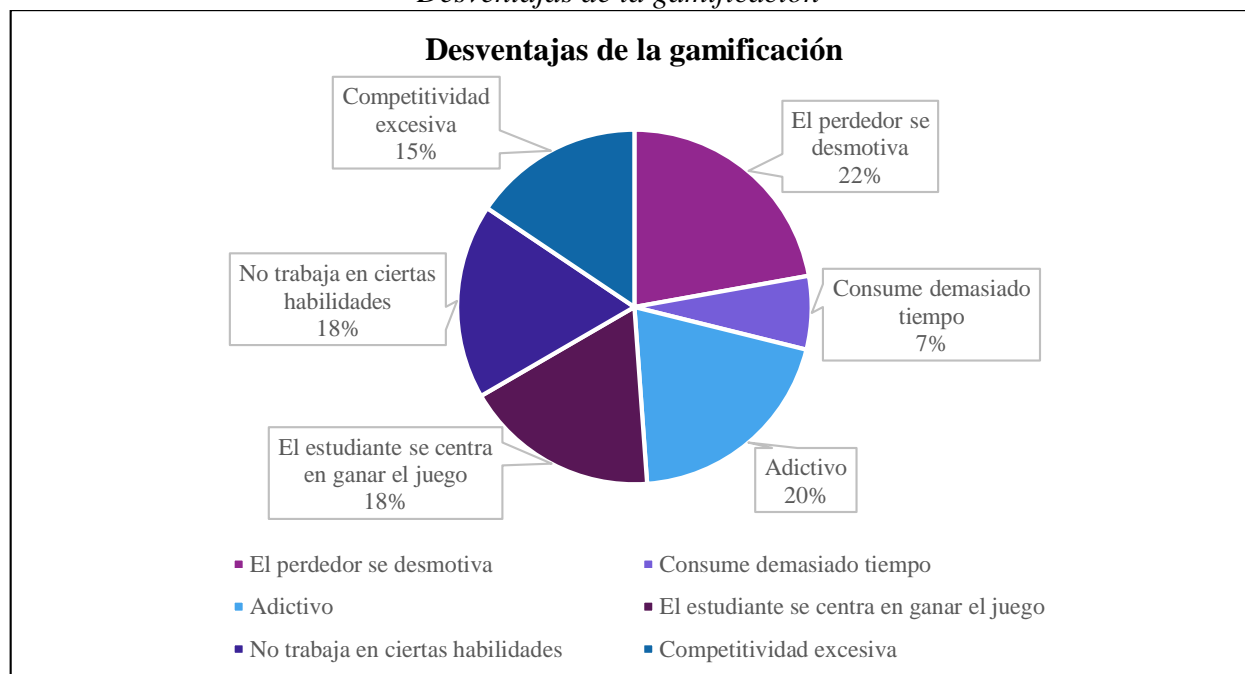
Tabla 13
Desventajas de la gamificación

Opciones	Frecuencia	Respuesta
El estudiante perdedor se desmotiva	10	22,2%
El juego consume demasiado tiempo	3	6,7%
Puede llegar a ser adictivo	9	20%
El estudiante se centra en ganar el juego (aunque signifique romper las reglas)	8	17,8%
No trabaja en ciertas habilidades como lo es la expresión oral	8	17,8%
Se puede generar una competitividad excesiva	7	15,6%
Total	45	100,00%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes de Octavo año, paralelos “A” y “B”

Elaboración: Propia

Figura 19
Desventajas de la gamificación



Fuente: Tabla 13

Elaborado por: Pablo Chávez

Análisis y discusión: En relación a lo que el estudiante considera sobre lo que son las desventajas al momento de usar juegos para el aprendizaje tenemos que, el 22.2% cree que el estudiante perdedor se desmotiva; el 6.7% que el juego consume demasiado tiempo; el 20% dice que los juegos pueden llegar a ser adictivos; el 17.8% que el estudiante se centra en ganar el juego (aunque signifique romper las reglas); el 17.8% sostiene que el jugador no trabaja en ciertas habilidades como lo es la expresión oral; y el 15.6% que se puede generar una competitividad excesiva. Es interesante notar como no existe una tendencia marcada hacia ninguna de las opciones, sino que más bien, las opciones se han seleccionado de manera equitativa a excepción del argumento de que el juego consume mucho tiempo. Al parecer esto no significa una desventaja para los estudiantes.

13) *¿Considera usted que el docente de la asignatura de Estudios Sociales debería implementar juegos para el aprendizaje de los continentes?*

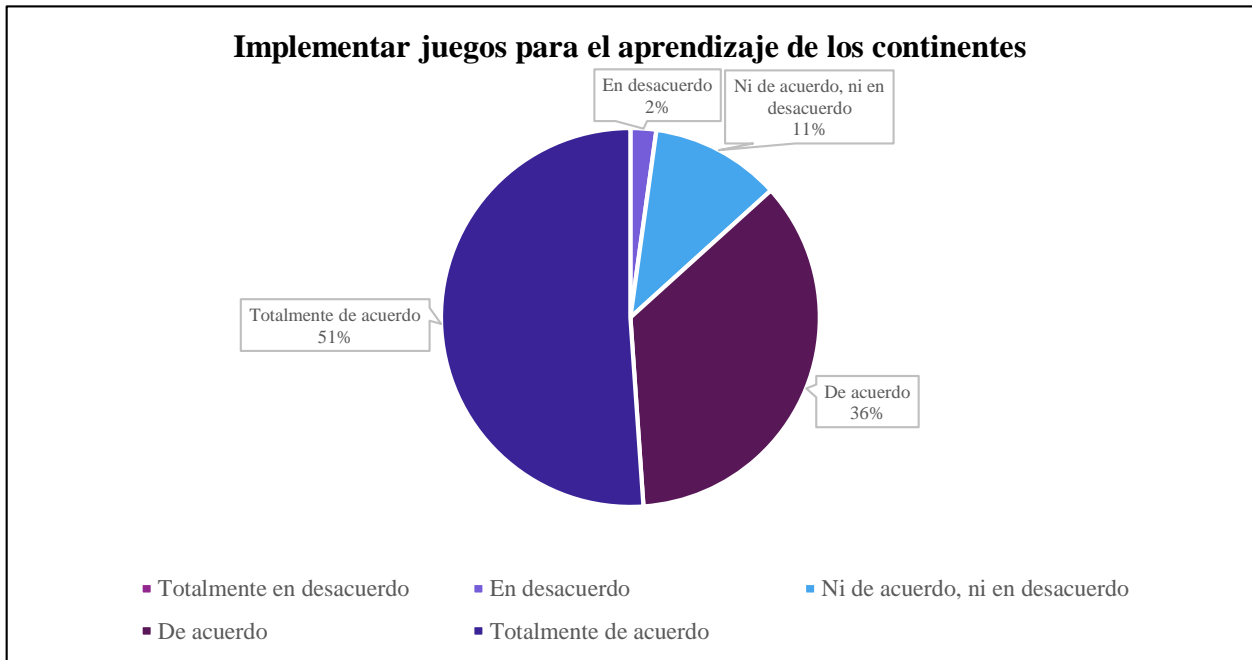
Tabla 14
Implementar juegos para el aprendizaje de los continentes

Opciones	Frecuencia	Respuesta
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	2,2%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	5	11,1%
De acuerdo	16	35,6%
Totalmente de acuerdo	23	51,1%
Total	45	100,00%

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes de Octavo año, paralelos “A” y “B”

Elaboración: Propia

Figura 20
Implementar juegos para el aprendizaje de los continentes



Fuente: Tabla 14
Elaborado por: Pablo Chávez

Análisis y discusión: Del total de los estudiantes encuestados con respecto a si el docente de la asignatura de Estudios Sociales debería implementar juegos para el aprendizaje de los continentes, el 0% están totalmente en desacuerdo; el 2,2% en desacuerdo; el 11,1% ni de acuerdo, ni en desacuerdo; el 35,6% está de acuerdo; y el 51,1% totalmente de acuerdo. La gran mayoría de los estudiantes responde con aceptación a la implementación de la gamificación para su aprendizaje de los continentes o al menos no presenta una oposición. Esto da una pauta para los profesionales de la educación especializados en las Ciencias sociales, que podrán ver en la gamificación una oportunidad para motivar al alumnado, dinamizar la clase e innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Análisis e Interpretación del Resultado de la Entrevista Aplicada al Coordinador del Área de Ciencias Sociales de la Unidad Educativa “Pensionado Olivo” Durante el Año Lectivo 2020-2021.

Caracterización del Entrevistado:

Lic. Edgar Geovanny Álvarez Olivo, Mgs.

Formación Académica:

- Licenciado en Ciencias de la Educación, profesor de enseñanza media en la especialidad de Filosofía y Ciencias Socioeconómicas. (Universidad Central del Ecuador)
- Doctorado en Investigación Socio Educativa -egresado- (Escuela Superior Politécnica del Ejército)
- Especialista en Evaluación y Acreditación. (Universidad Regional Autónoma de los Andes)
- Magister en Educación Superior. (Universidad Regional Autónoma de los Andes)

Experiencia:

- Colegio Experimental “Capitán Edmundo Chiriboga González”
- Tecnológico de Medicina Alternativa “Dr. Misael Acosta Solís”
- Escuela de Posgrados (ESPOCH)
- Unidad Educativa “Pensionado Olivo”

Pregunta 1:

¿Qué dificultades ha tenido usted como docente de la asignatura de Estudios Sociales bajo el contexto de la Enseñanza Remota de Emergencia?

Respuesta: Bueno, entre las dificultades podemos anotar especialmente esa falta de interrelación social, esa relación personal que tenemos con los estudiantes. Porque por lo general yo, en mi caso y creo que en la signatura y en el área de Ciencias Sociales, ha habido muy importante esta interrelación que existe con los estudiantes para poder afrontar sus inquietudes e inclusive su forma de asimilar la información, observándole simplemente el rostro, las caritas, de cómo van asimilando. Eso es importantísimo para nosotros para retroalimentar o para poder llegar de una forma más personalizada a nuestros estudiantes. Eso se ha perdido, prácticamente.

Análisis: Ante la respuesta del entrevistado se evidencia que, con la ERDE se ha producido una dificultad de establecer una relación profesor-estudiante afectiva. “Es importante mantener una estrecha relación con los estudiantes para evitar que sientan que están solos con un dispositivo. Es sustancial que en este vínculo se perciba cercanía y apoyo” (Escamilla, y otros, 2020, pág. 8).

Pregunta 2:

Como jefe de área, ¿qué dificultad nota usted en los docentes del área de Ciencias Sociales bajo el contexto de la Enseñanza Remota de Emergencia?

Respuesta: Bueno, igualmente con los estudiantes no hay un contacto bastante cercano con los compañeros. Cosa que normalmente hacíamos a ratos en forma impersonal de saber cómo están trabajando, qué temas han dispuesto, qué tiempo han demorado, qué dificultades han tenido. La falta de uso de material, mapas especialmente, en ese caso, que lo hacíamos y era un material muy importante para nosotros, esquemas, mapas, etc. Trabajábamos en la pizarra. Claro que en cierta forma hemos podido esto obviar con otros materiales audiovisuales que

tenemos hoy, pero siempre es difícil dejar, dejar ese hábito que teníamos, esa buena costumbre de conversar entre compañeros del área sobre las dificultades que se van presentando.

Análisis: Se puede notar que uno de los principales inconvenientes durante la ERDE ha sido la carencia de material didáctico como los mapas para poder abordar los contenidos de Geografía. “La interpretación y elaboración de mapas son conocimientos ineludibles en la formación de los discentes para conocer la realidad que les rodea en la sociedad de la que forman parte” (Ortiz Cermeño, 2020, pág. 202). Es en este punto donde la gamificación y el potencial uso cartográfico que esta tiene, adquieren un alto grado de importancia ya que las posibilidades no se limitan a los recursos didácticos tangibles que podíamos encontrar en el aula.

Pregunta 3:

¿Qué consecuencias han existido en los estudiantes bajo la modalidad de Enseñanza Remota de Emergencia? ¿Por qué?

Respuesta: Bueno, considero que en nuestra área en general, en nuestras asignaturas, siempre ha habido una buena predisposición de los estudiantes, a diferencia de otras áreas. Ha habido una buena predisposición, no hemos tenido mayor problema en lo que se refiere a la motivación en sí con los estudiantes. Pero, podríamos decir también que esa interrelación más personalizada está faltando. Veo especialmente con el trabajo de mis compañeros; es decir, no puedo monitorear, no sé cómo están llevando su trabajo. Porque le soy sincero los promedios en Estudios Sociales son exageradamente altos. No sé cómo se esté evaluando, qué se está haciendo. Porque desgraciadamente veo que los contenidos lo que se refieren a los datos de un mes a otro olvidan, peor hablar de un año a otro. Uno tal vez en ese día se sale muy contento

por la aceptación, pero rápidamente olvidan datos muy importantes. No es exagerarle decirle que muchas veces los estudiantes de tercero de bachillerato no se pueden ubicar en tiempo y espacio, especialmente dónde está el norte, sur, este y oeste. Cosas que son vitales, que deberían haber ya dominado en primaria. No lo saben.

Análisis: Se puede notar la importancia de generar un cambio radical al modelo establecido para el aprendizaje de la Geografía. “Es ineludible implantar los conceptos cartográficos en el aula de manera gradual y sistemática atendiendo a las necesidades del estudiantado en función de sus capacidades metacognitivas y de aprendizaje” (Ortiz Cermeño, 2020, pág. 203). Debido al contexto de la ERDE en la que nos encontramos es importante innovar hacia la gamificación y su uso cartográfico.

Pregunta 4:

¿Considera usted importante mantener motivado al estudiante durante su aprendizaje de los continentes? ¿Por qué?

Respuesta: El estudio de la historia en general debe estar sobre una base de un conocimiento básico de Geografía. Si no hay un conocimiento básico de Geografía como que los conocimientos están desperdigados, están fáciles de confundir. Porque no hay una base, una estructura. [La Geografía] es como un anaquel, donde se pueden ir ubicando los conocimientos de historia. Si hablamos por ejemplo de Historia Universal, es importantísimo que se trabaje con el mapa en la mano. Cómo puedo hablar, por ejemplo, de la cultura egipcia y de sus características, si no hablamos de su Geografía, del norte de África, de estar en medio del

desierto del Sahara, de estar junto al Mar Rojo o atravesado por el Río Nilo. Entonces es muy importante el conocimiento vital de la Geografía.

Análisis: El hecho de que los estudiantes puedan ubicarse espacial y temporalmente son destrezas importantes para el desarrollo de sus habilidades a futuro. Ahora bien, “la geografía sufre un proceso de renovación metodológica y didáctica que está cambiando las formas en las que el profesor debe abordar su trabajo en el aula” (Luque, 2011, pág. 184). Es en este punto, donde la gamificación juega un papel fundamental, más aún bajo el contexto de la ERDE, que obliga a los estudiantes y docentes a participar y desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la virtualidad y el constante uso de las tecnologías de la Información y Comunicación.

Pregunta 5:

¿Considera usted que las clases en la asignatura de Estudios Sociales bajo la modalidad de Enseñanza Remota de Emergencia son dinámicas? ¿Por qué?

Respuesta: Sé que a pesar del esfuerzo que ponemos, no es igual presencial que a distancia. Siempre la relación cercana al maestro es muy importante. Entonces considero que hemos sabido de alguna forma cubrir esas necesidades de la educación en estos tiempos de pandemia. Pero no hemos logrado llegar a esta dinámica que quisiéramos. Para nosotros en Sociales, es muy importante tener una lectura fluida, razonada, crítica. Muchos estudiantes no están acostumbrados a la lectura. Como un eje transversal yo he propuesto siempre que darles la oportunidad que los estudiantes también apoyen con su lectura durante la clase. Pero, no es

más que eso. Son pocos los que siempre están participando. Hacerle participar a otros es importante para nosotros, pero no se tiene el éxito como se quisiera.

Análisis: Es evidente que la educación cambió radicalmente, la ERDE colocó importantes retos sobre el camino; la pandemia no solo ha obligado a los docentes a comprender que los campos digitales demandan destrezas distintas a las tradicionales, más aún cuando la virtualidad marca una gran brecha entre los docentes y los estudiantes (Pardo Kuklinski & Cobo, 2020).

Pregunta 6:

Dentro de las tendencias contemporáneas de la pedagogía hace algún tiempo se viene aplicando el juego, es decir la lúdica o gamificación como elemento motivador para impulsar un aprendizaje activo. ¿Considera usted importante introducir la gamificación para el aprendizaje de los continentes, en el octavo año EGB? ¿Por qué?

Respuesta: Sí, muy importante las tendencias estas. Especialmente yo creo que todos aprendemos de alguna forma jugando. Es la forma más natural de aprender. Como siempre, ese contacto especialmente con lo necesario, con lo objetivo, es muy importante. Nosotros, por ejemplo, en relación a lo nuestro, les decía a mis chicos para poder considerarnos que sabemos por lo menos algo deberíamos conocer muy bien por lo menos cuáles son nuestras 24 provincias, cuáles son sus capitales. Por medio de un juego les hacía mentalmente ubicarse provincia por provincia, cuáles son las provincias que están de límite. Porque le digo a ratos hay conocimientos tan básicos que no los tienen y que a ratos lo necesitamos. Por ejemplo, yo le pregunto a un chico: ¿Te fuiste de vacaciones? –Sí, me fui a Salinas- Qué bien, pero dime,

coméntame: ¿A qué hora salieron? ¿Por qué pueblos pasaron? ¿A qué ciudades llegaron? ¿Qué pueblitos reconociste? ¿Cómo estaba el clima? ¿El clima cambió al de la Sierra? Entonces, es una forma también de llevar esas experiencias propias a ratos al curso entero.

Análisis: Como bien menciona el coordinador del área de CCSS el juego o en este caso la gamificación es algo intrínseco en la naturaleza humana y en su forma de aprender, el individuo “está biológicamente preparado para recibirlo y explotar su potencial de forma inmediata, al basarse en el aprendizaje natural que surge desde el juego” (González, 2014, pág. 190). El adaptar el juego como medio para lograr el aprendizaje es una técnica muy valiosa, además, de las amplias posibilidades que este nos brinda para contenidos donde la cartografía es protagonista.

Pregunta 7:

¿Cree usted que los docentes de la asignatura de EESS estamos preparados para aplicar estrategias de gamificación?

Respuesta: No, no necesariamente, no estamos todavía en ese aspecto. Verá los profesores que somos ya de algunos años de experiencia, tenemos una escuela un poquito diferente a la de ustedes, que son estudiantes jovencitos, que tienen nuevas experiencias, nuevos aprendizajes, están más cercanos a las nuevas tendencias. Claro que nosotros podemos innovarnos, y eso es muy importante, no porque dominemos una de las ramas del área que nosotros trabajamos no es que sabemos de todo. Siempre esas nuevas experiencias que ustedes nos traen son las que enriquecen, es decir, rejuvenecen prácticamente la actividad. Es muy

importante y ojalá podamos seguir conversando e intercambiando ideas porque vamos a aprender unos de otros, lo cual es muy importante.

Análisis: Las condiciones alrededor de la educación en todos sus niveles cambiaron notablemente con la aparición del aislamiento producido por la pandemia de la COVID-19 y el surgimiento de la ERDE. Ante esta situación, es evidente la necesidad que existe de mantenernos en constante innovación ante los cambios graduales, esto debe ser tomado mucho más en cuenta con los cambios radicales que se produjeron con la pandemia y su confinamiento.

Pregunta 8:

¿Ha recibido usted alguna capacitación sobre la gamificación? ¿Conoce docentes que hayan recibido capacitaciones sobre este tema?

Respuesta: No, no, no. Sabe que para mí es algo bastante nuevo. Lo que hemos tenido como área es tal vez un poquito del uso de los textos por parte de editoriales, pero es algo más comercial que didáctico mismo. Como área mismo no hemos tenido mayores capacitaciones. Lo que sí quiero mencionar es que en nuestra área tenemos una infinidad de material. Un material excelente. Claro que hay de toda calidad. Pero, hay material que está diseñado, por ejemplo, videos para primaria, secundaria. En ese aspecto nosotros, tenemos una fortaleza enorme, especialmente en el área de sociales. Yo recuerdo que cuando empecé a trabajar en el Colegio Chiriboga, por ejemplo, para nosotros era ya una novedad el usar esos CDs, esos cassettes de VHS, no sé si algún rato los conoció usted. Entonces, teníamos en el colegio un salón de audiovisuales con un reproductor de VHS y una televisión bastante grande y era bastante bueno. Era una riqueza para nosotros, no solamente el hablar, el enseñar un mapa, un

esquema o un libro, sino, ya es otra cosa con videos. De eso para lo que hemos avanzado hoy, lo que podemos bajarnos de internet y reproducirlos, proyectarlos. Hay una enorme abundancia de recursos, que nos facilita muchísimo en todas las áreas.

Análisis: Con esta respuesta se corrobora que la gamificación es un tema bastante nuevo dentro del contexto de la Unidad Educativa “Pensionado Olivo”. Se evidencia también que, existe una desactualización en el manejo de recursos relacionados con las TIC’s, ya que estos se limitan únicamente a proyectar contenidos a través de un infocus.

Pregunta 9:

¿Ha notado usted el uso de la gamificación por parte de los docentes del área de Ciencias Sociales?

Respuesta: Palparlo directamente no, no he tenido esa experiencia le puedo decir. Seguramente son las nuevas tendencias, ustedes son profesores jovencitos que están con todas esas expectativas, con todas esas ganas de hacer las cosas y que nos ayuda principalmente a los profesores que tenemos ya algunos años, no solo como que nos modernizan, sino que también, nos dan nuevas herramientas para llegar a nuestros estudiantes. Sería muy importante por ejemplo si ustedes que están al tanto de estas nuevas formas de trabajo que también poderlo difundir al interior del área, para hacer un frente común, sería extraordinario también. Porque todo está cambiando, todo está innovándose. Para bien o para mal todo está innovándose y hay que estar al día. Porque nuestros estudiantes también que son milenios están con unas expectativas mayores. No podemos quedarnos atrás, especialmente desde el punto de vista tecnológico y también metodológico.

Análisis: Es importante recalcar que el diálogo constante entre los docentes, los que llevan años de experiencia y los que recién empiezan en el mundo de la educación es muy importante ya que construyen un modelo de intercambio e innovación, el compartir las nuevas ideas y las experiencias es parte del constante desarrollo como individuos y como comunidad educativa.

Esto trae consigo la responsabilidad de que profesores e instituciones a la hora de innovar en metodologías emergentes, intenten incorporar en sus clases estrategias que aumenten la motivación y el compromiso de proporcionar todas las herramientas y recursos posibles que favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo de sus alumnos (Ortiz-Colón, Jordán, & Agredal, 2018, pág. 2).

CAPÍTULO V.

Conclusiones

En cuanto a los referentes teóricos y metodológicos que justifican la pertinencia de la gamificación y su uso cartográfico para el aprendizaje de los continentes en los estudiantes sujetos de estudio, se encontró que esta técnica invita a los individuos a participar proactivamente en el proceso educativo propuesto por el docente, además, permite un aprendizaje significativo enlazando los conocimientos previos con los nuevos. Asimismo, el juego como forma natural de aprendizaje fomenta las actitudes de colaboración y competencia entre los estudiantes, generando que este proceso sea más dinámico y motivador.

Tomando en consideración los elementos componentes, características y estructura de la gamificación para el aprendizaje de los continentes en los estudiantes sujetos de estudio, se puede decir que están presentes características internas las cuales se consideran y administran, pero nunca se muestran directamente en el juego; estructuras y procesos como los de la llamada tríada PET (puntos, emblemas y tablas de clasificación) que generan el desarrollo del sistema gamificado por parte de los jugadores; y elementos componentes que implican las particularidades específicas que se muestran, tales como: niveles, personajes, equipos, tablas de posiciones, puntos y premios.

A través de los datos levantados, se pudo determinar el estado actual del aprendizaje de los continentes en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica durante el año lectivo 2020-2021, para lo cual se logró conocer el alto grado de aceptación que tienen los estudiantes con la asignatura de Estudios Sociales y sus contenidos ya que esta era dinámica, al mismo tiempo se evidenció una alta predisposición dentro del aula de clase a través de preguntas planteadas al docente. Además, el fuerte interés por aprender Geografía a través de un juego en

una plataforma digital o internet y que este se implemente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Bajo el contexto de la ERDE se evidenció, además, que las relaciones afectivas y de comunicación entre los miembros de la comunidad educativa se han visto notablemente afectadas, así mismo, la dinamización de las clases y la motivación de los estudiantes. Por otra parte, se destaca la importancia de la Geografía como medio para que los estudiantes se ubiquen espacialmente. Sumando a esto, el valioso aporte que genera la aplicación del juego como forma natural de aprendizaje. Por último, se refleja la importancia y necesidad de mantenerse actualizado en las nuevas técnicas que vienen de la mano con la tecnología y los medios digitales ya que dentro de los contenidos curriculares se ha podido evidenciar que los docentes no utilizan la gamificación como una técnica de enseñanza y aprendizaje.

Basados en el proyecto de investigación se puede hacer énfasis en la importancia de la gamificación y su uso cartográfico al momento de motivar y dinamizar el aprendizaje de los continentes en estudiantes de octavo año de Educación General Básica, bajo las complicadas condiciones de la ERDE. Además, de generar ciertas habilidades de colaboración y competencia entre pares.

Recomendaciones

Se recomienda aplicar los referentes teóricos y metodológicos que justifican la pertinencia de la gamificación y su uso cartográfico no solo para el aprendizaje de los continentes en estudiantes de 8vo EGB, sino para todos los contenidos que tienen relación con la Geografía Política en los distintos niveles educativos para así fomentar en los estudiantes motivación por los contenidos y la dinamización de las clases.

La institución educativa debe incluir en su proceso de aprendizaje a la gamificación y sus elementos componentes, tomando en consideración las características internas que no son percibidas por los usuarios de los juegos, estructuras y procesos (Tríada PET) para el aprendizaje de los continentes en los estudiantes de 8vo EGB para generar así una participación proactiva, un aprendizaje significativo y habilidades de colaboración y competencia.

Con respecto al estado actual del aprendizaje es importante que los docentes busquen de manera autónoma la innovación permanente en estrategias y herramientas que permitan afrontar los desafíos educativos que se presentan. Se recomienda la exploración, el uso y aplicación de técnicas activas de aprendizaje como es la gamificación a través de plataformas digitales o internet para así, dinamizar y motivar el aprendizaje tomando en cuenta las condiciones que presenta la ERDE.

Finalmente, en relación a la importancia de la gamificación, se recomienda a la Unidad Educativa “Pensionado Olivo” dicha herramienta, a pesar de no ser un tema nuevo no ha calado en el sistema de educación tanto como debería. No se tiene que olvidar que la misma, al igual que otras técnicas para el aprendizaje presenta ventajas y desventajas que no se deben obviar. Acontecimientos como los vividos nos invitan a pensar constantemente en la necesidad de estar, de manera permanente, actualizados, más aún cuando nuestro contexto presenta cambios abruptos.

REFERENCIAS

- Belando-Montoro, M. (2017). Aprendizaje a lo largo de la vida. Concepto y componentes. *Revista iberoamericana de educación*, 75, 219-234. Obtenido de <https://rieoei.org/historico/documentos/rie75a11.pdf>
- Escamilla, J., García, R., Moreno, J., Osoria, A., Peña, A., González, J., . . . Zavala, C. (2020). ¿Cómo abordar la dimensión socioafectiva en la enseñanza remota de emergencia? *Revista Digital Universitaria*, 21(5), 1-10. doi:<http://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2020.21.5.10>
- García, I. (2008). El estudio histórico de la cartografía. *Takwá, Revista de historia*, 13, 11-32. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Irma-Beatriz-Garcia-Rojas/publication/236944624_irma_beatriz/links/0c96051a4d959f23d1000000/irma-beatriz.pdf
- González, C. (2014). *Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas*. Madrid: Universidad de Deusto. Obtenido de <http://www.carlosgonzalezardon.com/tesis/capitulos/4GamificacionVjsTransSocCarlosGTardon.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta ed.). México D.F.: Mc Graw Hill Education. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

- Huotari, K., & Hamari, J. (2012). Defining Gamification: A Service Marketing Perspective. *Proceedings of the 16th International Academic MindTrek conference*, 17-22. Obtenido de <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2393132.2393137>
- Luque, R. (2011). El uso de la cartografía y la imagen digital como recurso didáctico en la enseñanza secundaria. Algunas precisiones en torno a Google Earth. *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles*, 183-210. Obtenido de <https://helvia.uco.es/handle/10396/14187>
- Maquilón, J., & Hernández, F. (2012). Influencia de la motivación en el rendimiento académico de los estudiantes de formación profesional. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 14(1), 81-100. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3678771>
- Meza, A. (2013). Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición. *Propósitos y representaciones*, 1(2), 193-212. Obtenido de <http://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/48>
- Morales, B. (2019). *Gamificando la clase de Historia: una propuesta didáctica para los alumnos de 3º de la ESO*. Madrid: Universidad Internacional de La Rioja. Obtenido de <https://reunir.unir.net/handle/123456789/8364>
- Moreno, J., & Gómez, I. (2017). Vera, J. R. M., & Trigueros, I. M. G. (2017). Barcelona y su área metropolitana en google earth, una propuesta para la enseñanza y el aprendizaje de la geografía humana. *Livro de atas. VIII Congresso Iberico de Didactica da Geografia*, 181-190.

- Ortiz Cermeño, E. (2020). Aplicación didáctica de los mapas y la cartografía como instrumentos de formación en el aula. *Revista de Ciencias Sociales*, 193-205. Obtenido de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/sociales/article/view/42990/43257>
- Ortiz-Colón, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, 1-17. Obtenido de <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?lang=es>
- Roca Tor, M., Márquez, C., & Neus, S. (2013). Las preguntas de los alumnos: una propuesta de análisis. *Enseñanza de las ciencias: Revista de Investigación y experiencias didácticas*, 31(1), 95-114. Obtenido de <https://raco.cat/index.php/Ensenanza/article/view/285706>
- Rojas-Viteri, J., Álvarez-Zurita, A., & Bracero-Huertas, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Cátedra*, 4(1), 98-114. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22596/1/UsodeKahootcomomotivadorenelprocesoenseñanza-aprendizaje.pdf>
- Torres, D. (10 de Abril de 2020). *TorresBurriel*. Obtenido de TorresBurriel: <https://www.torresburriel.com/weblog/2020/04/10/en-que-consiste-la-ensenanza-remota-en-emergencias-ere/>
- Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. *Capital humano*, 295, 73-78. Obtenido de <https://www.altacapacidad.com/wp-content/uploads/2020/07/Los-secretos-de-la-gamificacion.pdf>

Vásquez, B. (2017). Debate como metodología activa: Una experiencia en Educación Superior.

Revista Universidad y Sociedad, 9(2), 134-139. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202017000200018&script=sci_arttext&tlng=en

Vizuete, R. (2017). *Deserción Escolar de los estudiantes del colegio técnico Vicente Rocafuerte*.

Quito: Universidad Central del Ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/14152>


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

business. Wharton digital press. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=abg0SnK3XdMC&oi=fnd&pg=PA7&dq=For+the+Win:+How+Game+Thinking+Can+Revolutionize+Your+Business&ots=aSpl6m2LCi&sig=8kNNjV4NO5bvpFtp4e_zPST3xwg&redir_esc=y#v=onepage&q=element&f=false

ANEXOS

Anexo 1:

Cuestionario estructurado a los estudiantes de octavo año de EGB de la Unidad Educativa “Pensionado Olivo”, a través de la aplicación de Google Forms.



Encuesta

Encuesta dirigida a los ex estudiantes de 8vo año EGB de la Unidad Educativa "Pensionado Olivo" durante el año lectivo 2020-2021

Estimada/o estudiante, le solicito de la manera más comedida conteste las siguientes preguntas marcando la opción que considera correcta.

Los resultados serán utilizados para realizar un proyecto de investigación cuyo tema es: "La gamificación y el uso cartográfico para el aprendizaje de los continentes, en el octavo año EGB"

Escala valorativa en las preguntas de escala lineal:

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

Coloque su nombre de la siguiente forma: CHÁVEZ ROMERO PABLO ANDRÉS *

Texto de respuesta corta

¿A qué paralelo pertenecía? *

A

B

¿Durante el 8vo año tenía celular propio? *

Sí

No

Compartido

¿Durante el 8vo año tenía computadora propia? *

Sí

No

Compartida

¿Bajo qué modalidad siente que aprende más? *

Clases presenciales

Clases en línea

¿Se siente usted a gusto con las clases en línea? *

Totalmente en desacuerdo 1 2 3 4 5 Totalmente de acuerdo

¿Sientía usted interés por la asignatura de Estudios Sociales durante su 8vo año? *

	1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

¿Realizaba preguntas durante la clase de Estudios Sociales durante su 8vo año? *

	1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

¿Considera usted que las clases de Estudios Sociales eran dinámicas durante su 8vo año? *

	1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

¿Usted considera que se puede aprender geografía a través de un juego en una plataforma digital o internet? *

- Sí
- No
- Tal vez

¿Le gustaría aprender geografía a través de un juego en una plataforma digital o internet?

- Sí
- No
- Tal vez

¿Cuáles considera usted que son las ventajas de usar los juegos para el aprendizaje? *

- Motivación del alumnado
- Dinamización de las clases
- Protagonismo del alumnado
- Facilita la retroalimentación
- Fomenta la creatividad
- Impulsa la cooperación
- Es divertida

¿Cuáles considera usted que son las desventajas de usar los juegos para el aprendizaje? *

- El estudiante perdedor se desmotiva
- El juego consume demasiado tiempo
- Puede llegar a ser adictivo
- El estudiante se centra en ganar el juego (aunque signifique romper las reglas)
- No trabaja en ciertas habilidades como lo es la expresión oral
- Se puede generar una competitividad excesiva

¿Considera usted que el docente de la asignatura de Estudios Sociales debería implementar juegos para el aprendizaje de los continentes? *

- 1 2 3 4 5
- Totalmente en desacuerdo Totalmente de acuerdo

Anexo 2:

Guía de entrevista al Coordinador del Área de Ciencias Sociales durante el periodo 2020-2021 de la Unidad Educativa “Pensionado Olivo”.



Universidad Nacional de Chimborazo
Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías
Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales
GUÍA DE ENTREVISTA

Objetivo de la entrevista: Conocer la perspectiva, opinión y experiencia de un especialista en el área de Estudios Sociales, sobre la gamificación para el aprendizaje de los continentes tomando en consideración el contexto actual de la Enseñanza Remota de Emergencia.

Cargo del entrevistado: Jefe de Área de Ciencias Sociales

Fecha:

1. ¿Qué dificultades ha tenido usted como docente de la asignatura de Estudios Sociales bajo el contexto de la Enseñanza Remota de Emergencia?

2. Como jefe de área, ¿qué dificultades nota usted en los docentes de la asignatura de Ciencias Sociales bajo el contexto de la Enseñanza Remota de Emergencia?

3. ¿Qué consecuencias han existido en los estudiantes bajo la modalidad de Enseñanza Remota de Emergencia? ¿Por qué?

4. ¿Considera usted importante mantener motivado al estudiante durante su aprendizaje de los continentes? ¿Por qué?

5. ¿Considera usted que las clases en la asignatura de Estudios Sociales bajo la modalidad de Enseñanza Remota de Emergencia son dinámicas? ¿Por qué?

6. Dentro de las tendencias contemporáneas de la pedagogía hace algún tiempo se viene aplicando el juego, es decir la lúdica o gamificación como elemento motivador para impulsar un aprendizaje activo. ¿Considera usted importante introducir la gamificación para el aprendizaje de los continentes, en el octavo año EGB? ¿Por qué?



7. ¿Cree usted que los docentes de la asignatura de EESS estamos preparados para aplicar estrategias de gamificación?

8. ¿Ha recibido usted alguna capacitación sobre la gamificación? ¿Conoce docentes que hayan recibido capacitaciones sobre este tema? Innovación

9. ¿Ha notado usted el uso de la gamificación por parte de los docentes del área de Ciencias Sociales?

Anexo 3:

Evidencia de la aplicación de la entrevista al Coordinador del Área de Ciencias Sociales durante el periodo 2020-2021 de la Unidad Educativa “Pensionado Olivo”.

