



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, El Arte y la Comunicación

Maestría en Educación Básica

“Gamificación como estrategia innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Sociales en séptimo grado de la Unidad Educativa Particular

“La Porciúncula””

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

AUTORA:

Andrea Esthefania Loja Iñiguez

DIRECTORA:

Lic. Ruth Margarita Díaz Sozoranga Mg. Sc.

Loja - Ecuador

2022-2023

Certificación

Loja, 24 de junio de 2022

Lic. Ruth Margarita Díaz Sozoranga Mg. Sc

DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Certifico:

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del trabajo de titulación denominado: **“Gamificación como estrategia innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Sociales en séptimo grado de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”**” de autoría de la estudiante **Andrea Esthefania Loja Iñiguez**, previa a la obtención del título de **Magíster en Educación Básica**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.



Firmado electrónicamente por:
**RUTH MARGARITA
DÍAZ SOZORANGA**

Lic. Ruth Margarita Díaz Sozoranga Mg.Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Autoría

Yo, **Andrea Esthefania Loja Iñiguez**, declaro ser autora del presente trabajo de titulación y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mí trabajo de titulación en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.



Firmado electrónicamente por:
**ANDREA
ESTHEFANIA LOJA
INIGUEZ**

Firma: _____

Cédula de Identidad: 1105136962

Fecha: 20/07/2022

Correo electrónico: andrea.e.loja@unl.edu.ec

Celular: 0967817343

Carta de autorización

Yo, **Andrea Esthefania Loja Iñiguez** declaro ser autora del trabajo de titulación denominado: **“Gamificación como estrategia innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Sociales en séptimo grado de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”**” como requisito para optar el título de **Magíster en Educación Básica**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del trabajo de titulación que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los veinte días del mes de julio del dos mil veintidós.

Firma:  Firmado electrónicamente por:
**ANDREA
ESTHEFANIA LOJA
INIGUEZ**

Autora: Andrea Esthefania Loja Iñiguez

Cédula: 1105136962

Dirección: Barrio “La Banda” calles, Luciano Lazo y Manuel Rengel: Complejo Habitacional “Santa Isabel”

Correo electrónico: andrea.e.loja@unl.edu.ec

Teléfono: 2663183 **Celular:** 0967817343

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Directora del trabajo de titulación: Lic. Ruth Margarita Díaz Sozoranga Mg. Sc

Dedicatoria

Llena de regocijo, amor y esperanza, dedico este trabajo de titulación a mis amados padres; Jorge y Esperanza, mis héroes; por darme todos los días ejemplos de superación, humildad y sacrificio, por ser los principales promotores de mis sueños, quienes me inspiraron y me ayudaron a confiar y a creeren mí.

Andrea Esthefania Loja Iñiguez

Agradecimiento

Antes que nada, quiero empezar agradeciendo a mis padres, por darme la vida, por darme una infancia llena de felicidad, por la formación y educación que con mucho esfuerzo e ímpetu lograron enseñarme, por darme unos hermanos tan maravillosos y por darme la lección más grande de vida que es, nunca te rindas, ten pasión, no tengas miedo.

A mi esposo, confidente, cómplice y amigo, por estar conmigo en aquellos momentos en que el estudio ocupó mi tiempo y esfuerzo, te amo gracias por estar en las buenas y en las malas.

Andrea Esthefania Loja Iñiguez

Índice de contenido

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenido	vii
• Índice de tablas	ix
• Índice de figuras	x
• Índice de anexos	xi
1. Título	1
2. Resumen	2
2.1. Abstract.....	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	6
4.1. La gamificación en educación	6
4.1.1 La gamificación, una estrategia innovadora.....	6
4.1.2 Importancia de la gamificación	7
4.1.3 Elementos de la gamificación para potenciar el juego en el ámbito educativo	7
4.1.4 Características de la gamificación	9
4.1.5 Beneficios de implementar la gamificación en el aula	11
4.1.6 Herramientas para la gamificación en el aula.....	11
4.2. El proceso de enseñanza-aprendizaje basado en la gamificación	12
4.2.1. Técnicas de enseñanza-aprendizaje para aplicar la gamificación en la asignatura de Ciencias Sociales	13
5. Metodología	15
5.1. Área de estudio	15
5.2. Procedimiento	16
5.2.1. Enfoque de investigación.	16
5.2.2. Técnica.....	16
5.2.3. Tipo de diseño utilizado.	16

5.2.4. Unidad de estudio.....	16
5.2.5. Muestra y tamaño de la muestra	16
5.2.6. Instrumentos	17
5.2.7. Cuestionario.....	17
5.3. Procesamiento y análisis de datos	17
6. Resultados	19
7. Discusión	31
8. Conclusiones	34
9. Recomendaciones	35
10. Bibliografía.....	36
11. Anexos	38

Índice de tablas

Tablas 1. Satisfacción de utilización de herramientas de gamificación.....	19
Tablas 2. Utilización de herramientas de gamificación del docente en el aula	20
Tabla 3. Tipos de herramientas de gamificación utilizados por el docente	22
Tabla 4. Utilización frecuente de herramientas de gamificación.....	23
Tabla 5. Las herramientas de gamificación que utiliza el docente	24
Tabla 6. Técnicas de gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje	25
Tabla 7. Diversión de estudiantes frente a la gamificación en el aula.....	27
Tabla 8. Herramientas didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje	28
Tabla 9. Aplicación de la gamificación en el aula en la asignatura de Ciencias Sociales	29

Índice de figuras

Figura 1: Mapa de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”	15
Figura 2: Satisfacción de utilización de herramientas de gamificación.	19
Figura 3: Utilización de herramientas de gamificación del docente en el aula	21
Figura 4: Herramientas de gamificación aplicadas por el docente.....	22
Figura 5: Utilización frecuente de herramientas de gamificación.....	23
Figura 6: Tipos de herramientas de gamificación que utiliza el docente	24
Figura 7: Técnicas de gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje.....	26
Figura 8: Gamificación en el aula en la asignatura de Ciencias Sociales	27
Figura 9: Herramientas didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje	28
Figura 10: Aplicación de la gamificación en el aula en la asignatura de Ciencias Sociales.....	29

Índice de anexos

Anexo 1: Propuesta didáctica	38
Anexo 2: Guía para el uso correcto de la plataforma “Wordwall”	41
Anexo 3: Certificación de traducción del resumen	47

1. Título

**“Gamificación como estrategia innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de
Ciencias Sociales en séptimo grado de la Unidad Educativa Particular
“La Porciúncula””**

2. Resumen

Ante la necesidad de brindar una enseñanza motivadora, de calidad e innovadora, las TIC's, con sus diferentes plataformas, ponen a disposición de los educadores la gamificación como una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo para incrementar el interés, la atención, la diversión, la productividad y la adquisición de nuevas habilidades para que los estudiantes construyan su aprendizaje. En ese contexto, el presente estudio tuvo como objetivo principal, determinar la influencia de la gamificación como estrategia innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Sociales en los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular "La Porciúncula", esta investigación es de carácter cuantitativo, porque busca evaluar los procesos de gamificación como estrategia innovadora en el la enseñanza-aprendizaje. Para ello participaron 29 estudiantes del séptimo grado; se utilizaron los métodos inductivo y analítico-sintético que permitieron alcanzar de manera lógica los resultados que se buscan desde el planteamiento de los objetivos específicos. Para la recolección de información se utilizó un cuestionario con los que se identificó la situación actual del entorno estudiantil, los resultados evidencian que existe un bajo nivel de conocimiento por parte de los estudiantes al momento de aplicar herramientas de gamificación en la asignatura de Ciencias Sociales. Es por ello que se busca reforzar habilidades y destrezas por medio de la gamificación y así mejorar el interés y la motivación de los estudiantes. Se concluye que, es posible gamificar las clases en la asignatura de Ciencias Sociales con un poco de imaginación y determinación, cautivando a los estudiantes a hacer de su aprendizaje una experiencia encantadora.

Palabras claves: gamificación, herramientas, procesos de enseñanza-aprendizaje, estrategias innovadoras.

2.1. Abstract

In front of the necessity to provide a motivating, quality and innovate teaching, TIC's with all their different platforms, make gamification available to teachers as a learning technique that helps them to carry out the mechanic of games into the learning environment to increase the interest, attention, diversity and acquisition of new skills in order to the students build their learning. In this context, the main objective of this research was to determine the influence of gamification as an innovative strategy into the teaching-learning process of Social Sciences with the students of seventh grade of Basic General Education at Unidad Educativa Particular "La Porciúncula", this research is of quantitative nature, because it looks for evaluating gamification processes as an innovative strategy into teaching-learning. For this, 29 students of seventh grade participated; Inductive and Analytical-Synthetic methods were used, which allowed to achieve the results that were established in the specific objectives in a logical way. To collect the information, a questionnaire was used, with which identified the current situation of students leaning environment, the results show that exists a low level of knowledge by part of students in the moment to apply gamifications tools in Social Sciences subject. Due to it, through the gamification skills and abilities will be reinforced, and improve the interest and students' motivation. To sum up, it is possible to gamify the classes in Social Science subject with a little of imagination and determination, captivating students to make their learning a wonderful experience.

Keywords: gamification, tools, teaching-learning process, innovate strategies.

3. Introducción

La Gamificación es una estrategia de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo, con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas. Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el estudiante. Es así que, la gamificación puede funcionar como una estrategia didáctica motivacional, provocando ambientes atractivos que apoyen el logro de experiencias positivas para alcanzar aprendizajes significativos (Ortiz et al., 2018).

La gamificación es de trascendental importancia en la vida, puesto que permite motivar a los estudiantes a realizar actividades que antes podían parecerles aburridas, crear hábitos de trabajo y esfuerzo, involucrar a los estudiantes, fomentar la participación y autonomía en la resolución de problemas, promover el aprendizaje continuo y permanente, desarrollar el auto-concepto y la autoconfianza del estudiante, desarrollar la capacidad de autoevaluarse y aceptar los errores como parte del proceso de aprendizaje, así como potenciar destrezas y habilidades (Jiménez y García, 2015). En función de lo mencionado surge el problema central de investigación ¿De qué manera influye la gamificación como estrategia innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de las Ciencias Sociales en séptimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”?

Motivar a los estudiantes del siglo XXI es una tarea difícil que actualmente enfrentan los docentes, sobre todo en el área de las Ciencias Sociales, (Pérez, 2010), cuyo aprendizaje resulta muy complejo, ya que esta ciencia ha representado una labor tradicional, aburrida, rutinaria y cansada. Los estudiantes han tenido que lidiar con tareas abrumadoras, libros, que lo único que incitan es a la memorización y reproducción mecánica. Por lo manifestado, la presente investigación beneficia directamente a los estudiantes de la institución, ya que la gamificación es una estrategia innovadora que logra llamar la atención de los estudiantes, ya que a ellos les encantan los juegos y, por esa razón, cualquier actividad que les parezca divertida aumenta su motivación. y predisposición a aprender.

Es necesario mencionar algunos antecedentes de investigación relacionados al tema como es el trabajo de Vásquez y Sevillano (2021) aplicaron la gamificación como una estrategia didáctica motivacional, que a más de provocar en los estudiantes mayor compromiso e interés, también permitió incidir de forma positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se debe mencionar que en la institución educativa no existen trabajos previos relacionados al tema de gamificación, por lo que resulta importante realizar este estudio.

En la presente investigación, se planteó como objetivo general determinar la influencia de la gamificación como estrategia innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Sociales en los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”. Dentro de los objetivos específicos se plantearon, caracterizar la gamificación como estrategia innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Sociales, identificar las aplicaciones de gamificación empleadas por los docentes como estrategias innovadoras en Ciencias Sociales en el proceso de enseñanza-aprendizaje y diseñar un taller para aplicar la gamificación como estrategia innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica.

Los estudios analizados permitieron determinar que la gamificación cumple un papel fundamental dentro del ámbito educativo, es necesario desarrollar habilidades que faciliten la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el estudiante para lograr un aprendizaje significativo. Por su parte, Usán y Salavera (2020), manifiesta que; “la gamificación es importante porque permite sacar el máximo potencial de habilidades y destrezas de los estudiantes” (p.200). Dado que su versatilidad facilita una interacción rápida, el desarrollo individual y colectivo, mejorando dentro de la escuela sus capacidades motrices e intelectuales.

4. Marco teórico

4.1. La gamificación en educación

En los últimos años conseguir que los estudiantes se motiven es cada vez más complicado con los múltiples factores distractores propios de su edad como celulares, tablets, computadoras y herramientas digitales; todo ello en un mismo entorno (Ferran Teixes, 2015). Aquí, el reto de los docentes para promover un aprendizaje lúdico en clase, partiendo del interés del niño para generar una enseñanza significativa y eficaz.

En este contexto, la gamificación incorpora elementos del diseño del juego para aprovecharlos en el proceso educativo. En efecto, se trata de utilizar, puntos o incentivos, reconocimiento, la libertad de equivocarse etc., para enriquecer la experiencia de aprendizaje. De acuerdo con Ordás (2018): “Hay que conocer en profundidad los juegos y una de las mejores formas de conseguirlo es diseñando, o jugando” (p. 19). Es así que, la gamificación puede funcionar como una estrategia didáctica motivacional, provocando ambientes atractivos que apoyen el logro de experiencias positivas para alcanzar aprendizajes significativos (Ortiz et al., 2018).

Entonces, la gamificación es un apoyo importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje ya que permite incentivar a una educación dinámica y divertida, creando ambientes de imaginación y colaboración dentro y fuera del aula.

4.1.1. La gamificación, una estrategia innovadora

La gamificación como estrategia innovadora destaca la importancia del autoaprendizaje, utilizada debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el estudiante para lograr un aprendizaje o cambio de comportamiento.

Para corroborar lo dicho anteriormente, Werbach y Hunter (2013) definen a la gamificación como: “El proceso mediante el cual se aplican técnicas propias de juegos a otros procesos para facilitar su realización y comprensión” (p. 20). Las técnicas propias se basan en el desarrollo de indicaciones capaces de orientar un juego cuyo objetivo sea el aprendizaje y el desarrollo de destrezas de los estudiantes.

En definitiva, la gamificación como estrategia innovadora es importante, ya que sirve de apoyo para el docente y motivación para el estudiante, considerándola como una estrategia didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.1.2. Importancia de la gamificación

En los últimos tiempos la educación se ha desarrollado en varios escenarios con estrategias de enseñanza-aprendizaje que faciliten momentos amenos, divertidos y sobre todo enriquecedores, y es ahí donde la gamificación ha entrado con mayor fuerza, porque a través de ello, se puede fácilmente olvidar las estrategias tradicionales y llevarlos a un campo totalmente nuevo, la innovación, la diversión, la productividad, la capacidad de retener conceptos y la adquisición de habilidades (Recio y Riocerezo, 2018).

Si se toma en cuenta lo dicho anteriormente, la gamificación resulta muy importante en la educación, ya que, ofrece a los estudiantes nuevas formas motivadoras de aprender cada vez más fructíferas, alegres y divertidas (Ortiz et al., 2018).

Por su parte, Usán y Salavera (2020), manifiesta que; “la gamificación es importante porque permite sacar el máximo potencial de habilidades y destrezas de los estudiantes” (p. 200). Dado que su versatilidad facilita una interacción rápida, el desarrollo individual y colectivo, mejorando sus capacidades motrices e intelectuales.

Se considera que la gamificación resulta importante porque permite generar mayor dinamismo e interactividad entre los estudiantes, facilitando un aprendizaje significativo que, sin duda, aporta mejoras en sus relaciones interpersonales e intelectuales.

4.1.3. Elementos de la gamificación para potenciar el juego en el ámbito educativo

Werbach y Hunter (2013): “La gamificación posee tres elementos que se interrelacionan entre sí: las dinámicas, las mecánicas y los componentes” (p. 28). En este sentido cabe mencionar estos elementos de gamificación ya que son actividades colectivas que ayudan a afianzar la confianza entre sí.

4.1.3.1. Las dinámicas

Están relacionadas con la motivación y explican cómo se comporta el jugador y las necesidades que satisface el juego. Según Werbach y Hunter (2013), las dinámicas utilizadas

en gamificación hacen referencia a la recompensa, status, logros, autoexpresión, competición y altruismo. Las principales dinámicas empleadas en gamificación son:

Recompensa. Premio y motivación intrínseca o extrínseca recibido al superar un reto.

Estatus. Reconocimiento como miembro importante que forma parte del aula o de la comunidad educativa.

Logros. La persona se sentirá importante y sobre todo sentirá la satisfacción personal de haber superado un reto.

Autoexpresión. En una dinámica siempre los estudiantes expresarán autonomía, originalidad y personalidad frente a los retos establecidos.

Competición. Permite saber si está bien o se tiene que mejorar en una actividad.

Altruismo. Siempre en las dinámicas se debe ser generoso y procurar el bien ajeno sin esperar nada a cambio.

Se puede determinar que, las dinámicas están relacionadas con la motivación de los estudiantes, por ende, ayudan a aumentar el entusiasmo para interactuar con el contenido, desarrollándose la clase en un ambiente participativo.

4.1.3.2. Las mecánicas

Son aspectos que se relacionan con los componentes básicos del juego, como las reglas, las cláusulas, el motor o el funcionamiento. Las principales mecánicas que estimulan las dinámicas mencionadas anteriormente son:

Acumulación de puntos. Permiten obtener al jugador los puntos necesarios para poder ganar el reto frente a los demás participantes.

Escalado de niveles. Permiten conocer en qué posición está cada jugador, haciendo que éste pretenda mejorar cada momento.

Obtención de premios. Resulta obvio que el ganador debe hacerse acreedor de un premio, pero en caso que sea dentro del aula se puede dar motivaciones

Clasificaciones. Se refiere básicamente a que si un estudiante dependiendo de las reglas del juego pueda clasificar a la siguiente ronda.

Desafíos. Los desafíos en los juegos de gamificación son importantes ya que hacen que las personas en este caso los estudiantes se pongan retos y metas las cuales deben cumplirlos.

Misiones. Aquí siempre la misión será de ganar el reto o juego ya sea de manera individual o colectiva (Werbach y Hunter, 2013)

Entonces, cada una de estas mecánicas está destinada a motivar a los estudiantes en el aprendizaje de nuevos conocimientos, permite a la vez desarrollar autonomía y curiosidad y así mismo, hace que el estudiante esté activo por el hecho de estar enfrentándose a situaciones reales que dependen de sus decisiones.

4.1.3.3. Los componentes.

Los componentes son los logros, avatares, niveles y rankings alcanzados por cada uno de los integrantes de los grupos. Werbach y Hunter (2013) por su parte mencionan que: “Las mecánicas son los componentes básicos del juego, sus reglas, su motor y su funcionamiento” (p.32). Es decir, que dentro de la aplicación de un juego de gamificación se debe seguir ciertas reglas cuyo fin sea un aprendizaje significativo.

Por otra parte, Biel y Garcia (2015) mencionan que, “Los componentes son la forma en que se ponen en marcha las mecánicas” (p. 98), o sea, determinan el comportamiento de los estudiantes y están relacionadas con la motivación de nuestros aprendices.

Se puede considerar que, los componentes son los recursos y herramientas que se emplean para diseñar una actividad, permitiendo que el estudiante sea el creador de su propio aprendizaje.

4.1.4. Características de la gamificación

La eficacia de la gamificación radica en una serie de aspectos, algunos compartidos con otras modalidades didácticas, que permiten alcanzar las metas establecidas mediante un procedimiento más ameno y entretenido. El Mundo (2021), hace mención donde consta de 7 aspectos a considerar;

La diversión. Forma parte del aprendizaje de los estudiantes es por ello que, durante el proceso o construcción de la gamificación se debe tomar en cuenta este aspecto, para que determinado juego o dinámica pueda ser lo más relevante posible.

Motivación. En todos los procesos de enseñanza aprendizaje, la motivación es un factor fundamental y en el proceso de la gamificación no es la excepción, es por eso que se debe poner en práctica a través de incentivos dentro del juego, basados en la obtención de recompensas y distinciones que reflejan los progresos de cada participante, por ejemplo, rankings, insignias, medallas u otros elementos motivadores.

Implicación. Dentro de una propuesta de gamificación se debe tomar en cuenta la implicación ya que es algo imprescindible para propiciar que los participantes mantengan esfuerzos y una dedicación constante a lo largo de la misma.

Progresión. En todo juego siempre habrá ganadores, perdedores y otros que tal vez se quedaron en segundo o tercer puesto, si se aplica la gamificación en el contexto educativo las reglas están orientadas al progreso de los implicados, ya que la misma se dirigirá al aprendizaje de una asignatura o a su vez a la búsqueda de un cambio de comportamiento con la finalidad de llamar la atención de un tema determinado.

Colaboración. Si se habla de incorporar un juego a través de la gamificación en la educación, es necesario pensar que las actividades a realizarse no significan que sean competitivas sino más bien, éstas deben ser colaborativas, ya que en el aula un aprendizaje significativo se podrá lograr mediante el trabajo en grupo.

Simplificación. Algo extremadamente útil cuando se trata de temáticas que entrañan una complejidad considerable, es decir, en el ambiente educativo la incorporación de la gamificación y las reglas o funcionamiento del juego va depender del tema o actividad que se quiera realizar, de ahí depende de la simplificación o amplificación de reglas.

Personalización. La posibilidad de repetir, de volver atrás o de establecer un ritmo propio, añade una necesaria atención a la diversidad, facilitando el aprendizaje a partir de sus propios errores.

Entonces, las características de la gamificación constituyen una serie de pasos que permiten seguir un proceso adecuado, cuyo objetivo es la adquisición de aprender a través del

juego, creando ambientes agradables donde el estudiante se convierte en protagonista de sus aprendizajes.

4.1.5. Beneficios de implementar la gamificación en el aula

Varios son los beneficios que se puede obtener al implementar la gamificación en el aula ya que se pasa de una clase monótona a una interactiva. Montes (2018), hace mención de los siguientes beneficios:

Conjugar el entretenimiento con el aprendizaje.

Lograr la inmersión y el compromiso de los estudiantes.

Favorecer el trabajo basado en la resolución de problemas.

Desarrollar su motricidad y su cognición.

Combinar diferentes medios, metodologías y formatos de aprendizaje.

Desarrollar la autoconfianza, habilidades de colaboración, empatía y toma de decisiones.

Entonces, los beneficios de la gamificación permiten emplear diversos recursos y herramientas en el aula, ayudando a los estudiantes a crear y personalizar sus actividades en función de las necesidades de cada uno.

4.1.6. Herramientas para la gamificación en el aula

La gamificación, representa una de esas metodologías innovadoras, que invitan a repensar la práctica educativa, abriendo nuevas oportunidades en el aprendizaje de los contenidos. Esta práctica incide, principalmente, en elementos ligados a la motivación para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Pérez (2011) plantea que, la docencia es un juego y gana el que más disfruta. Una vez que se ha decidido poner en marcha un proceso de gamificación, se puede explorar distintas herramientas que según Martín y Castro (2021) son:

Wordwall. Permite crear y editar actividades para el aula de forma sencilla, se puede crear juegos, imprimirlos, además permite la creación de actividades multijugador, para distintos dispositivos.

Ta-tum. Se trata de una plataforma para el fomento de la lectura donde todos los estudiantes participen en el mismo juego de forma simultánea una biblioteca con multitud de títulos y podrán personalizar e interactuar con los libros.

Cerebriti. Esta herramienta tiene dos vertientes: por un lado, que los estudiantes creen (o por los profesores) para afianzar sus conocimientos.

Kahoot!. Es una herramienta que permite crear juegos de preguntas y respuestas de forma muy intuitiva.

Quizizz. Una herramienta similar a Kahoot! con la que los profesores pueden crear tests para realizar en clase en tiempo real.

Genially. Permite crear presentaciones, infografías, pósters, catálogos e imágenes de forma sencilla e intuitiva.

My Class Game. Es una plataforma web cuyo objetivo principal es ayudar a que cualquier docente se anime a utilizar metodologías como aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo y metodología utilizando estrategias de gamificación para enganchar y motivar al estudiante.

Entonces, todas estas herramientas permiten utilizar la gamificación en el proceso educativo, se resalta que han demostrado que son muchas y variadas, tiende a ser una fuente de aprendizaje motivador y efectivo para los estudiantes, logrando conseguir un mayor compromiso por parte de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

4.2. El proceso de enseñanza-aprendizaje basado en la gamificación

La educación del siglo XXI está experimentando, desde hace algún tiempo, una serie de transformaciones tanto dentro como fuera del salón de clase. A pesar de los cambios en el campo educativo, conocer y entender el proceso de enseñanza-aprendizaje es clave para crear una efectiva acción pedagógica (Usán y Salavera, 2020). En esta parte del proceso la tarea más importante del docente es acompañar el aprendizaje del estudiante, donde la enseñanza debe ser vista como el resultado de una relación personal del docente con el estudiante.

El docente debe tomar en cuenta el contenido, la aplicación de técnicas y estrategias didácticas para enseñar a aprender y la formación de valores en el estudiante. De acuerdo a la teoría de Piaget (1969) “El pensamiento es la base en la que se asienta el aprendizaje, es la

manera de manifestarse la inteligencia” (p. 120). Es así que, la enseñanza-aprendizaje se da continuamente en la vida de todo ser humano, por eso no se puede hablar de uno sin hablar del otro; se reúnen en torno a un eje central. Por eso es necesario comprender que el aprendizaje es personal, centrado en objetivos y que necesita una continua y constante retroalimentación, principalmente; el aprendizaje debe estar basado en una buena relación entre los elementos que participan en el proceso: docente y estudiante.

Es por ello que, Usán y Salavera (2020) consideran que “Una de las estrategias de aprendizaje en esta nueva era es la gamificación ya que el uso de elementos del juego en nuestra actividad docente mejora la atención de los alumnos y la participación activa de nuestras clases” (p. 248). Por estas dos razones fundamentales se cree que la implementación de la gamificación puede ser positiva para los estudiantes.

Se concluye que, el proceso de enseñanza-aprendizaje basado en la gamificación es importante, siempre y cuando el profesor tome en cuenta que no consiste tan solo en hacer una actividad divertida, sino se debe conjuntar los elementos de juego con un buen diseño instruccional que incorpore actividades atractivas y retadoras, para que guíen la experiencia del estudiante hacia el desarrollo integrador de las actitudes y aptitudes de los estudiantes.

4.2.1. Técnicas de enseñanza-aprendizaje para aplicar la gamificación en la asignatura de Ciencias Sociales

El proceso de aprendizaje puede tornarse aburrido y monótono para el estudiante, lo que provoca desinterés por aprender (Beltrán Morales, 2017). Por ello, en un entorno en constante cambios y evolución tecnológica, es importante transformar el rol de los docentes, estudiantes y padres de familia (Hurtado et al., 2018). En el proceso pedagógico es indispensable que el docente use y cree nuevos y diferentes modelos, metodologías, técnicas en el aula que aporten a la educación y que sirvan para cubrir las necesidades de los estudiantes (Romero Zegarra, 2016). Tal motivo ha generado que se popularice el uso de nuevas plataformas de aprendizaje en donde los estudiantes no solo interactúan con sus compañeros, sino se entrelazan con material en distintos formatos como son videos, audios y juegos donde el estudiante es un sujeto activo que debe formar su conocimiento a través de la interacción con su entorno.

Por otra parte, el aprendizaje de las Ciencias Sociales pretende la formación basada en una actitud científica de los estudiantes que le permita entender la ciencia como una búsqueda

lógica y sistemática para entender la realidad (Bravo et al., 2011). Debe ser apoyado en estrategias didácticas innovadoras, alternativas, de indagación, formulación, solución de problemas, en donde el principal elemento sea el estudiante, de esta manera se espera cambiar el modelo tradicional de estudio.

Una posibilidad para ayudar al desarrollo del aprendizaje es la gamificación la cual ayuda a desarrollar destrezas y habilidades, genera procesos de retroalimentación entre compañeros de estudio, lo que se puede comprobar con el progreso de los conocimientos en solución de problemas, convirtiéndose las actividades difíciles en procesos más sencillos (Rodríguez y Elías, 2018). Ante todo, el docente debe realizar la toma de decisiones frente a la utilización de recursos innovadores analizado el contexto de enseñanza-aprendizaje.

Se determina que, la utilización de técnicas de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales permiten optimizar la participación de los estudiantes en el desarrollo de actividades interactivas, que propicien la construcción del conocimiento desde el pensamiento reflexivo.

5. Metodología

5.1. Área de estudio

El presente trabajo de investigación se desarrolló en La Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”. El contexto donde se desarrolló la investigación es en la zona urbana de la ciudad de Loja, institución ubicada en las calles, Bolívar Colón y José Antonio Eguiguren parroquia Sucre en el cantón y provincia de Loja.

Sus características institucionales son: su código AMIE 11H00016, pertenece al circuito 13-14 distrital, 11D01 Loja, pertenece al Régimen Sierra y es de sostenimiento particular. El tipo de educación que ofrece es regular, los niveles educativos son: Inicial 2, Educación General Básica (subnivel preparatorio, elemental, medio) y Bachillerato funciona en jornada matutina en modalidad presencial.

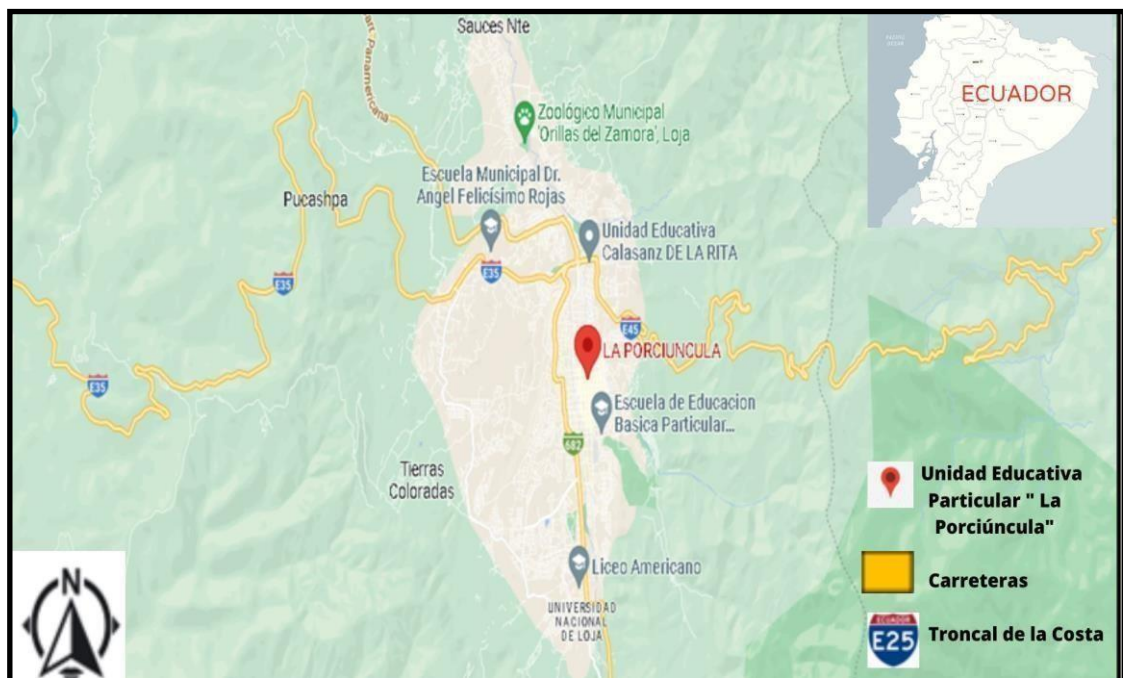


Figura 1: Mapa de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

Fuente: Google Maps

5.2. Procedimiento.

5.2.1. Enfoque de investigación.

El enfoque que se utilizó para esta investigación es el cuantitativo, que según Hernández-Sampieri R. (2018), en su libro “Las tres rutas de la Investigación Científica: Enfoques cuantitativo, cualitativo y mixto”, plantea que este enfoque “se vincula a métodos matemáticos. La ruta cuantitativa es apropiada cuando queremos estimar las magnitudes u ocurrencia de los fenómenos y probar hipótesis” (p. 5). Además, sus hallazgos son considerados como un conocimiento objetivo.

5.2.2. Técnica.

Para esta investigación la técnica que se utilizó es la encuesta que según Monje (2011), son “estudios que obtienen datos mediante entrevistas a personas de manera ordenada y objetiva” (p. 137). La encuesta en este estudio me permitió identificar las aplicaciones de gamificación empleadas por los docentes como estrategias innovadoras en Ciencias Sociales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

5.2.3. Tipo de diseño utilizado.

El diseño de esta investigación es transversal el cuál según Hernández-Sampieri y Cols (2003), “recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar incidencias e interrelación en un momento dado” (p. 270). Este diseño aportará significativamente a la comprensión de nuestras variables estudiadas.

5.2.4. Unidad de estudio.

Se encuestó a 29 estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

5.2.5. Muestra y tamaño de la muestra.

Otzen y Manterola (2017), “Entonces, el muestreo tiene por objetivo estudiar las relaciones existentes entre la distribución de una variable "y" en una población "z" y la distribución de esta variable en la muestra a estudio” (p. 227).

En la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula” cuenta con 13 docentes y 95 estudiantes que serían la población total identificada en esta investigación. Por ende, es preciso tomar una muestra de la población total que son 29 estudiantes de Educación General Básica

5.2.6. Instrumentos.

Para esta investigación se utilizó como instrumento de estudio el cuestionario para la recolección de datos.

5.2.7. Cuestionario.

Con respecto al cuestionario Hernández et al. (2014) plantea que el investigador social debe diseñar un instrumento para medir las variables conceptualizadas al plantear su problema de investigación. Este instrumento es el cuestionario; en éste las variables están operacionalizadas como preguntas (p. 26). Es así que el cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir.

5.3. Procesamiento y análisis de datos

Para alcanzar el objetivo general del trabajo de titulación se realizó el siguiente proceso para cada uno de los objetivos específicos:

Caracterizar la gamificación como estrategia innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Sociales.

1. Búsqueda bibliográfica en diferentes fuentes de investigación.
2. Analizar la información para seleccionar lo más relevante.
3. Sistematizar lo más importante y sobresaliente de acuerdo a las variables

Identificar las aplicaciones de gamificación empleadas por los docentes como estrategias innovadoras en Ciencias Sociales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

4. Elaboración de instrumento técnico de la encuesta que será utilizado para recolectar la información en los estudiantes.
5. Análisis de los resultados.

Diseñar un taller para aplicar la gamificación como estrategia innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

6. Evaluar los resultados obtenidos mediante el instrumento de investigación.
7. Proponer una guía de uso didáctico relacionadas con la gamificación como estrategia innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales.

6. Resultados

El presente estudio se desarrolló en la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula” de la ciudad de Loja, esta institución es particular y acoge un total de 839 personas, de ellos 798 son estudiantes, 34 docentes, 4 administrativos y 3 autoridades quienes buscan ubicar alguna característica propia de la institución educativa.

Para el trabajo se seleccionó 29 estudiantes de Educación General Básica, con el objeto de: “Gamificación como estrategia innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Sociales en séptimo grado de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”” a continuación, se muestran los resultados de la información recolectada y tabulada por los instrumentos utilizados a partir de las categorías, variables e indicadores trabajados

Tabla 1. Satisfacción de utilización de herramientas de gamificación.

Ítems	f	%
Siempre	0	0
A veces	19	65,5
Nunca	10	34,5
Total	29	100

Fuente: Estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

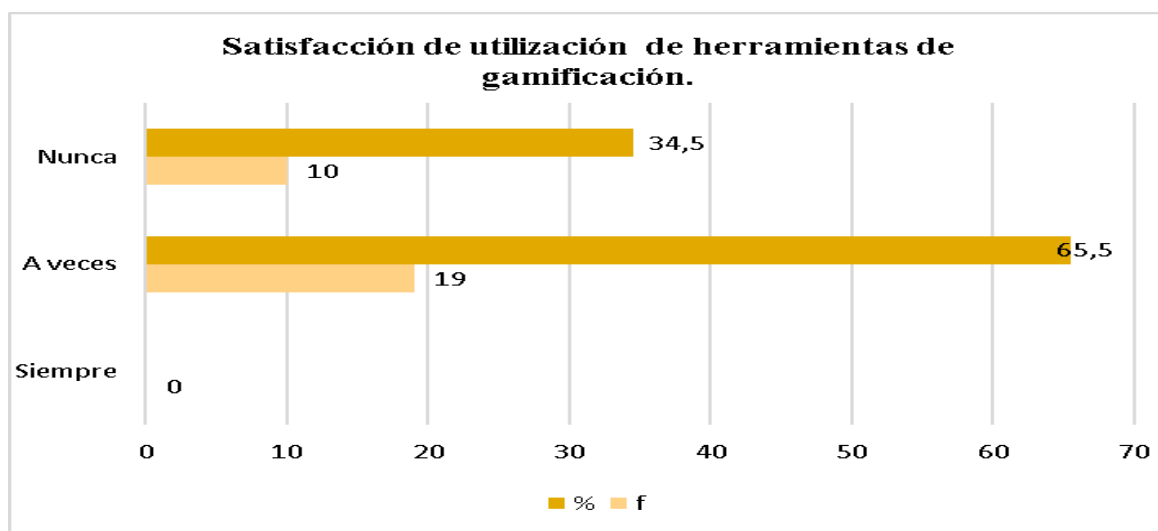


Figura 2: Satisfacción de utilización de herramientas de gamificación.

Fuente: Estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

Según los datos observados, 19 estudiantes encuestados que representan el 65,5% manifiestan que se sienten poco satisfechos y 10 estudiantes que conforman el 34,5% dicen que

nunca les ha parecido bien la implantación de las herramientas de gamificación.

Al respecto se evidencia que los estudiantes encuestados tienen una tendencia mayor a identificarse con la primera opción, pues esto permite conocer que las herramientas de gamificación no se están utilizando de manera adecuada, así mismo, un grupo con tendencia más baja se inclina a que nunca se ha sentido bien con estas actividades.

Al preguntarles a los estudiantes los motivos del porqué de sus respuestas, varios encuestados manifiestan que su inclinación a que están poco satisfechos es debido a que no cuentan con los equipos tecnológicos necesarios para poder usar este tipo de estrategias de aprendizaje, el otro grupo responde que nunca se ha sentido bien con aquello ya que no hay la suficiente motivación y explicación para su uso.

Pues bien, los dos puntos de vista son necesarios tomar en cuenta ya que genera de cierto modo una ventana para descubrir los errores de la poca aceptabilidad del caso, sin embargo, la preparación adecuada de docentes y la adquisición de equipos informáticos ayudarían a cambiar la perspectiva negativa de la realidad.

Tabla 2. Utilización de herramientas de gamificación del docente en el aula

Ítems	f	%
Siempre	3	10,3
A veces	12	41,4
Nunca	14	48,3
Total	29	100

Fuente: Estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

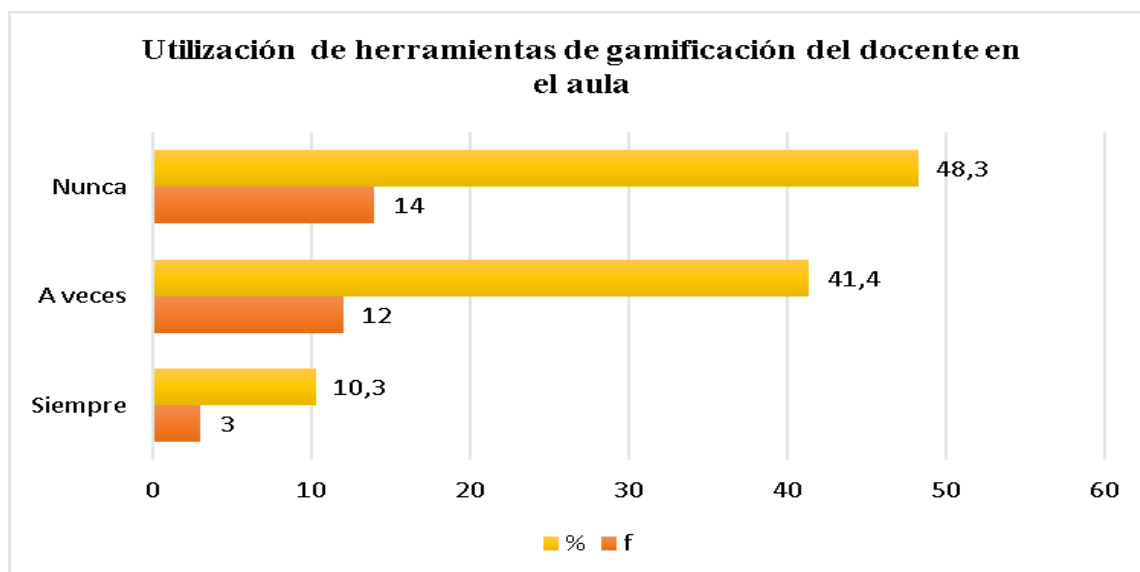


Figura 3: Utilización de herramientas de gamificación del docente en el aula.

Fuente: Estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

Los datos observados, afirman que 10 de los encuestados eligen la opción de Siempre, que representa el 10%, 12 estudiantes se inclinan por el postulado A veces, que concierne a un 41,4% y 14 que corresponde al 48,3% elige la opción Nunca.

La información anterior, evidencia una tendencia menor que responde favorablemente por la alternativa siempre, pues eso da entender que es poco probable que se desarrollen esta alternativa de aprendizaje, con propensión alta los encuestados mencionan que siempre y la mayoría elige significativamente que nunca.

Al momento de la encuesta se preguntó las razones de sus respuestas, pues algunos respondieron que las mismas obedecen a que el docente si utiliza herramientas de gamificación en el aula, criterio que fue en parte compartida con otro gran porcentaje de estudiantes y, por último, estuvieron la mayor parte del grupo que sugerían que nunca se había hecho este tipo de actividades por lo que contradecía casi a las dos partes anteriores.

Mirando desde otro ángulo, se puede decir que es posible que el docente esté implementando la gamificación, pero no de la manera correcta eso genera división de criterios, ante esto, es necesario buscar formas de mejorar para así buscar la mejor herramienta que vaya de la mano con el tema a dictar.

Tabla 3. Tipos de herramientas de gamificación utilizados por el docente

Ítems	f	%
Word-wall	0	0
Kahoot	3	10.3
Quizizz	26	89.7
Genially	0	0
Ta-Tum	0	0
Cerebriti	0	0
Minecraft	0	0
My class game	0	0
Powtoon	0	0
Total	29	100

Fuente: Estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

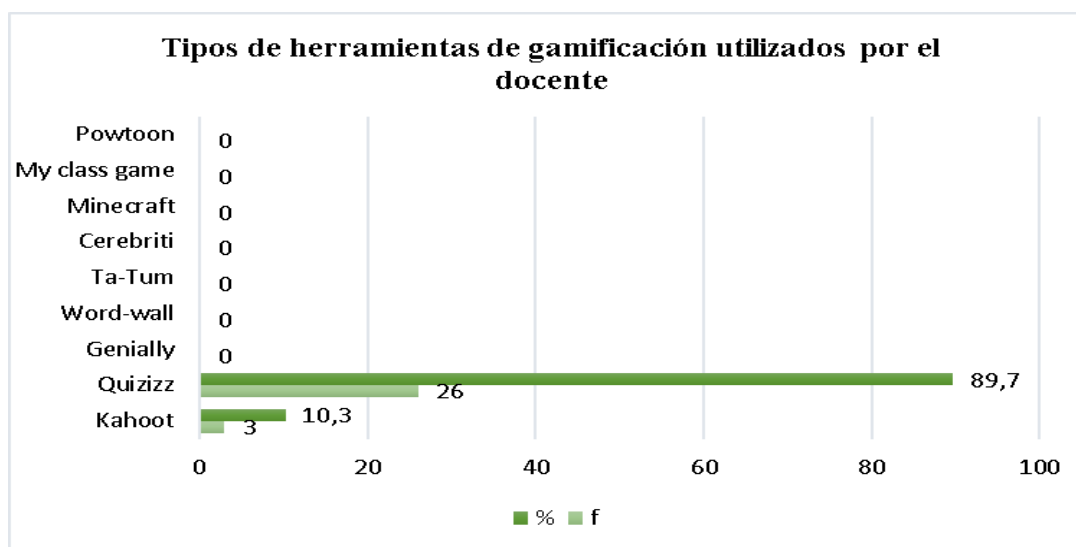


Figura 4: Herramientas de gamificación aplicadas por el docente.

Fuente: Estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

Según los datos observados, 26 estudiantes que representan el 89,7% se inclinan a que el docente utilice la herramienta Quizizz, mientras 3 estudiantes que corresponden al 10% recalcan al portal Kahoot.

Como se puede observar hay una amplia ventaja de utilización de la herramienta Quizizz respecto a Kahoot, esto demuestra que el docente tiene preferencia en dos herramientas una más utilizada que otra.

Por versión de los estudiantes encuestados se conoció que el docente utiliza más la plataforma Quizizz y en menor proporción Kahoot debido que en las dos se puede realizar pruebas en línea, juegos tipo test, programar evaluaciones, entre otras, eso explica la preferencia del docente por elegir ciertos portales citadas anteriormente. Ahora bien, es muy importante que el docente aplique estas herramientas, sin embargo, sería necesario buscar otras alternativas como; Genially, My class game, Word-wall, etc. evitando así la monotonía en el aula.

Tabla 4. Utilización frecuente de herramientas de gamificación

Ítems	f	%
Siempre	29	100
A veces	0	0
Nunca	0	0
Total	29	100

Fuente: Estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

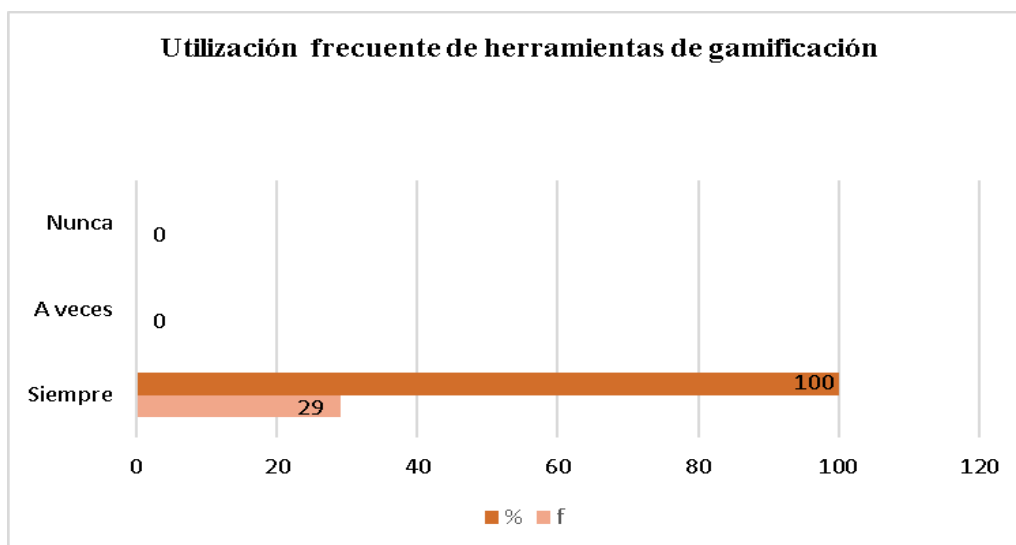


Figura 5: Utilización frecuente de herramientas de gamificación.

Fuente: Estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

En los datos se observa que 29 estudiantes que equivalen al 100% de los encuestados manifiestan que si les gustaría siempre que el docente utilice más frecuente las herramientas de

gamificación.

Al respecto, se evidencia que a todos los estudiantes si les interesa y les llama la atención por desarrollar su aprendizaje a través de estas opciones.

Cuando se les preguntó a los niños la razón porqué les gusta que se utilice frecuentemente estas herramientas, ellos manifiestan que sería entretenido y dinámico trabajar en ello ya que les ayudaría a dejar el cuaderno, esferográfico olvidando así la educación tradicional.

El docente en medidas de sus posibilidades está utilizando la gamificación en el aula, no obstante, sería maravilloso que las aplique frecuentemente y salir de la rutina tradicional a una educación virtual dinámica y divertida

Tabla 5. Las herramientas de gamificación que utiliza el docente

Ítems	f	%
Excelente	6	20.7
Bueno	7	24.1
Malo	16	55.2
Total	29	100

Fuente: Estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

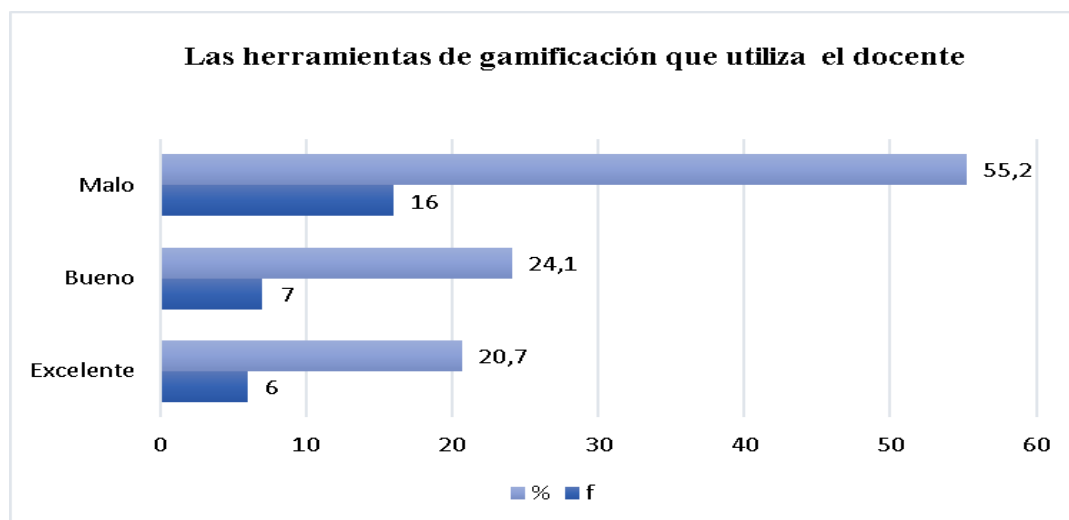


Figura 6: Tipos de herramientas de gamificación que utiliza el docente.

Fuente: Estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

En los datos se observa que 6 estudiantes que son el 20% mencionan que las herramientas de gamificación son excelentes, un 20,7% que equivale a 7 estudiantes manifiesta que son buenos y mientras que 16 que corresponde al 52% contesta que son malos.

Como se puede colegir, en una tendencia baja califican como excelente, en un porcentaje mayor al anterior califican de bueno y en una cantidad que duplica a los anteriores los estudiantes manifiestan que las herramientas que utiliza el docente son malas.

En la entrevista realizada mencionaron algunos que se manifiesta de esa manera porque las herramientas les permite aprender mejor, eso tuvo relevancia con los estudiantes anteriores además que acotaron que aquello les permitía dejar las impresiones y les ahorra tiempo y dinero, por otro lado, el grupo mayoritario no está de acuerdo con los anteriores por dicen según ellos que solo utilizas las mismas herramientas y que eso permite aburrimiento y poco aprendizaje.

Si se compara las dos versiones se manifiesta claramente que unos están de acuerdo y otros no, pues la única salida para llegar a una igualdad de criterios sería alternar herramientas de gamificación que estén de acuerdo a la realidad de la clase.

Tabla 6. Técnicas de gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje

Ítems	f	%
Acumulación de puntos	20	69,1
Escalado de niveles	5	17,2
Obtención de premios regalos	3	10,3
Clasificaciones	0	0
Desafíos	1	3,4
Misiones o retos	0	0
Total	29	100

Fuente: Estudiantes de séptimo grado la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

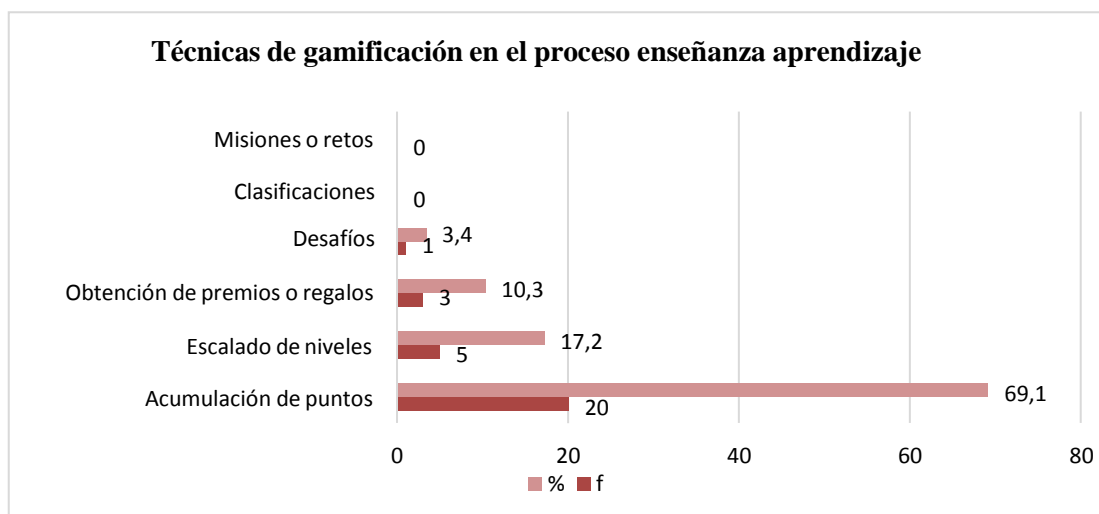


Figura 7: Técnicas de gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje.

Fuente: Estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

Según los datos, 20 estudiantes correspondientes al 69,1% menciona que utilizan las técnicas de Acumulación de puntos, 5 que equivalen a 17,2% le gusta el escalado de niveles, 3 niños que son el 10,3% se inclinan por la obtención de premios y regalos y 1 que representa al 3,4% se manifiesta por los desafíos.

En relación a lo anterior, existe diversidad de criterios, por ejemplo, a un número mayor a la mitad les gusta la acumulación de premios, en un porcentaje que disminuye drásticamente dice que prefiere el escalado de niveles, así mismo, con tendencia a la baja una cantidad pequeña comenta que prefiere los premios y regalos, y en una mínima parte opta por los desafíos.

Al preguntarles porque eligieron dicha opción, su argumento es que en el caso de las técnicas de acumulación de puntos es divertido ya que cada persona está acostumbrada a ganar e ir acumulando y es una buena forma de aprender de esta manera, con respecto al escalado de niveles concluyen que también es divertido y dinámico, así mismo, los demás que les gusta la obtención de premios y regalos y los desafíos dicen que eligieron aquello porque les permite aprender de una manera dinámica y divertida.

Si se mira desde otra perspectiva, lo que genera es una visión amplia donde el docente si aplica dichas técnicas de gamificación, sin embargo, poner énfasis en la aplicación de nuevas técnicas donde una gran cantidad de estudiantes compartan un mismo criterio sería importante.

Tabla 7. Diversión de estudiantes frente a la gamificación en el aula

Ítems	f	%
Si	19	69.5
No	0	0
A veces	10	34.5
Total	29	100

Fuente: Estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

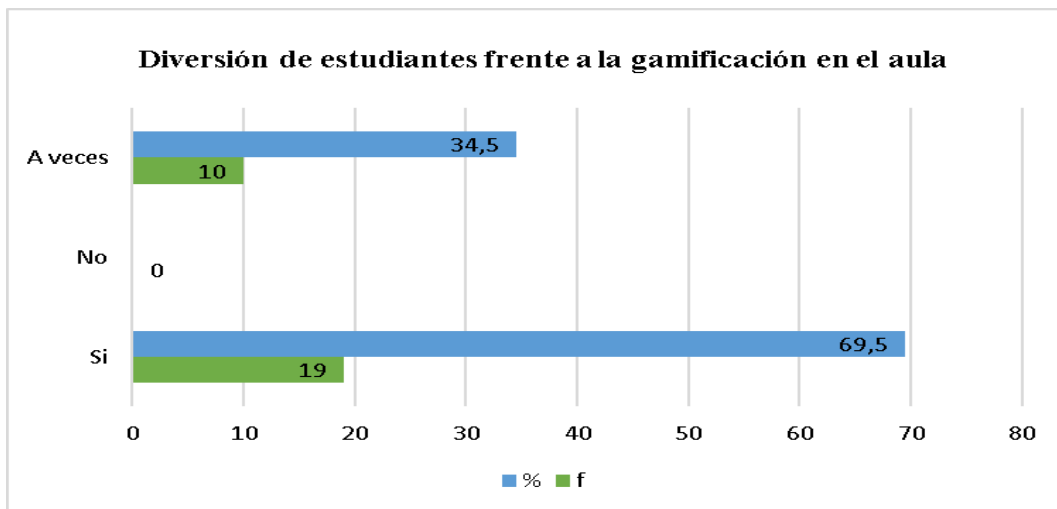


Figura 8: Gamificación en el aula en la asignatura de Ciencias Sociales.

Fuente: Estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

Los datos demuestran que en un 69,5% que son 19 estudiantes concluyen que, si se divierten frente a la gamificación en el aula, por otro lado, 10 niños que representan al 34, 5% menciona que a veces.

Al respecto, se evidencia que la mayoría de estudiantes se divierten cuando se realiza la gamificación del aula, el otro grupo, aunque con menor énfasis también comparte cierto criterio.

Cuando se preguntó a varios estudiantes su positividad de criterio, menciona que les resulta agradable trabajar con cierto modelo de aprendizaje ya que ayuda a crear espacios donde la imaginación se pone como factor esencial en sus aprendizajes.

Aquí, se puede decir cuán importante es aplicar la gamificación ya que ello conlleva a un ambiente divertido e imaginario, no obstante, no hay que olvidarse de aquellos estudiantes que aún no han descubierto aún lo dinámico que es aprender de esta forma.

Tabla 8. Herramientas didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje

Ítems	f	%
Elaboración de resúmenes	14	65,5
Cómics	5	17,2
Películas	3	10,3
Caricaturas	4	13,8
Radio	3	10,3
Juegos	16	55,2
Fotografías	15	51,7
Total	29	100

Fuente: Estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

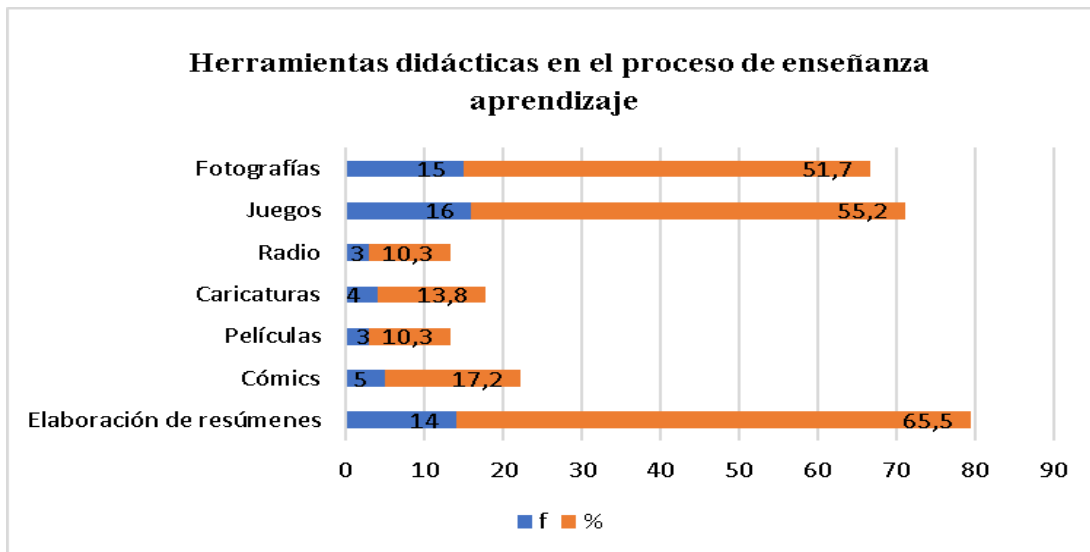


Figura 9: Herramientas didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Fuente: Estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

En los datos observados, 14 estudiantes correspondiente al 65% les llaman la atención la elaboración de resúmenes, al 17,2% que equivale a 5 alumnos prefieren los Cómicos, a 3, 4 y 3 niños que representan el 10,3-13,8 y 10,3 optan por las películas, caricaturas y radio respectivamente. Así mismo, 16 y 15 estudiantes que son el 55,2% y 51,7% están a favor de los juegos y fotografías.

Con los datos observados se puede verificar que, a la mayoría de los estudiantes lo que más les llama la atención son los juegos y las fotografías, en porcentajes menores les llama la atención las herramientas didácticas como resúmenes, comics, caricaturas y radio.

Cuando se hizo la pregunta ¿Qué es lo que más te llama la atención dentro del proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales?, los niños manifestaron que preferían los juegos y fotografías, sin olvidar de que las demás alternativas también les llamaban la atención ya que ayudaba en gran parte a un aprendizaje diferente al que estaba acostumbrados.

En este aspecto, es muy importante tomar en cuenta la versión de los niños, sin embargo, en la medida de las posibilidades se debería utilizar las otras alternativas virtuales de aprendizaje.

Tabla 9. Aplicación de la gamificación en el aula en la asignatura de Ciencias Sociales

Ítems	f	%
Siempre	29	100
A veces	0	0
Nunca	0	0
Total	29	100

Fuente: Estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

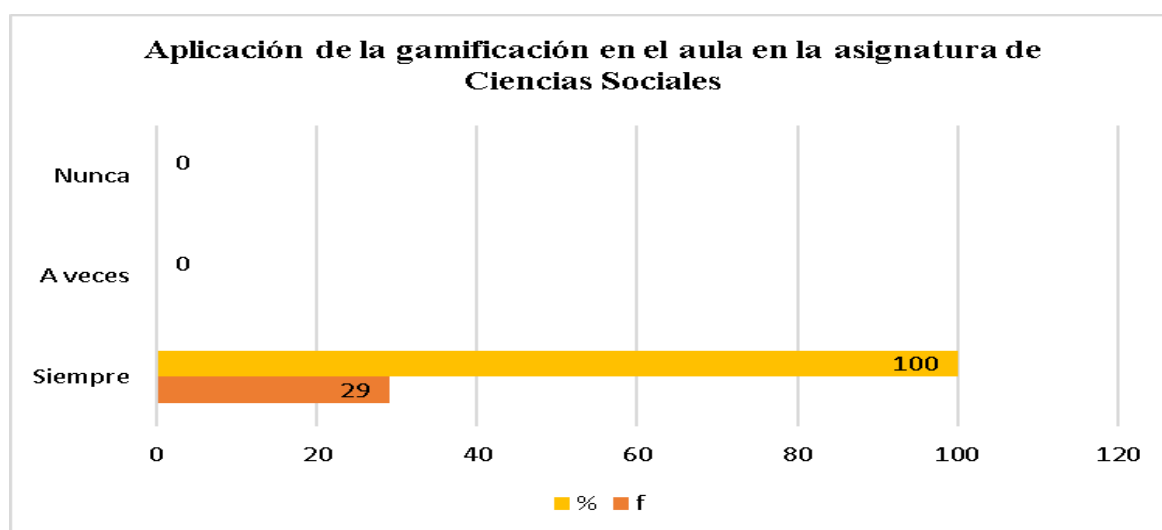


Figura 10: Aplicación de la gamificación en el aula en la asignatura de Ciencias Sociales.

Fuente: Estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

La tabla refleja datos donde 29 estudiantes conforman el 100% que, si es que el docente aplica más seguido la gamificación en el aula, la asignatura de Ciencias Sociales.

En lo anterior se evidencia un claro interés por parte de los niños en que ciertas estrategias de gamificación se sigan implementando con mayor énfasis.

Cuando se hizo la encuesta, todos manifestaron que es muy importante que se siga dando este tipo de aprendizaje, porque les ayuda a desarrollar más sus destrezas y mejorando así su rendimiento académico. Ahora bien, es verdad que a los niños les encante que se siga implementando, pero no se debe olvidar que para que aquello ocurra sería importante que las autoridades educativas den cursos de capacitación a docentes y de esta manera se pueda solventar las necesidades en este ámbito.

7. Discusión

La tecnología ha llegado para quedarse, cada día se inserta más en diferentes espacios de la cotidianidad del ser humano, y claro, la educación no es la excepción, actualmente el maestro cuenta con una infinidad de herramientas para dinamizar la clase, en este contexto aparece la gamificación como estrategia innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Menes, (2020) “Diseñar entornos atractivos para el estudiante, movilizar conocimientos, consolidar aprendizajes, favorecer la motivación, participación e interés del estudiante, así como desarrollar competencias que respondan a los objetivos de aprendizaje de una asignatura” (p. 20).

Frente a esta realidad surgen algunas interrogantes: ¿la estrategia de gamificación, por sí sola, logra tales efectos?, ¿solo basta regalar: puntos, establecer tiempos, dar recompensas, etc., en una clase, ¿para evidenciar mayor desempeño, motivación y desarrollo de una determinada competencia? La respuesta es no, para que la gamificación logre efectos positivos se debe contar con una serie de requisitos que parten de la determinación clara de los objetivos y de los resultados de aprendizaje que se desee lograr; no se trata de simplemente de jugar o hacer una actividad más divertida, sino de armonizar los elementos del juego con un buen diseño instruccional que incorpore actividades que sean atractivas y retadoras para el estudiante; de ahí que, en los resultados del trabajo se pudo evidenciar que un 69.5% de estudiantes afirman divertirse cuando la docente gamifica el aula, pero no en la asignatura de Ciencias Sociales, se deduce entonces que ésta asignatura sigue teniendo un alto grado de memorización y muy poco de gamificación, pues esta sirve para enseñar retroalimentar y evaluar contenidos haciendo de las clases un lugar, armonioso y lúdico.

Ahora bien, varios son los beneficios que se puede obtener al implementar la gamificación en el aula, al respecto, Montes (2018) señala que un beneficio clave es que incrementa la motivación por el aprendizaje, es decir que a los estudiantes les encantan los juegos y cualquier actividad que le parezca divertida aumenta su motivación. Es cierto que la motivación no tiene una influencia directa en el aprendizaje, pero estas herramientas aumentan su predisposición a aprender.

Normalmente los estudiantes vinculan el aprendizaje con algo aburrido o una obligación. Según Montes (2018), gracias a la gamificación, las clases se vuelven más atractivas y contextualizadas por lo que proporciona nuevos modelos de enseñanza-

aprendizaje. La gamificación permite a los estudiantes explorar nuevos contenidos en el entorno del juego, descubriendo información con la que gana bonificaciones, puntos o insignias. En los resultados obtenidos en la encuesta realizada a los estudiantes, un 48.3% de ellos afirman nunca utilizan la gamificación en el aula, y un 41.4% a veces; por lo tanto, es posible que el docente sí utilice la gamificación, pero no de manera correcta, ante esto es necesario que el maestro esté capacitado en el manejo y uso de herramientas de gamificación ya que es fundamental poder brindar a los estudiantes distintas estrategias, despertando en ellos habilidades para la autorregulación.

La gamificación, representa una metodología innovadora, que invita a repensar la práctica educativa, abriendo nuevas oportunidades de aprendizaje, es aquí precisamente donde la motivación gana terreno. Pérez (2011), plantea que “la docencia es un juego y gana el que más disfruta” (p.58). Por lo tanto, la gamificación, puede aportar un énfasis especial a la adquisición de conocimientos, gracias a la introducción del elemento motivacional en el proceso educativo. Una vez que se ha decidido poner en marcha un proceso de gamificación, se puede explorar distintas herramientas. Para Martín y Castro (2021), existen algunas nuevas tecnologías tales como: Word Wall, Ta-tum, Ciencia divertida Quizz Juego, Cerebriti, Education Edition, Kahoot, Quizizz, Genially, My Class Game, entre otras, todas estas aplicaciones permiten que la gamificación sea un recurso cada vez más presente en la educación, ahora bien, en los resultados del trabajo se pudo evidenciar que un 89,7% se inclinan a que el docente utiliza la herramienta Quizizz, mientras un 10% que corresponde al portal Kahoot. Entonces es importante que el docente aplique nuevas herramientas de gamificación como el Word Wall o Minecraf, puesto que la aplicación de las mismas permite crear y editar actividades para el aula de forma sencilla, se puede crear juegos, imprimirlos y además permite la creación de actividades multijugador para distintos dispositivos, evitando así la monotonía en el aula.

En este mismo marco de ideas surge la siguiente pregunta ¿cuáles son las técnicas más importantes dentro del proceso enseñanza-aprendizaje al momento de una clase de Ciencias Sociales utilizando la gamificación en el aula?, para responder se parte de la premisa de que, el proceso de enseñanza-aprendizaje puede tornarse aburrido y monótono para el estudiante cuando se aplica una sola estrategia de aprendizaje, por ello que el docente debe buscar y crear nuevos y diferentes modelos, metodologías, técnicas, estrategias en el aula que aporten a la educación y que sirvan para cubrir las necesidades de los estudiantes a fin de lograr que el aprendizaje sea significativo (Romero Zegarra, 2016).

Estos, entre otros han sido los motivos para que se popularice el uso de nuevas plataformas de aprendizaje, en donde los estudiantes no solo interactúan con sus compañeros, sino con material en distintos formatos como son acumulación de puntos, escalados de niveles, obtención de premios regalos etc, respondiendo a la teoría del aprendizaje constructivista donde el estudiante es un sujeto activo que debe formar su conocimiento a través de la interacción con su entorno. En este sentido, mediante los resultados obtenidos en la encuesta realizada a los estudiantes, un 69,1% menciona que utilizan las técnicas de acumulación de puntos misma, que para los estudiantes es una técnica divertida y es una buena forma de aprender.

La gamificación posee tres elementos que se interrelacionan entre sí: las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Las dinámicas son actividades colectivas que ayudan a la integración entre los miembros de un grupo y a afianzar la confianza entre sí. Están relacionadas con la motivación y explican cómo se comporta el jugador y las necesidades que satisface el juego. Estos elementos son necesarios para la gamificación ya que, por ejemplo, en las dinámicas los recursos o herramientas permiten imitaciones, emociones, narración, progresión y relaciones con los demás integrantes del grupo. Ahora bien, de acuerdo con los datos obtenidos, un 65,5% manifiestan que se sienten poco satisfechos frente al uso de las herramientas de gamificación y un 34,5% dicen que nunca les ha parecido bien, con ello se contrasta la poca aceptabilidad del caso, sin embargo, la preparación adecuada de docentes y la adquisición de equipos informáticos ayudarían a cambiar la perspectiva negativa de la realidad del estudiante. Por su parte, Usán y Salavera (2020), manifiesta que “la gamificación es importante porque permite sacar el máximo potencial de habilidades y destrezas de los estudiantes” (p.200).

Ordás (2018) al respecto considera que, “Hay que conocer en profundidad los juegos y una de las mejores formas de conseguirlo es diseñando, o jugando” (p.19). Las técnicas propias se basan en el desarrollo de indicaciones capaces de orientar un juego cuyo objetivo sea el aprendizaje y el desarrollo de destrezas de los estudiantes, al respecto y de acuerdo con los datos obtenidos, el 100% de los estudiantes encuestados manifiestan que si les gustaría siempre que el docente utilice las herramientas de gamificación, por lo tanto se corrobora la idea de que la gamificación es beneficiosa para los estudiantes porque al participar de una actividad planificada como un juego se sienten cómodos y no presionados, de por si el estudiante asume fácilmente el desafío y se esfuerza en avanzar en los niveles del juego, que en realidad significa avanzar en sus conocimientos y educación.

8. Conclusiones

- La gamificación como estrategia innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se caracteriza por la utilización de diferentes herramientas, aplicadas en un contexto académico con el fin de incrementar la motivación, participación y creatividad en el estudio, a través del juego, generando en sí espacios lúdicos y dinámicos.
- En la Institución Educativa se determina que la gamificación en la asignatura de Ciencias Sociales como estrategia innovadora, es poco utilizada por la docente y estudiantes lo que determina en ellos un bajo nivel de conocimiento e interés y motivación en el abordaje de la asignatura.
- Las herramientas de gamificación que se emplean preferentemente en la institución educativa son el kahoot y quizizz y en las áreas de Matemáticas, Ciencias Naturales y Lengua y Literatura, lo que limita la construcción del conocimiento, situaciones significativas y dinámicas en Estudios Sociales.
- La mayor parte de estudiantes encuentran en las herramientas de gamificación una forma entretenida de aprender, por lo que manifiestan su interés en mantener su utilización en los procesos de enseñanza aprendizaje.
- Una guía didáctica para la aplicación de Wordwall como herramienta de gamificación, facilita la adquisición de conocimientos de forma interactiva, motivadora, colaborativa orientada desarrollar competencias digitales.

9. Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes utilizar las diferentes herramientas de gamificación como una estrategia innovadora dentro del aula porque dinamiza el proceso de enseñanza aprendizaje, además de que involucra de forma dinámica a los niños en la construcción de los aprendizajes.
- Se sugiere a los docentes y directivos capacitarse constantemente sobre el uso y manejo de nuevos recursos tecnológicos, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y garantizar ambientes de aprendizajes didácticos, interactivos, dinámicos e innovadores.
- Se recomienda a los docentes hacer uso de nuevas herramientas de gamificación como Cerebriti, Geanilly, Minecraft, Wordwall etc, ya que estas permiten un fácil y amplio manejo de actividades, con estas herramientas la profesora genera dinamismo, participación y motivación en los estudiantes.
- Se recomienda a los estudiantes, desarrollar actividades en diferentes plataformas educativas puesto que estas acciones fortalecen el conocimiento y habilidades comunicativas aprovechando de mejor manera los momentos de ocio.
- Se recomienda, hacer uso de “La Guía Didáctica” sobre el uso de Wordwall en el proceso de enseñanza- aprendizaje, en la asignatura de Ciencias Sociales, a todos los docentes que conforman la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”, para aprovechar las ventajas que ofrece, transformar la clase y desarrollarla de forma lúdica y dinámica.

10. Bibliografía

- Adúriz Bravo, A., Gómez Galindo, A. A., Rodríguez Pineda, D. P., López Valentín, D. M., Jiménez Aleixandre, M. D., Izquierdo Aymerich, M., y Sanmartí Puig, N. (2011). *Las ciencias naturales en educación básica: formación de la ciudadanía para el siglo XXI*. Cuauhtémoc.
- Beltrán Morales, J. T. (2017). *E-learning y gamificación como apoyo al aprendizaje de programación*. Universidad de Extremadura. Universidad de Extremadura. http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/6429/TDUEX_2017_Beltr%c3%a1n_Morales.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Biel, L., & García, A. (2015). *Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza de español*. Actas del Congreso Internacional de la AEPE. La cultura hispánica: de sus orígenes al siglo XXI. Burgos: Universidad Isabel I de Castilla.
- El Mundo. (2021). *Sapos y princesas*. <https://n9.cl/nk208>
- Hernández, R, Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación (6ª ed.)*. México: McGraw Hill Education. Hernández.
- Hernández-Sampieri R. (2018). *Las tres rutas de la investigación científica: Enfoques cuantitativo, cualitativo y mixto 7.º ed.* Ediciones Mc Gray Hill Education. México
- Hurtado, P., García, M., Rivera, D., & Forgiony, J. (2018). *Las estrategias de aprendizaje y la creatividad: una relación que favorece el procesamiento de la información*. Revista Espacios, 39(17). <http://www.revistaespacios.com/a18v39n17/18391712.htm>
- Teixes, F. (2015). *Gamificación, Motivar Jugando*. (Nº 1 ed.). UOC, S.L.
- Marín M, y Castro C. (2021). *Educación 3.0: Metodologías Innovadoras para el aula*. Editorial: Círculo Rojo S.L,
- Montes, A. (2018). *La Gamificación como metodología didáctica: Una experiencia en el aula*. Editorial: Independently Published.

- Monje, Á, C. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía Didáctica. Universidad Surcolombiana, Facultad de Ciencias Sociales y Humanísticas. Programa de Comunicación Social y Periodismo. Neiva-Colombia. <https://n9.cl/lry4e>
- Ordás, A.(2018). *Gamificación en bibliotecas, El juego como inspiración*. Editorial,Oberta UOC Publishing, S.L.
- Ortiz Colón, A., Jordán, J y Agreda, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión..* Revista Educ. Pesqu, 44, 1-17.
- Otzen, T, Manterola, Carlos. (2017). *Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Pérez Salazar, G. (2011). *La Web 2.0 y la sociedad de la información*. Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales, 56(212), 57-68. <https://n9.cl/onkb9>
- Recio, G y Riocerezo, G. (2018). *La importancia de la gamificación en los recursos humanos*. Artículo18 de Septiembre.
- Rodríguez, A. y Pérez, A. O. (2017). *Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento*. Ediciones Revista EAN.
- Rodríguez, N., & Elías, C. (2018). *La gamificación aplicada al aprendizaje de la lengua española: Escape room en el aula de la ULPGC. V Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el Ámbito de las TIC y las TAC*, (págs. 179-183). Las Palmas de Gran Canaria. <https://accedacris.ulpgc.es/handle/10553/52688>
- Romero Zegarra, F. (2016). *Gamificación y tecnologías de información para el aprendizaje*. Revista Experti, 1(2), 20-24. <http://revistas.upagu.edu.pe/index.php/EX/article/view/361>
- Usán, P y Salavera C. (2020). *Gamificación educativa: Innovación en el aula para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje* (edición N° 1, 340 páginas. ed.). Editorial, Pregunta Ediciones.
- Werbanch, K y Hunter D. (2013). *Revoluciona tu negocio con las técnicas de juego*. Ediciones Pearson Educación. Madrid-España.

11. Anexos

Anexo 1: Propuesta didáctica

Título: Guía didáctica sobre el uso de Wordwall en el proceso de enseñanza- aprendizaje, en la asignatura de Ciencias Sociales.

Beneficiarios: Profesores, estudiantes y comunidad de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

Duración: Se utilizará dos días a la semana dependiendo del área de estudio.

Responsables: Los responsables de la guía serán, el docente investigador, autoridades y directivos de la Institución.

Línea de investigación de la maestría: Resultados y fundamentos de las prácticas educativas, orientadas a la innovación en la Educación Básica.

Objetivo General:

- Proponer una guía didáctica para el uso de la plataforma Wordwall, como una herramienta de gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje a la asignatura Ciencias Sociales en la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”

Objetivos Específicos:

- Caracterizar la Plataforma Wordwall y las ventajas que tiene para motivar el aprendizaje del estudiante.
- Organizar pedagógicamente actividades para orientar el uso de la Plataforma Wordwall mediante una guía didáctica.
- Socializar la guía pedagógica para el uso de la Plataforma Wordwall y aprovechar sus ventajas.

Resultados:

1. Para el primer objetivo se tendrá como resultado:

Sistematizar las ventajas y posibilidades de la plataforma Wordwall como medio para motivar el aprendizaje del estudiante.

2. Para el segundo objetivo se tendrá como resultado:

Una guía de actividades para orientar el uso de la plataforma Wordwall, dirigida a los docentes y estudiantes.

3. Para el tercer objetivo se tendrá como resultado:

Conocer las ventajas de la plataforma Wordwall, dirigidas a los docentes y estudiantes.

Metodología:

1. Para el primer objetivo: Caracterizar la Plataforma Wordwall y las ventajas que tiene para motivar el aprendizaje del estudiante.

- Investigación bibliográfica las ventajas y posibilidades de la plataforma Wordwall
- Sistematización de actividades para el conocimiento y manejo de la plataforma Wordwall.

2. Para el primer objetivo: Organizar pedagógicamente actividades para orientar el uso de la Plataforma Wordwall mediante una guía didáctica.

- Construcción de las secciones de la guía didáctica
- Organización sistemática de actividades para el acceso y construcción de actividades para el aprovechamiento de la plataforma Wordwall.
- Diseño de la guía para orientar el uso de la Plataforma Wordwall

3. Para el primer objetivo: Socializar la guía pedagógica para el uso de la Plataforma Wordwall y aprovechar sus ventajas.

- Agendar una cita con el directivo de la institución educativa.
- Presentar la guía para orientar el uso de la Plataforma Wordwall
- Explicar las ventajas del uso de la guía para orientar el uso de la Plataforma Wordwall
- Firmar el acta de entrega.

Recursos: Computadora, proyector, diapositivas actividades de estudio

Anexo 2: Guía para el uso correcto de la plataforma “Wordwall”

Conceptualización

Presentación:

La presente guía para el uso correcto de la plataforma Wordwall, sirve en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo, con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones. Este tipo de herramienta innovadora, gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en los educandos.

Objetivo:

Organizar pedagógicamente actividades para orientar el uso de la Plataforma Wordwall mediante una guía didáctica.

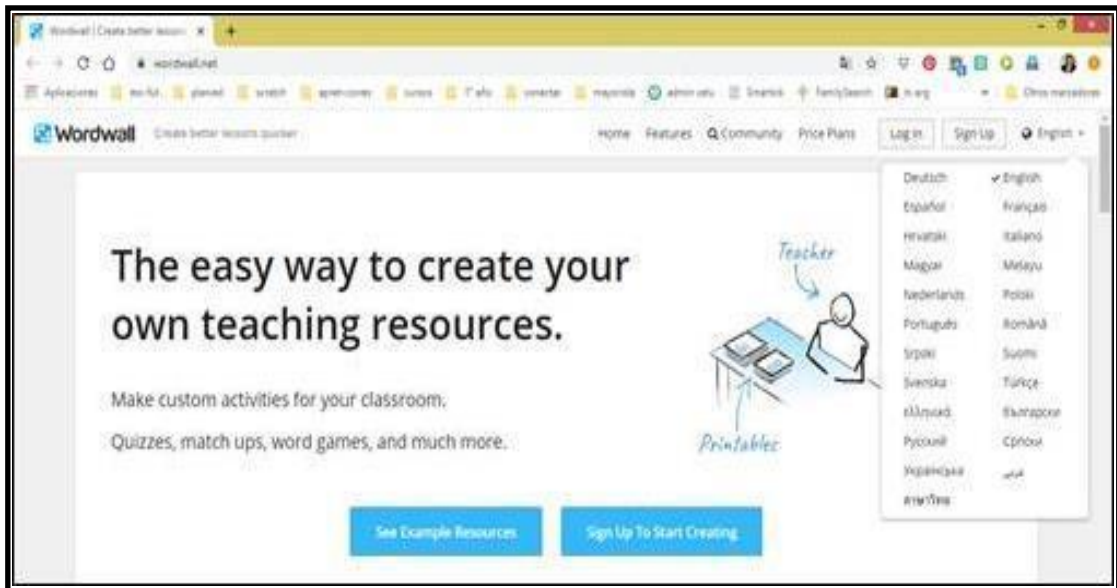
¿Qué es Wordwall?

Wordwall es una herramienta para crear actividades de forma muy sencilla y atractiva. Wordwall puede usarse para crear actividades tanto interactivas como imprimibles. Una vez creada la actividad se puede editar muy fácilmente. Además, se pueden usar y editar actividades creadas por otros usuarios, así como imprimir dichas actividades. Las actividades interactivas se reproducen en cualquier dispositivo, ya sea un ordenador, tablet, teléfono o pizarra interactiva, a través de cualquier navegador Web.

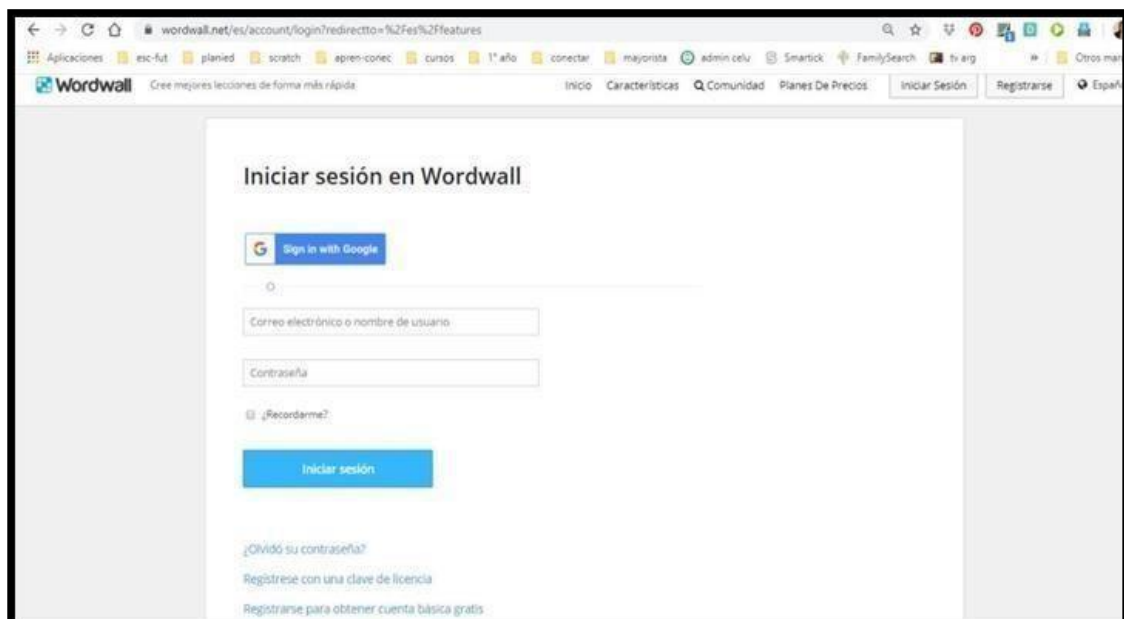
Pasos para acceder a la plataforma Wordwall.

1. Para acceder a la plataforma Wordwall se deben tomar en cuenta los siguientes pasos:
2. Abrir el navegador de internet de su preferencia: Internet Explorer, Google Chrome o Mozilla Firefox.
3. Luego ingresar a la plataforma a través del siguiente enlace: www.wordwall.net y damos la opción enter para ingresar, en la barra superior y a la derecha de la pantalla encontrará la opción para cambiar el idioma del sitio web, también observarán el icono

para iniciar sesión (log in). En el menú inicio encontrarán un breve resumen de lo que puede hacer, comentarios de usuarios y recursos creados por los mismos.

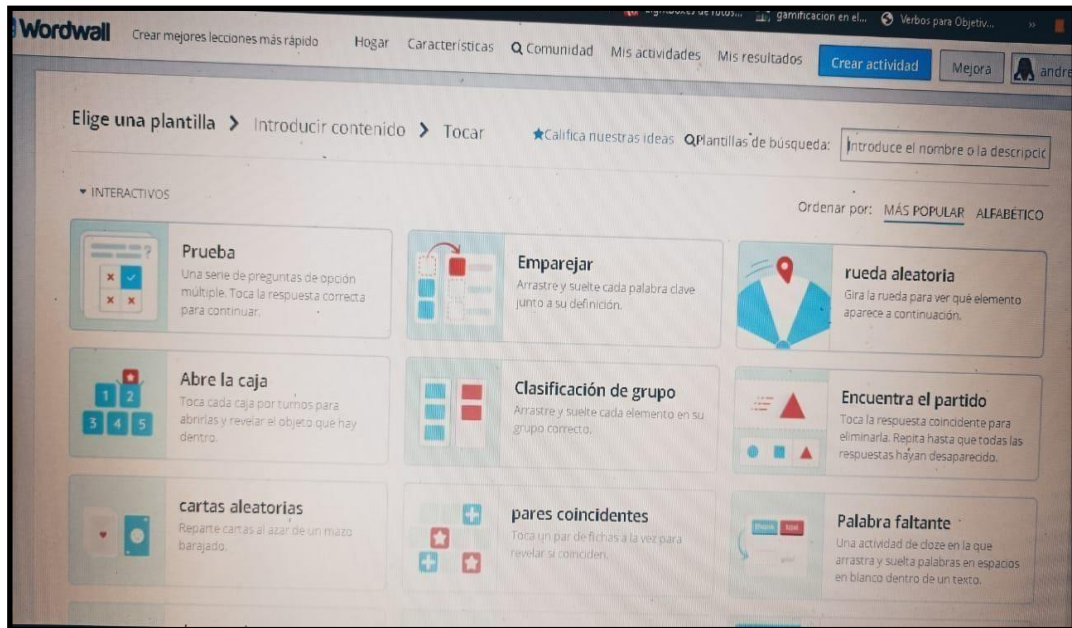


4. Posteriormente deberás registrarte con un correo y una contraseña para poder acceder a la plataforma
5. Cuando ya ingresas a la aplicación se puede obtener una versión Premium que otorga la facilidad de otras funcionalidades, pero también tienes tu versión gratuita que te brinda muchos beneficios.

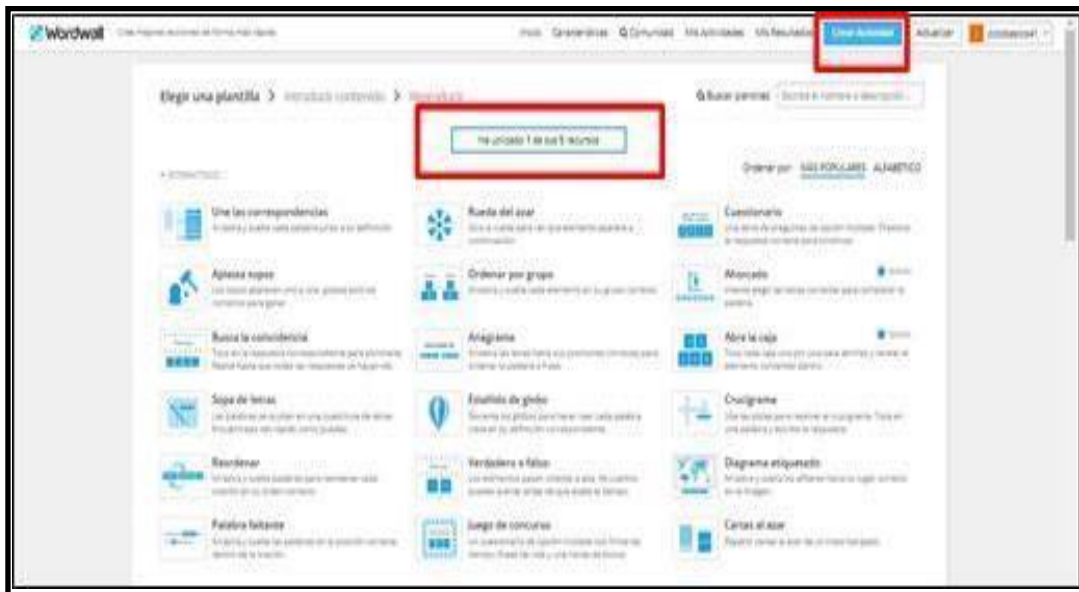


6. Una vez creada nuestra cuenta ingresamos a nuestro perfil, donde encontraremos las actividades para los diferentes niveles de educación tales son Educación Inicial,

Educación General Básica y Bachillerato los cuales se pueden aplicar de forma libre a los estudiantes.



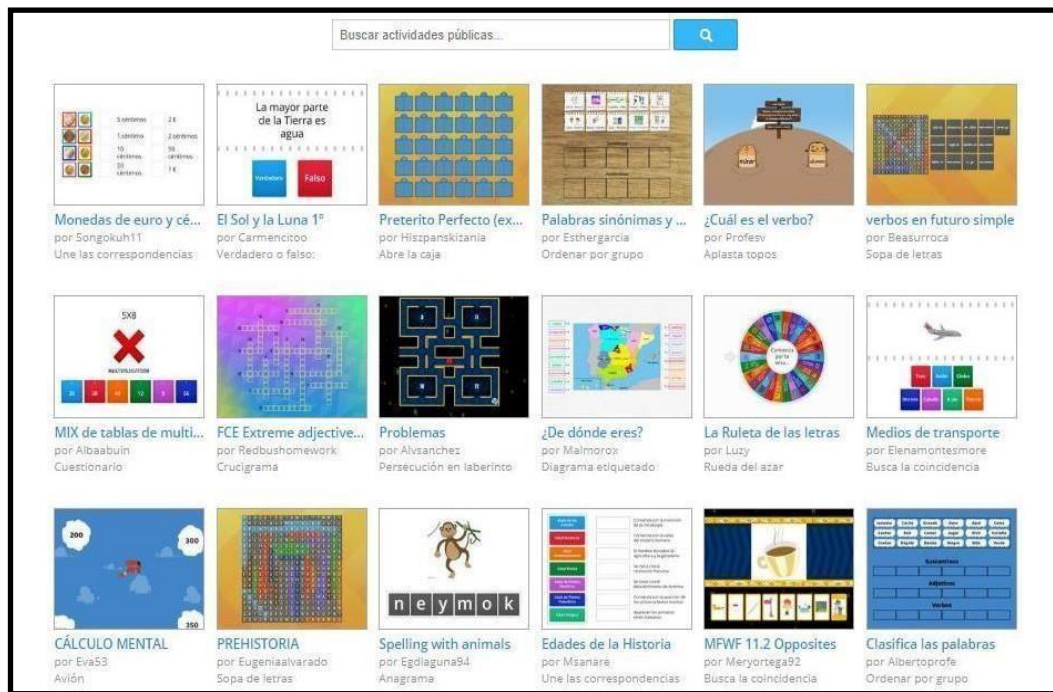
7. Para crear una actividad por nuestra autoría, empezamos por dar enter y posteriormente damos clic en la actividad que queremos desarrollar.



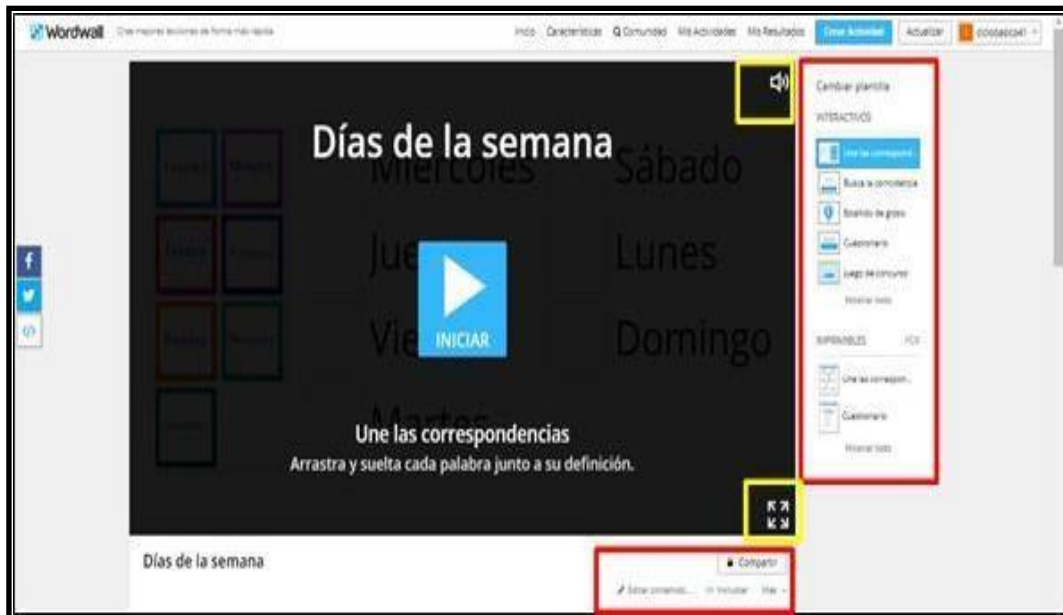
8. Seleccionamos la plantilla, en el ejemplo que les presento utilizamos la plantilla, en la siguiente pantalla deben colocar el nombre que identifique la actividad y comenzar a editar.
9. Ponemos el título a la actividad. Identificamos en la pantalla la opción palabra clave, dentro del cuadro de texto podrán escribir, editar el texto e insertar símbolos y ecuaciones matemáticas

10. A continuación, se deberá llenar los datos solicitados tales son; idioma, título y descripción de la actividad que vayamos a desarrollar. Posteriormente se deberá señalar el subnivel, la asignatura y el área de conocimiento también puedes fijar ciertos parámetros para cada actividad como es: pistas, y el límite de tiempo.

11. Luego nos dirigimos a temas y opciones donde puedes cambiar los temas e irá cambiando la apariencia de los gráficos, fuentes y sonidos. También podrás configurar el temporizador y decidir si se mostrarán las respuestas al final del juego.



12. El entorno de juego que usted verá será diferente al que verán las personas que usted invite a jugar como lo indican las siguientes imágenes. Aquí podrá ejecutar la actividad, ver en pantalla completa, con y sin audio; podrá generar los archivos imprimibles, cambiar opciones, temas y plantillas, cuando decida el diseño final, su actividad podrá compartirla.



13. Una vez elegida la actividad damos clic en publicar actividad. Al hacer clic en compartir aparecerán dos opciones:



14. Ya publicada la actividad, dirigirse al perfil y ahí visualizará sus actividades realizadas, se puede desarrollar simplemente dando clic en la actividad realizada, es así cómo se desarrollan las actividades de manera rápida y sencilla. **Fuente de consulta:** www.wordwall.net

Bibliografía

Josh y Ben. (2016). *Empresa*. Wordwall | Create better lessons quicker. Retrieved July 2, 2022, from <http://www.wordwall.net>.

Anexo 3: Certificación de traducción del resumen



COLEGIO DE BACHILLERATO "ECUADOR"

27 de Abril – Espíndola – Loja Telefax: (07) 3033281

CÓDIGO AMIÉ: 11H00900

ZONA: 7 DISTRITO: 11D05 CIRCUITO: 11D05C02



La Naranja, 13 de julio de 2022

Lic. Mónica Cristina González Paladines

DOCENTE EL COLEGIO DE BACHILLERATO "ECUADOR"

A petición verbal de la interesada:

CERTIFICA:

Que, la traducción del documento adjunto solicitado por la Sra. ANDREA ESTHEFANIA LOJA IÑGUEZ, con cédula de ciudadanía No.1105136962, cuyo tema de investigación se titula: **“Gamificación como estrategia innovadora en el proceso de enseñanza- aprendizaje de Ciencias Sociales en séptimo grado de la Unidad Educativa Particular “La Porciúncula”**”, ha sido realizada por la Lic. Mónica González, docente del Colegio de Bachillerato "ECUADOR", titulada en Ciencias de la Educación mención Inglés, registrada en el Senescyt con el código 1008-13-1248480.

Esta es una traducción textual del documento adjunto, y la docente es competente para realizar traducciones.

Lo certifico en honor a la verdad, facultando al portador del presente documento, hacer el uso legal pertinente.

Atentamente:

Lic. Mónica González
Docente de Inglés

