



Universidad  
Nacional  
de Loja

# Universidad Nacional de Loja

## Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

### Carrera de Educación Básica

La gamificación para mejorar el aprendizaje en Estudios Sociales en séptimo

“B”, Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”, Loja, periodo, 2023 - 2024

Trabajo de Integración Curricular previo a  
la obtención del Título de Licenciado  
en Ciencias de la Educación Básica.

#### AUTOR:

Kevin Adrian León Chicaiza

#### DIRECTOR:

Lic. Segundo Abel Lozano Guallas Mg. Sc

Loja – Ecuador

2024



UNL

Universidad  
Nacional  
de Loja

Sistema de Información Académico  
Administrativo y Financiero - SIAAF

## CERTIFICADO DE CULMINACIÓN Y APROBACIÓN DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, **LOZANO GUAYLLAS SEGUNDO ABEL**, director del Trabajo de Integración Curricular denominado **La gamificación para mejorar el aprendizaje en Estudios Sociales en séptimo "B"**, Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrío", Loja, periodo, 2023 - 2024, perteneciente al estudiante **KEVIN ADRIAN LEON CHICAIZA**, con cédula de identidad N° **1104912744**.

### Certifico:

Que luego de haber dirigido el **Trabajo de Integración Curricular**, habiendo realizado una revisión exhaustiva para prevenir y eliminar cualquier forma de plagio, garantizando la debida honestidad académica, se encuentra concluido, aprobado y está en condiciones para ser presentado ante las instancias correspondientes.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad, a fin de que, de así considerarlo pertinente, el/la señor/a docente de la asignatura de **Integración Curricular**, proceda al registro del mismo en el Sistema de Gestión Académico como parte de los requisitos de acreditación de la Unidad de Integración Curricular del mencionado estudiante.

Loja, 1 de Agosto de 2024



SEGUNDO ABEL LOZANO  
GUAYLLAS

DIRECTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN  
CURRICULAR



Certificado TIC/TT.: UNL-2024-001606

1/1  
Educamos para **Transformar**

## **Autoría**

Yo, Kevin Adrian León Chicaiza, declaro ser autor del presente Trabajo de Integración Curricular 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 mi Trabajo Integración Curricular, en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

**Firma:** 

**Cédula de identidad:** 1104912744

**Fecha:** 6 de Noviembre de 2024

**Correo electrónico:** kevin.a.leon@unl.edu.ec

**Teléfono:** 0964034752

Carta de autorización por parte del autor, para consulta, reproducción parcial o total y/o publicación electrónica del texto completo, del Trabajo de Integración Curricular.

Yo, **Kevin Adrian León Chicaiza**, declaro ser autor del Trabajo de Integración Curricular denominado: **La gamificación para mejorar el aprendizaje en Estudios Sociales en séptimo “B”, Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”, Loja, periodo, 2023 - 2024**, como requisito para optar por el título de **Licenciado en ciencias de la 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 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 Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, suscribo, en la ciudad de Loja, a los seis días del mes de noviembre de dos mil veinticuatro.

**Firma:**



Autor: Kevin Adrian León Chicaiza

Cédula:1104912744

Dirección: Barrio Zamora Huayco, Loja, Ecuador

Correo electrónico: [kevin.a.leon@unl.edu.ec](mailto:kevin.a.leon@unl.edu.ec)

Teléfono: 0964034752

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

Director del Trabajo de Integración Curricular: Lic. Segundo Abel Lozano Guallas. Mg.Sc

## **Dedicatoria**

Agradezco a mis Padres; Romel y Lili. Este y todos los logros en mi vida son más suyos que míos, a Soffy, la mejor hermana que pude desear nunca, tú eres la inspiración más valiosa que tengo. Sin ustedes cualquier paso en mi vida hubiese sido vacío.

A mis abuelos: Antonieta, Edgar, Silvia y Oswaldo, quienes han velado por mí desde mucho antes de tener conciencia, jamás podré estar suficientemente agradecido, ni compensar todos los sacrificios y esfuerzos que han hecho por mí.

Me lo dedico a mí, porque este es el resultado del esfuerzo que me demuestra que todo lo que me proponga es posible; terminar la carrera es una meta que alcanzo, con pasos firmes y dedicación.

A ustedes amigos queridos, familia que elegí durante el camino de la vida, por ser quienes de alguna u otra manera han motivado para culminar esta meta y a no desmayar nunca; gracias infinitas.

*Kevin Adrian León Chicaiza*

## **Agradecimiento**

Expreso mis sinceros agradecimientos a quienes, de una u otra forma, han hecho posible este gran sueño. A la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja; en especial, al personal directivo, administrativo y docentes que forman parte de la Carrera de Educación Básica, por haber brindado toda su colaboración e impartido sus conocimientos, lo cual ha permitido que me forme integralmente, en el ámbito personal y profesional.

Al Lic. Segundo Abel Lozano Guailas, Mg. Sc, Director del Trabajo de Integración Curricular, quien me guio y asesoró con tenacidad y entereza a través de sus abundantes conocimientos para culminar un trabajo exitoso.

Agradezco también al Mgtr. Klever Mussoline Barzallo Carrión, director de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio, y a los docentes de dicha institución por su valiosa colaboración en la investigación de campo y en el desarrollo de la propuesta.

*Kevin Adrian León Chicaiza*

## Índice de contenidos

Portada.....	I
Certificación .....	ii
Autoría.....	iii
Carta de autorización .....	iv
Dedicatoria .....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice de contenidos .....	vii
Índice de tablas .....	ix
Índice de figuras.....	ix
Índice de anexos.....	x
1. Título .....	1
2. Resumen .....	2
Abstract .....	3
3. Introducción.....	4
4. Marco teórico.....	6
4.1 Gamificación.....	6
4.1.1 Definición.....	6
4.1.2 Importancia .....	6
4.1.3 Características .....	7
4.1.4 Elementos De La Gamificación .....	8
4.1.5 Gamificación Como Estrategia De Motivación .....	9
4.1.6 Gamificación En El Aprendizaje.....	10
4.1.7 Aplicaciones Para Gamificar.....	10
4.2 Aprendizaje en Estudios Sociales .....	13
4.2.1 Definición.....	13
4.2.2 Importancia Del Aprendizaje .....	13

4.2.3 Estrategias Para El Aprendizaje .....	13
4.2.4 Estilos De Aprendizaje .....	15
4.2.5 Contextualización del aprendizaje.....	16
4.2.6 Importancia Del Aprendizaje De Estudios Sociales.....	17
4.2.7 Teorías Del Aprendizaje En Estudios Sociales .....	18
5. Metodología .....	21
5.1 Área de Estudio .....	21
5.2 Procedimiento .....	21
5.2.1 Enfoque de la investigación .....	21
5.2.2 Tipo de investigación.....	22
5.2.3 Diseño de la investigación .....	22
5.2.4 Métodos de estudio .....	22
5.2.5 Técnicas e instrumentos.....	23
5.2.6 Muestra .....	23
5.3. Procesamiento y análisis de datos .....	24
5.3.1 Procedimiento para la fundamentación teórica .....	24
5.3.2. Procedimiento para el diagnóstico.....	24
5.3.3. Procedimiento para el análisis de datos .....	24
5.3.4. Procedimiento para el diseño de la propuesta .....	24
5.3.5. Procedimiento para la aplicación de la propuesta .....	24
5.3.6. Procedimiento para la evaluación de la propuesta .....	24
6. Resultados.....	26
Resultados de entrevista docente .....	26
Resultados encuesta estudiantes. ....	31
Resultados encuesta de satisfacción estudiantil.....	41
7. Discusión .....	47
8. Conclusiones.....	53



9. Recomendaciones .....	54
10. Bibliografía .....	55
11. Anexos.....	65

**Índice de tablas:**

Tabla 1. Muestra.....	23
Tabla 2. Preferencias de enseñanza .....	31
Tabla 3. Actividades gamificadas.....	32
Tabla 4. Actividades para aprender .....	33
Tabla 5. Aprendizaje y diversión.....	34
Tabla 6. Tipos de juegos .....	35
Tabla 7. Motivación en la clase de Estudios Sociales .....	36
Tabla 8. Problema al aprender Estudios Sociales.....	37
Tabla 9. Relevancia de los Estudios Sociales.....	38
Tabla 10. Temas de Estudios Sociales .....	39
Tabla 11. Mejoría del aprendizaje de Estudios Sociales.....	40
Tabla 12. Satisfacción estudiantil .....	41
Tabla 13. Interés estudiantil .....	42
Tabla 14. Motivación y participación .....	44
Tabla 15. Entendimiento de conceptos .....	45
Tabla 16. Aprendizaje de Estudios Sociales .....	46

**Índice de figuras:**

Figura 1. Croquis de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio” .....	21
Figura 2. Preferencias de enseñanza .....	31
Figura 3. Actividades gamificadas.....	32
Figura 4. Actividades para aprender .....	33
Figura 5. Aprendizaje y diversión.....	34

Figura 6. Tipos de juegos .....	35
Figura 7. Motivación en la clase de Estudios Sociales .....	36
Figura 8. Problema al aprender Estudios Sociales.....	37
Figura 9. Relevancia de los Estudios Sociales .....	38
Figura 10. Temas de Estudios Sociales.....	39
Figura 11. Mejoría del aprendizaje de Estudios Sociales .....	40
Figura 12. Satisfacción estudiantil.....	42
Figura 13. Interés estudiantil .....	43
Figura 14. Motivación y participación .....	44
Figura 15. Entendimiento de conceptos .....	45
Figura 16. Aprendizaje de Estudios Sociales .....	46

**Índice de anexos:**

Anexo 1. Propuesta.....	65
Anexo 2. Designación de director.....	66
Anexo 3. Informe de Pertinencia. ....	68
Anexo 4. Certificado del Abstract .....	69

## **1. Título**

La gamificación para mejorar el aprendizaje en Estudios Sociales en séptimo “B”, Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”, Loja, periodo, 2023 - 2024

## 2. Resumen

La presente investigación contempla el uso de la Gamificación para mejorar el aprendizaje en Estudios Sociales. En el desarrollo del trabajo se planteó el objetivo general de: Determinar el impacto de la gamificación en el aprendizaje de Estudios Sociales en séptimo "B", Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrio", Loja, periodo, 2023 - 2024. Además, se consideró los objetivos específicos de: Diagnosticar la incidencia del aprendizaje de Estudios Sociales basado en la gamificación, plantear una propuesta alternativa gamificada para el aprendizaje de Estudios Sociales y evaluar el aprendizaje de Estudios Sociales desarrollado en base a la gamificación. Como parte esencial del trabajo se desarrolló la exploración teórica. En el apartado metodológico se encontró un trabajo de investigación con enfoque mixto, dado el análisis de datos cuantitativos y cualitativos. Además, el tipo de investigación fue exploratoria descriptiva, ya que se indagó en el problema planteado para entender y describir de mejor manera el panorama de la gamificación y el aprendizaje. Como apoyo para el desarrollo del trabajo se hizo uso de los métodos científico, analítico, sintético, deductivo, inductivo y sintético. Para el desenvolvimiento del trabajo se contó con la participación de 22 estudiantes y una docente del séptimo año de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio. Como parte de la investigación se sometió a los discentes a resolver una encuesta, mientras a la docente se aplicó una entrevista. De modo que la investigación tuvo un efecto positivo en los estudiantes, demostrando el impacto favorable que tiene la gamificación con el aprendizaje integral.

**Palabras clave:** gamificación, juego, aprendizaje, tecnología, innovación.

## **Abstract**

The present research contemplates the use of Gamification to improve learning in Social Studies. In the development of the work, the general objective was to: Determine the impact of gamification in the learning of Social Studies in seventh "B", School of Basic Education "Miguel Riofrio", Loja, period, 2023 - 2024. In addition, we considered the specific objectives of: Diagnose the incidence of Social Studies learning based on gamification, propose a gamified alternative proposal for Social Studies learning and evaluate Social Studies learning developed based on gamification. Theoretical exploration was developed as an essential part of the work. In the methodological section, a research work with a mixed approach was found, given the analysis of quantitative and qualitative data. In addition, the type of research was exploratory and descriptive, since the problem was investigated in order to better understand and describe the gamification and learning scenario. As support for the development of the work, the scientific, analytical, synthetic, deductive, inductive and synthetic methods were used. For the development of the work, 22 students and a teacher of the seventh year of the Miguel Riofrio School of Basic Education participated. As part of the research, the students were submitted to a survey, while the teacher was interviewed. Thus, the research had a positive effect on the students, demonstrating the favorable impact that gamification has on integral learning.

**Keywords:** gamification, gaming, learning, technology, innovation.

### 3. Introducción

El presente trabajo tuvo como finalidad indagar sobre cuán importante es la gamificación para mejorar el aprendizaje en Estudios Sociales en séptimo “B”, Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío”, Loja, periodo, 2023 - 2024. Mientras, Iquise y Rivera (2020) establecen a la gamificación como la extrapolación del juego a otros sectores con el objetivo de adquirir conocimientos y generar aprendizajes, además de construir un ambiente agradable. En ese sentido, el autor hace referencia a la gamificación como el empleo del juego con fines educativos.

La gamificación es importante ya que opera como una práctica que busca involucrarse en la educación a través de transportar las virtudes del juego hacia ámbitos académicos, estableciendo una comunidad educativa innovadora donde el aprendizaje surge motivado por el hecho de jugar y competir. Las actividades gamificadas son una serie de herramientas pedagógicas novedosas y con alto impacto escolar. Sin embargo, la novedad puede resultar como una cuestión complicada de adaptar y adoptar para el proceso educativo. La adopción de metodologías vinculadas a tópicos modernos suele representar conflictos por la inexperiencia, a pesar de lo útiles que pueden ser. Es el caso de la institución en la que se trabaja, existen ciertos recursos tecnológicos que pueden incluso llegar a facilitar la práctica, pero aun así no se llevan a cabo. Esta situación desemboca en un ambiente de estudio sumido en el tradicionalismo, el memorismo y poco interés y participación de los estudiantes.

Ante esto Rosero y Medina (2020) manifiestan que la gamificación es una estrategia que no se lleva a cabo y encuentran necesario que se investigue para hacer uso de beneficios en clase. Banoy y Castillo (2021) hacen hincapié en la importancia de la gamificación, apelando a la motivación del niño y como esta se ve implicada con la gamificación. Los autores dicen que el estudiante interactúa y descubre a través del juego, se divierte y esto colabora con la adquisición del aprendizaje sobre lo que le rodea y se le enseña.

Ante esta situación, es fácil observar cuán beneficioso resultó este estudio a nivel de la institución donde se realizó la investigación. A través de la gamificación se consigue incidir en los estudiantes y su percepción sobre el aprendizaje a través de la vinculación con ambientes de su interés, como son los juegos. La investigación ha generado provecho a la comunidad educativa en general, los estudiantes son los principales protagonistas y beneficiarios ya que su aprendizaje se ve en un proceso de mejoría en la asignatura de Estudios Sociales. Además, como investigador, el desarrollo de este trabajo es relevante para conocer más sobre las

temáticas abordadas y entender de mejor manera como opera la gamificación en el aprendizaje, información útil para el ejercicio profesional. De manera personal la investigación marca un precedente personal en la ampliación de mis conocimientos y capacidades.

Esta investigación forma parte de un compendio de trabajos que se han investigado con el objetivo de expandir el alcance de la gamificación como estrategia pedagógica para generar una evolución hacia las metodologías de aprendizaje. Un ejemplo es el trabajo desarrollado por Gilabert (2023) quien menciona que la gamificación existe para hacer que el alumno interactúe con los contenidos de la asignatura como si estuviese jugando, sintiéndose y siendo el eje central del proceso de construcción de aprendizaje. Esto por efecto de la estructuración participativa que permite que el alumno se involucre y se divierta, aprendiendo y jugando.

Destacados estos precedentes, la investigación se cimentó sobre el objetivo de determinar el impacto de la gamificación en el aprendizaje de Estudios Sociales en séptimo "B", Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrio", Loja, periodo, 2023 - 2024. Además, se complementó el alcance de la investigación con los objetivos específicos planteados.

El trabajo de investigación se desarrolló con normalidad gracias a la colaboración de los estudiantes, docentes y administrativos de la institución. Su cooperación fue clave en el correcto desenvolvimiento del trabajo.

## **4. Marco teórico**

### **4.1 Gamificación**

#### **4.1.1 Definición**

La gamificación es un concepto complicado de definir, la novedad de la temática evoca a la investigación desarrollarse y profundizar en una conceptualización más precisa.

Según Ramírez (como se citó en García, et al., 2020) se define como: “Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos” (p. 17).

Peralta (2023) menciona que “De esta manera, la gamificación puede ser considerada como una modalidad de aprendizaje activo y divertido que promueve la autonomía, el pensamiento crítico y el juego simbólico”. (p. 109)

Se define a la gamificación como una actividad que permite involucrar características propias de los juegos en situaciones que no estén en principio contempladas como una situación de juego. Asociar mecánicas de juego a actividades de otros campos brinda un matiz distintivo a la gamificación, permitiendo involucrar lo atractivo de los juegos a diversas situaciones pedagógicas como recurso de enseñanza. Además, al gamificar establecemos un recurso útil para el aprendizaje a través del cual se ha de brindar beneficios a los estudiantes que participen de estas actividades.

#### **4.1.2 Importancia**

López López (2019) sostiene que la gamificación es relevante dada su eficacia para brindar conocimientos en cada uno de los distintos niveles educativos. Genera y ayuda a la creación de habilidades a través de la facilitación de la motivación, además que el aprendizaje se obtiene a través de acciones activas.

Franco (2023) establece que la gamificación aprovecha las características de los juegos, para que el docente pueda generar actividades que estimulen el aprendizaje en los estudiantes, dando un enfoque atractivo en el desarrollo y adquisición del conocimiento.

El autor describe que la gamificación colabora al desarrollo de prácticas atractivas por parte del docente, en vista que este puede diseñar espacios adecuados para dictar sus clases generando en los estudiantes sensaciones positivas a través de la motivación y la interactividad que dan las mecánicas de juego aplicadas a la temática de estudio correspondiente. Se destaca en la gamificación la capacidad de construir el aprendizaje a través del desarrollo de destrezas que permitan resolver desafíos, descartando situaciones de memorismo características de las metodologías tradicionales de enseñanza. Los juegos pueden estimular diversos tipos de



aprendizajes y pueden ser efectivos en la enseñanza de habilidades cognitivas, sociales, emocionales o incluso técnicas al integrarlos en entornos educativos.

#### **4.1.3 Características**

Según Reyes, et al. (2020) menciona ciertos aspectos que caracterizan a la gamificación:

- Aplicar estrategias de juegos en entornos no jugables.
- Desarrolla habilidades.
- Crea una experiencia gratificante.
- Incrementa los resultados de los alumnos.
- Incentiva el afán de superación.
- Aspecto lúdico.
- Estimula y motiva la competencia y motivación entre jugadores.
- Modifica el comportamiento de individuos.
- Motiva para conseguir objetos concretos. (p. 165)

Rodríguez, et al. (2019) establece las siguientes características:

- Los juegos de rol: normalmente estas metodologías configuran dos realidades paralelas, la vida real del aula y una paralela que desarrolla en el juego, lo que supone que los alumnos adopten un rol que deben representar de manera individual o en grupo.
- El compromiso: al inicio del videojuego o juego mediante el cual se va a aprender, esto hace que los alumnos se comprometan a aprovechar la experiencia de la mejor manera posible.
- Objetivos: el establecimiento de metas u objetivos es algo fundamental en este tipo de dinámicas. Que los participantes las conozcan desde el inicio supondrá que todas las acciones realizadas se encaminen hacia la consecución de estas.
- Con el objetivo de incentivar la motivación: se realizan acciones como las de recolección, que consiste en proporcionar premios de diversa índole cuando se alcanzan pequeños logros.
- Los puntos: son una manera simple de ofrecer retroalimentación a los usuarios sobre cómo van avanzando en el juego. Este elemento no sólo motiva, sino que permite hacer comparaciones entre los diferentes participantes lo cual en ocasiones es positivo por la importancia que otorga estar en los primeros puestos. Dependiendo de la importancia de cada acción se le asignará una puntuación mayor o menor.

- La superación de los juegos o desafíos propuestos, así como la obtención de un determinado número de puntos: supondrá poder establecer diferentes niveles o bloques que, de nuevo, sitúan el logro de los usuarios en el juego.
- Estas dinámicas se realizan en pequeños grupos y están caracterizadas por la cooperación entre los participantes.
- Pero al mismo tiempo, el trabajo autónomo, en mayor o menor grado, es fundamental, para la consecución de los objetivos del grupo. (p.p 49-50)

Por su parte, Liberio (2019) establece características de acuerdo al tipo de actividad: El Juego libre carece de reglas y permite al participante desarrollar distintas alternativas para solucionar los problemas. El juego estructurado, por otro lado, se encuentra acompañado por sus reglas y genera en el estudiante un límite para su desenvolvimiento. Finalmente, los videojuegos educativos son adaptaciones de videojuegos tradicionales con aspectos educativos que permitan desarrollar aprendizaje.

Los autores mencionan las características que se contemplan de manera general en el ejercicio de la práctica gamificada, destacando como desde la concepción conceptual de la gamificación y sus particularidades se enfatiza en la adquisición y mejora de competencias y capacidades cognitivas de los participantes. Se erige la gamificación como una actividad construida minuciosamente alrededor de aspectos potenciadores de la educación en busca de la superación individual y colectiva.

#### ***4.1.4 Elementos De La Gamificación***

Acosta (2020) establece tres elementos en la gamificación: Los componentes, las mecánicas y las dinámicas.

- Los componentes son las partes físicas en las que se representa la mecánica y dinámica del juego, es a través de los componentes que el jugador puede desenvolverse en el juego.
- Las mecánicas es la parte que dicta el funcionamiento de la actividad, delimita las funciones que pueden desarrollar los participantes y estipula un reglamento.
- las dinámicas es el ambiente en el cual van a converger las mecánicas, las dinámicas son aquellas sensaciones y necesidades que surgen del ser humano.

Según Garcia (2020) los elementos imprescindibles al hablar de gamificación son:

- Establecer bases básicas del juego de modo consensuado.
- Elegir qué componentes, mecánicas y dinámicas se van a requerir durante las tareas.

- Definir la estética para que sea coherente con el contenido, las características del alumnado y el centro y además sea visual y motivante.
- Determinar el propósito final de estas tareas o juegos.
- Explicar las instrucciones de forma clara y concisa, además de respetar el nivel del alumnado a la hora de definirlos.
- Formar equipos sin discriminación de género e impulsando la inclusión en las aulas.
- Definir los premios que van a ir consiguiendo los alumnos y alumnas para motivarlos y promover la enseñanza.

Según los autores describen situaciones en los que se desglosa la gamificación, cada apartado es de suma relevancia para la construcción de herramientas gamificadas que parten de ciertos componentes, las mecánicas y las dinámicas. Este eje de la gamificación se encuentra complementado por elementos necesarios para la ejecución de las actividades gamificadas como son las reglas, la estética del juego, los propósitos, la elaboración de los equipos en caso de ser necesario y finalmente la recompensa.

#### ***4.1.5 Gamificación Como Estrategia De Motivación***

Concluye Prieto, et al. (2022) que:

Los procesos de gamificación, insignias, tablas de clasificación y puntos, tienen un efecto positivo en la motivación y en el rendimiento del estudiantado, aunque hay algunos estudios que no obtienen resultados estadísticamente significativos. La gamificación es una estrategia que beneficia positivamente en educación por las posibilidades que tiene de mejora de la calidad educativa a través de su influencia sobre la motivación y sobre el rendimiento académico (p. 16).

Gómez. (2021). refiriéndose al ámbito académico y basado en su trabajo investigativo declara: “Mediante la instauración de la gamificación los docentes pueden tener estudiantes más motivados, interesados, atentos y persistentes en cada clase. La gamificación se enmarca en las mencionadas metodologías activas, permitiendo que los estudiantes a través de la experimentación y la diversión puedan obtener aprendizajes más significativos en la memoria a largo plazo” (p. 341).

En concordancia con el criterio de los autores se establece que la implementación de procesos de gamificación, como el uso de insignias, tablas de clasificación y puntos, tiene un impacto positivo en la motivación y el rendimiento de los estudiantes. Además, se subraya la gamificación como una estrategia beneficiosa en el ámbito educativo, ya que tiene el potencial

de mejorar la calidad educativa al influir positivamente en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

#### ***4.1.6 Gamificación En El Aprendizaje***

Delgado, et al. (2022) Dice:

Desde ahí surge el uso de la gamificación dentro de la educación, pues como herramienta tiene y goza de beneficios excepcionales. Es de conocer que la gamificación no es solo un juego, sino que, se trata de buscar una metodología de aprendizaje y trasladar al docente y alumno al mundo del saber (p. 885).

Merino, et al. (2023) menciona que la gamificación se emplea de manera efectiva en el ámbito educativo en las distintas modalidades ya que un fuerte de esta temática es la capacidad de adaptarse y erguirse sobre las necesidades que presente la sociedad, aportando a la educación y el aprendizaje a través del desarrollo de clases en un ambiente dinámico que aporta a la adquisición de conocimiento.

De acuerdo al enfoque de los autores se establece metodologías acordes a lo que resulta relevante y acota que la gamificación brinda aspectos positivos para alcanzar los objetivos pedagógicos y en su consecución, un crecimiento educativo. La importancia de la gamificación en el ámbito educativo, resalta que la práctica no se limita simplemente a juegos, sino que se utiliza como una herramienta con beneficios excepcionales, esto sugiere que la integración de elementos de juego en entornos educativos no es algo fortuito, sino que ha surgido como respuesta a ciertas necesidades desafiantes en el ámbito educativo.

#### ***4.1.7 Aplicaciones Para Gamificar***

López y Quispe (2020) destacan entre las aplicaciones que se usan para gamificar en educación: Kahoot, Classdojo, Edpuzzle y Quizizz.

##### **Kahoot**

Gökbulut (2020) define a Kahoot como una plataforma gratuita para el aprendizaje, basada en juegos a los que se accede a través de un código pin para que el alumno ponga su nombre y pueda participar de la actividad. Con los avances tecnológicos resulta necesario el desarrollo de ambientes que involucren herramientas 2.0 y Kahoot cumple con esto y colabora para la creación de actividades de aprendizaje por parte de docentes.

Rojas, et al. (2021) establece que Kahoot es una plataforma que permite desarrollar la gamificación para el desarrollo de actividades académicas de manera dinámica para el aprendizaje de los estudiantes a través de dispositivos tecnológicos, caracterizado por la accesibilidad sencilla. Kahoot ayuda al aprendizaje de los estudiantes adquiriendo el

conocimiento o recordando otros que ya se posean, además de mantener al estudiante completamente motivado.

### **Classdojo.**

Barahona (2020) establece que ClassDojo opera como una herramienta en línea a través de la cual se puede gamificar. Hecho que brinda facilidad para la motivación y el entendimiento de conceptos, convergiendo en una actividad que beneficia al estudiante.

Guerrero (2019) manifiesta que ClassDojo es una aplicación gratuita que sirve para gamificar a través de distintas características que ofrece su plataforma; ya que en ella se puede plantear retos, presentar trabajos y recibir feedback de manera óptima. Además, ClassDojo genera motivación e implicación en el estudiante, traduciendo esto en participación activa.

### **Quizizz.**

Ruiz (2019) define a Quizizz como una herramienta web que faculta al docente la creación de cuestionarios para ser resueltos por los estudiantes. Se pueden desarrollar estos cuestionarios en tiempo real, como tarea o de manera libre por parte del estudiante.

Vergara, et al. (2019) Establece que Quizizz está fundamentada en el empleo de recursos virtuales, la gamificación y la cooperación, esto con el objetivo de que los estudiantes favorezcan su aprendizaje y el trabajo colaborativo además de motivar ya que las actividades son entretenidas.

### **Edpuzzle.**

Cabrera y Campos (2022) define Edpuzzle como una aplicación que permite el desarrollo de contenido audiovisual, su importancia radica en la personalización de videos que se obtienen de YouTube o con videos propios. Edpuzzle permite integrar observaciones, locuciones o cuestionarios para que el estudiante pueda interactuar y generar aprendizaje.

Ware (2021) establece que Edpuzzle es una plataforma que vuelve interactivos videos de YouTube, o incluso videos propios. Permite añadir preguntas para desarrollar lecciones de manera interactiva.

Estas aplicaciones mencionadas por los autores poseen factores en común, de manera principal son herramientas que permiten el desempeño de la gamificación, siendo un recurso útil de manera pedagógica. Además, todas ellas se sustentan como aplicaciones cuyo producto consigue motivar al discente que está puesto a prueba en las actividades. Los autores manifiestan que el uso de estas aplicaciones motiva y en su consecuencia brinda un aprendizaje íntegro para el estudiante, asociando siempre el aprendizaje a los avances tecnológicos y la accesibilidad que esta permite.

### **Educaplay.**

Otro recurso útil es Educaplay; Jurado (2022), define a Educaplay como una plataforma que apoya a la educación ya que permite crear actividades educativas, además de conceder la potestad de compartirlas, estas actividades son multimedia y brindan a educadores recursos para generar aprendizaje.

Paez, et al. (2022) menciona que Educaplay es una herramienta al alcance de cualquier persona que pretenda acceder a las actividades colaborativas en su plataforma web, en ellas se pueden desarrollar actividades lúdicas, dinámicas y entretenidas entre profesor y alumno, con el objetivo de generar aprendizajes.

## **4.2 Aprendizaje en Estudios Sociales**

### **4.2.1 Definición**

Según González Hernández (2021) define al aprendizaje como el resultado que surge a través de un proceso subjetivo que se vincula al objeto de estudio, el mismo que hace referencia a algún conocimiento humano que influye en el desarrollo cognitivo y la personalidad.

Por parte de Cabrera y Soto (2020) se destaca al aprendizaje como un cambio que sufre el individuo en su comportamiento. Esta alteración es relativamente perdurable y surge en base a las distintas experiencias a las que se atiene el individuo.

Además, Heredia y Sánchez (2020) declaran al aprendizaje como un cambio conductual o en las interpretaciones y construcciones mentales, ocasionado por las experiencias acontecidas, estos cambios pueden ser permanentes.

La UNESCO (2024) establece al aprendizaje como una vasta aglomeración de conocimientos y capacidades que guían el accionar del discente.

Los autores mencionan puntos relacionados la definición de aprendizaje, coinciden en que se lo establece como una fuente de capacidades y habilidades que moldean las cualidades y el actuar del individuo que pretende adquirir aprendizajes, alterándolo de manera relativamente permanente, además, se destaca que la experiencia surge como el principal exponente que origina el aprendizaje.

### **4.2.2 Importancia Del Aprendizaje**

Comenta Prieto, A. et al. (2020) que el aprendizaje ayuda y motiva con el desarrollo eficiente de actividades, además de la consolidación de objetivos y resolución de inconvenientes.

Roa, J. (2021) menciona que el aprendizaje genera en los estudiantes una serie de recursos para el desenvolvimiento en niveles educativos superiores a través de la elaboración de criterios y conceptos para la reflexión de la información a la que se acceda.

El aprendizaje resulta importante dada su condición de facultar al individuo para sobrepasar situaciones conflictivas que se le presentan de manera cotidiana y en el ejercicio académico o profesional, además brinda criterio al individuo para operar de manera integral y colaborar con los estudiantes para ser capaces de ir progresando a través de los distintos niveles educativos y para servir en la sociedad.

### **4.2.3 Estrategias Para El Aprendizaje**

#### **Definición.**

Por su parte, Norzagaray, et al. (2021) define las estrategias metodológicas como herramientas que buscan mejorar el aprendizaje de los estudiantes, favoreciendo su desenvolvimiento intelectual y académico.

### **Tipos de estrategia.**

Dorado, et al. (2020) establece algunas estrategias para el aprendizaje:

- Estrategias afectivo motivacionales: mismas que están orientadas a motivar al estudiante a través de la estrategia planteada. Se sugieren talleres motivacionales.
- Estrategias de repetición: desarrolladas para la adquisición de la memoria a corto plazo. Una estrategia es la toma de apuntes.
- Estrategias de regulación: a través de estas estrategias se pretende que los estudiantes reflexionen sobre el proceso de aprendizaje. La lectura comprensiva es una estrategia.
- Estrategias de elaboración: estas estrategias utilizan los aprendizajes que posee el estudiante y lo contrasta con aprendizajes nuevos. Una estrategia es el subrayado.
- Estrategias de organización: en esta etapa se busca que el alumno genere ideas a raíz de un elemento textual. Estrategias de este tipo son los diagramas y mapas mentales. (pp. 86-89)

Noy (como se citó en Vargas Murillo, 2020) menciona otras estrategias:

- De ensayo: Estas estrategias involucran que lo estudiado se repita. Estas estrategias pueden ser repeticiones verbales, subrayado o transcripciones literales.
- De elaboración: busca generar un enlace entre el conocimiento ya adquirido y lo novedoso. Esta estrategia se desarrolla elaborando síntesis o interpretaciones.
- De organización: pretende establecer un orden de identificación del aprendizaje. Se lleva a cabo por esquemas y mapas conceptuales.
- De control de la comprensión: están contemplan todo lo relacionado a la metacognición, es decir contemplan la concepción de lo que se pretende desarrollar y la consolidación. La planificación y evaluación se ubican en este inciso.
- De apoyo o afectivas: actúa sobre lo que rodea al aprendizaje, es decir generar estrategias óptimas a través de la atracción y motivación al estudiante por aprender. (pp. 71-72)

El autor define las estrategias de aprendizaje como actividades que velan por un emprendimiento adecuado y beneficioso del ejercicio educativo, en donde el estudiante es el principal beneficiado. Premisa respaldada por los autores que clasifican las estrategias para aprendizaje, ya que todas ellas buscan un impacto positivo para el estudiante, impactando de



manera positiva. Los autores concuerdan con la clasificación en los distintos puntos y establecen estrategias de aprendizaje de distinta índole y que pretenden tener una influencia positiva en lo cognitivo y motivacional.

#### **4.2.4 Estilos De Aprendizaje**

Loor y Alarcón. (2021) manifiesta que los estilos de aprendizaje es el uso de una metodología particular por la que el estudiante accede a su aprendizaje, considerando que cada individuo ha de tener una manera específica para aprender de manera más eficaz.

Ortega, et al. (2019) define los estilos de aprendizaje como aquella manera preferida en la que un estudiante ha de acceder a su aprendizaje, esto ante la contemplación de distintos factores que van a condicionar la manera en que se aprende.

Los autores manifiestan que los estilos de aprendizaje se definen como la consecución y predilección por ciertos puntos y circunstancias determinantes que influyen en la adquisición de aprendizajes para el estudiante. Los estudiantes han de diferir en la preferencia por la manera de aprender, y cada estudiante encontrará más eficaz su propia manera de aprender en base a metodologías determinadas.

Martínez, et al. (2019) en su trabajo, considera 4 estilos de aprendizaje: activo, reflexivo, teórico y pragmático.

- **Aprendizaje activo:** caracterizados por la creatividad, soltura y flexibilidad; los estudiantes que se vinculan con el aprendizaje activo se ven atraídos por retos y el trabajo en equipo.
- **Aprendizaje reflexivo:** sus características principales son la aceptación, exhaustividad y la sensatez. La persistencia y el análisis reflexivo sobre las decisiones o trabajos destacan en los estudiantes con un aprendizaje reflexivo.
- **Aprendizaje teórico:** Persiguen la lógica y son muy críticos. Son muy racionales y siempre operan a través de la imparcialidad y objetividad.
- **Aprendizaje pragmático:** Como lo menciona su título se caracterizan por ser activos y prácticos. Gustan de llevar al campo ideas y ejecutarlas de manera práctica. (p. 30)

Iturrizaga, et al (2019) menciona en su investigación 4 estilos:

- **Aprendizaje reflexivo:** Son juicios, analíticos y observadores. Suelen ser individuos cautelosos al analizar las distintas consideraciones a los cuales se somete su aprendizaje.

- **Aprendizaje teórico:** como lo destaca su nombre está orientada por una preferencia al trabajo teórico sobre el práctico. Se desenvuelve de manera efectiva a través de un proceso o método establecido.
- **Aprendizaje pragmático:** prefiere desarrollar un trabajo práctico por sobre actividades teóricas. Es práctico y buscará llevar un postulado teórico a ejecución para validar su funcionamiento.

Los autores establecen estilos de aprendizaje comunes y caracterizados por peculiaridades comunes, los mismos que se presentan en los estudiantes y sus preferencias para generar aprendizajes. La diversidad de estudiantes ocasiona que exista también una diversidad en cuanto a la predilección por el estilo de aprendizaje generando una oportunidad para la incursión a estrategias y actividades afines para un desenvolvimiento eficaz en la adquisición de aprendizaje. (p 24-25)

#### ***4.2.5 Contextualización del aprendizaje***

Dicen Tobón y Cuesta (2020) que el latente problema de la inclusión y respeto hacia los estudiantes, considerando las distintas circunstancias alrededor de su desempeño académico, valorando sus ritmos de aprendizaje e integrando sus preferencias en cuanto a estilos de aprendizaje. En Latinoamérica, el medio para solventar este inconveniente se pretende sea el currículo y su capacidad integradora, fundamentada en la flexibilidad y soporte al aprendizaje de los estudiantes.

Caso Ecuador, el Ministerio de Educación (2023) establece como uno de los enfoques para la transformación educativa:

Mejoramiento de aprendizajes, es necesario plantear una transformación curricular que implica repensar la estructura curricular bajo un enfoque de competencias, que promueva las experiencias significativas de aprendizaje. Para ello, promovimos el desarrollo de un proceso sistemático de reflexión pedagógica y de construcción participativa, con el que pretendemos alcanzar grandes acuerdos nacionales en la revisión, definición e implementación del currículo nacional competencial para la Educación Inicial, Educación General Básica y el Bachillerato. En esta línea, definimos a las competencias como: El potencial de la persona para desarrollar, integrar y utilizar distintos niveles de conocimientos, habilidades y actitudes interrelacionadas, para satisfacer de manera exitosa y autónoma los desafíos individuales y colectivos que se le presentan, fortaleciendo actuaciones críticas, conscientes y creativas, tanto en la vida cotidiana como en la laboral. (pp. 5-42)

Bueno (2022) define a las competencias como la facultad para desarrollar una actividad o una serie de actividades con el objetivo de desenvolverse de una manera adecuada ante la resolución de un conflicto.

Espinoza y Campusano (2019) decreta a las competencias como un enfoque que está orientado a ciertos aspectos docentes y de aprendizaje como la asociación del conocimiento con las capacidades cognitivas y habilidades para sobrellevar situaciones que surjan, además, constituir el plan educativo bajo las distintas circunstancias dentro del contexto, circunstancias de disciplina, de investigación, de interacción social, con el ambiente y de manera profesional ante el campo laboral.

En referencia a los autores citados establecen que el currículo surge como la herramienta predilecta para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, de manera general se despliega como una oportunidad flexible para la estructuración educativa en aras de la consolidación del aprendizaje en los estudiantes. En el caso del Ecuador el currículo representa efectivamente el plan educativo de la nación, y ante la necesidad de generar avances y mejoras para la educación se contempla los aprendizajes a través de competencias. Las competencias representan habilidades a través de las cuales los individuos resuelven coyunturas, estas competencias están convalidadas en la educación y aprendizajes adquiridos. Las competencias han de solventar conflictos a través de su enfoque asociativo que permite contemplar un plan educativo certificado por las necesidades de la realidad inmediata.

#### ***4.2.6 Importancia Del Aprendizaje De Estudios Sociales***

concluye González Sanchez (2020) que la relevancia del aprendizaje de los Estudios Sociales ya que: “Como área de conocimiento, ubica el problema de la relación entre el conocimiento histórico tanto en los contenidos como en la dimensión teórica, y la especificidad de enseñar y aprender.” (p. 15).

López, et al (2021) menciona la relevancia de la materia abordada por el currículo de Estudios Sociales en Ecuador, enfocando la importancia del docente como un individuo que debe buscar la transformación social a través de la enseñanza como un punto de mejora para los estudiantes desde un punto individual y social. Los contenidos deben estar aprendidos e interiorizados más allá de la memorización de conceptos y la observación vacía de textos, y se debe orientar para generar un criterio por parte del alumno que le permita discernir su condición de ciudadano, en una realidad continuamente sujeta al cambio.

Según destaca Peralta y Guamán (2020) la importancia del aprendizaje de los Estudios Sociales desde el desglose de las temáticas que se abordan: la Historia engloba todos los sucesos

ocurridos y las figuras históricas que se contemplan en los anales de nuestra civilización, por otro lado al hablar de la Geografía concierne manifestar el estudio de la relación entre el ser humano y el medio natural, además, la Cívica se encarga del estudio de las personas y su comportamiento con el entorno y las distintas culturas con énfasis en la ciudadanía y la identidad nacional.

Los autores manifiestan la relevancia de los Estudios Sociales y describen la bondad y beneficios que atraen la adquisición de su aprendizaje, la comprensión de los distintos fenómenos sociales e históricos brinda perspectivas para que el estudiante adquiriera criterios con respecto a la organización actual, además de las relaciones existentes entre el ser humano y su entorno, la civilización, el medio ambiente y las consecuencias de su accionar a lo largo de la historia y su proyección futura.

#### ***4.2.7 Teorías Del Aprendizaje En Estudios Sociales***

Según definen, Heredia y Sánchez (2020) las teorías del aprendizaje son una serie de construcciones teóricas que abordan todo el proceso de aprendizaje, explicando todas las influencias relacionadas con ello.

Medina, et al. (2019) se refiere a las teorías de aprendizaje como el ¿Cómo y de qué manera se aprende? Además, añade las principales teorías del aprendizaje: conductismo, cognitivismo, constructivismo y conectivismo.

Al hablar de las teorías del aprendizaje, los autores hacen referencia a la conjunción de postulados teóricos que explican cómo se estructura el aprendizaje y los distintos factores que cumplen una incidencia en el individuo ante su empresa de aprender. Así mismo se hace alusión a los principales contendientes en este entramado por el aprendizaje.

#### **Conductismo**

Vargas e Ibañez (2019) definen al conductismo a través del control comportamental del individuo, llevado a cabo mediante la intervención sobre las causas que tienen influencia sobre la regulación de la conducta.

Posso, et al. (2020) declaran al conductismo como una serie de condicionamientos organizacionales que regulan la conducta del estudiante por el efecto de factores externos que influyen en él. En el conductismo el rol docente está determinado por el control del proceso y la conducta para que se logre la consecución de los objetivos académicos.

#### **Cognitivismo**

Morinigo y Fenner (2019) fundamenta el Cognitivismo en el análisis y estudios de los procesos internos, siendo el más relevante la memoria. El aprendizaje está dado por los que

procesa internamente, ya que adopta la información y decide qué hacer con ella, además fundamenta el aprendizaje activo en base a la obtención de nuevos conocimientos desde aquellos ya adquiridos.

Altez, et al. (2021) menciona que el cognitivismo representa un aprendizaje activo y que se fija en la gestión de los procesos mentales que genera el estudiante al aprender, el cognitivismo manifiesta que el aprendizaje se asimila en la memoria y se encuentran dispuestos a la generación de nuevos.

### **Constructivismo**

Establecen Castillo y Jiménez (2019) al constructivismo como una teoría que se enfoca y gira en torno al estudiante, valiéndose de la construcción del conocimiento y aprendizaje por sí mismo, esto guiado por el maestro y su diversidad de estrategias para el aprendizaje.

Miranda (2020) destaca que el constructivismo no se focaliza en el contenido, ni en el conocimiento del alumno, en realidad el alumno se nutre de las estrategias metodológicas y genera un aprendizaje integral.

### **Conectivismo**

Velasquez, et al. (2021) declara que, en el conectivismo, el docente es el encargado de brindar el ambiente para los estudiantes, además de orientarlos a generar los suyos propios. El conectivismo genera estos espacios bajo la premisa de que el aprendizaje se da debido a la interacción del estudiante con las corrientes de información. La tecnología y el conectivismo benefician el aprendizaje y los entornos para trabajar por parte de los estudiantes.

Mesén (2019) destaca que el conectivismo está asociado al uso tecnológico y a su vez comprometido con la educación, innovando y brindando un enfoque en las teorías de aprendizaje más allá de las teorías tradicionalistas.

Los autores describen a las teorías de aprendizaje como la fundamentación teórica respecto a la generación del aprendizaje, en ellas se explica cómo surge y se desarrolla el aprendizaje en cada individuo, clasificándose de acuerdo a los factores que inciden de acuerdo a cada postulado. El conductismo se basa en el control de la conducta y los ápicos que tienen poder sobre ella, el cognitivismo por otro lado apela al desarrollo cognitivo y los procesos que de ahí provienen para generar aprendizajes, esto solventado por la relación entre lo ya conocido y lo nuevo por conocer, por su parte el constructivismo emerge como una teoría en la que cada individuo es el principal causante de la construcción de su conocimiento buscando adquirir un aprendizaje integral, finalmente el conectivismo es la teoría más moderna y emerge de la

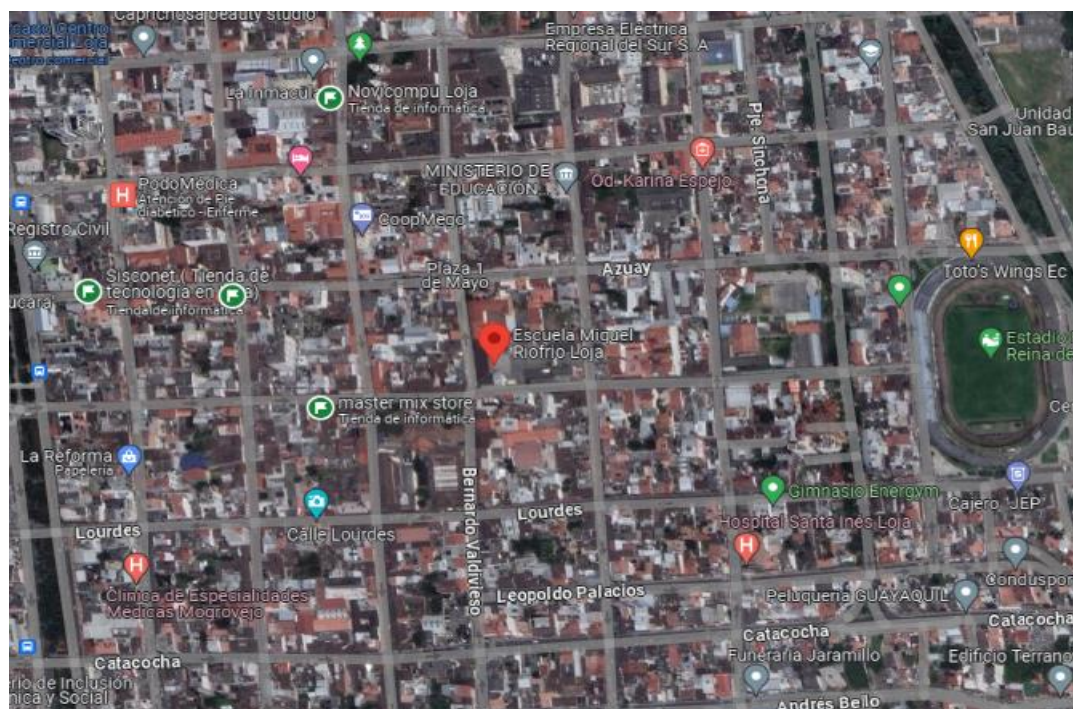
relación del estudiante con los distintos espacios de aprendizajes que se complementan con los distintos flujos de información.

## 5. Metodología

### 5.1 Área de Estudio

Esta investigación se llevó a cabo en el distrito 11D01 correspondiente a la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”, perteneciente a la ciudad de Loja. El establecimiento se ubica en el centro de la ciudad, a pocos pasos de la Plaza de San Sebastián en la calle Bernardo Valdivieso, entre las calles Alonso de Mercadillo y Miguel Riofrio. La institución opera en jornada matutina y vespertina; su organización cuenta con rectoría, vicerrectoría, secretaría y la respectiva planta docente de cada jornada, su infraestructura cuenta con aulas, laboratorio de computación, patios y canchas deportivas.

**Figura 1.** Croquis de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”



Fuente: Google maps.

### 5.2 Procedimiento

#### 5.2.1 Enfoque de la investigación

La investigación se desarrolló con un enfoque mixto ya que se consideraron distintos elementos durante el desempeño de la investigación, se usó elementos cuantitativos a través del análisis de datos recopilados con respecto a las dos variables que se investiga, además utilizó un enfoque cualitativo que está presente en el apartado teórico que se lleva a cabo en el proyecto.

### **5.2.2 Tipo de investigación**

La investigación a desarrollarse es de tipo exploratorio - descriptivo ya que vamos a caracterizar la situación en la que se encuentra la gamificación en su relación con el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales a través de su condición como elemento potenciador de la adquisición del aprendizaje.

### **5.2.3 Diseño de la investigación**

El diseño de la investigación se orientó de manera no experimental sin manipulación hacia las variables que se trabajaron en la investigación. Además la investigación fue transversal puesto que la recopilación de la información se estipuló en un momento concreto durante el proceso del trabajo investigativo.

### **5.2.4 Métodos de estudio**

**Método científico:** El método científico operó en el trabajo de investigación a través de la sistematización del proceso de investigación brindando rigurosidad, yendo de la observación hacia la obtención de resultados concluyentes.

**Método analítico:** Este método permitió descomponer el problema de investigación en las partes más pequeñas y así comprender los distintos componentes individuales. Este enfoque se basa en el análisis detallado de los elementos que conforman el objeto de estudio, con el objetivo de examinar sus relaciones, patrones y causas.

**Método sintético:** Este método se empleó para construir una comprensión integral y global del objeto de estudio al combinar y sintetizar diversas partes o elementos de la investigación, se centró en la síntesis de toda la información que se obtuvo para contemplar de mejor manera la visión del objeto a investigar.

**Método deductivo:** a través de este método se generaron criterios específicos acerca de la temática estudiada y sus diferentes apartados teóricos, partiendo de un entorno general hacia la situación específica de la investigación.

**Método inductivo:** este método contempló la extracción de los elementos más relevantes para generar conclusiones a raíz de la información obtenida en nuestro trabajo investigativo, partiendo de lo particular a lo general.

**Método estadístico:** se usó al plasmar la información obtenida de los instrumentos de investigación de manera cuantitativa y ordenada, además la representación estadística fue apoyada por el uso de diagramas circulares con sus respectivos porcentajes.



### 5.2.5 Técnicas e instrumentos

**Entrevista:** Este instrumento se dirigió a la docente de Estudios Sociales y consideró interrogantes que nos permitan conocer el impacto de la gamificación en el aprendizaje de los Estudios Sociales. La entrevista se estructuró a partir de un cuestionario que buscó indagar en las acepciones más relevantes consideradas en el marco teórico. El instrumento se ejecutó advirtiéndole de manera oportuna a la docente y contar con su participación.

**Encuesta:** Este instrumento se dirigió a los estudiantes del séptimo grado del paralelo “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”. La encuesta se orientó para comprender la situación actual en la que se encuentra el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, para lo cual se tomó como punto de partida la construcción de la encuesta considerando las variables de estudio.

### 5.2.6 Muestra

Dado el elevado número de individuos que conforman la población, para el ejercicio de la investigación se consideró una muestra aleatoria que incluye 22 estudiantes y 1 docente de la asignatura de Estudios Sociales del Séptimo año paralelo “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”, sección vespertina. Dando un total de 23 talentos humanos.

**Tabla 1.** Muestra.

<b>Muestra.</b>	
Estudiantes	10 hombres
	12 mujeres
Docente:	1
<b>Total</b>	<b>23</b>

**Fuente:** Elaborado por el autor.

### **5.3. Procesamiento y análisis de datos**

#### ***5.3.1 Procedimiento para la fundamentación teórica***

Se diseñó un esquema con los subtemas relevantes de las temáticas respectivas en cada variable. Con cada inciso se procedió a buscar bibliografía relacionada para generar una adecuada investigación.

#### ***5.3.2. Procedimiento para el diagnóstico***

Se realizó una ficha de observación para tener un acercamiento hacia la concepción y manera de desenvolvimiento en la asignatura de Estudios Sociales.

Se efectuó una entrevista dirigida a la docente con el objetivo de conocer su enfoque sobre la gamificación y su efecto en el aprendizaje de los estudios sociales.

Se diseñó una encuesta para los estudiantes, la misma que se encargó de contemplar la percepción discente sobre la gamificación y el proceso de aprendizaje de Estudios Sociales.

#### ***5.3.3. Procedimiento para el análisis de datos***

Los datos se presentaron a través de tablas y diagramas circulares realizados en softwares estadísticos para ordenarlos de manera adecuada en base a la variable correspondiente y así comprender el cumplimiento de los objetivos de la investigación.

#### ***5.3.4. Procedimiento para el diseño de la propuesta***

Se llevaron a cabo distintas actividades gamificadas que consideraron las distintas temáticas de la asignatura de Estudios Sociales para Séptimo año de Educación Básica, mismas que tomaron en cuenta elementos tecnológicos y recursos didácticos de material concreto.

Para albergar todas las actividades se desarrolló un blog educativo al que se puede acceder online de manera libre. En el blog se presentan las actividades junto a su respectiva planificación de clase.

#### ***5.3.5. Procedimiento para la aplicación de la propuesta***

Para la ejecución de la propuesta se hizo uso del blog y las respectivas actividades. La ejecución se dio en el plazo de dos semanas, tiempo en el cual se aplicó 5 actividades. Para cada actividad se dictó la respectiva clase acorde a la planificación de clase correspondiente.

#### ***5.3.6. Procedimiento para la evaluación de la propuesta***

Se valoró los datos obtenidos como parte de la encuesta de satisfacción estudiantil.

Los datos obtenidos se tabularon de manera que se pueda visualizar el impacto de la gamificación en el aprendizaje de Estudios Sociales. La propuesta fue útil para la mejoría en el

aprendizaje de los estudiantes. Los estudiantes se implicaron con el proceso dando resultados favorables en su comprensión de las temáticas trabajadas.

## 6. Resultados

### Resultados de entrevista docente

#### **Pregunta 1. ¿Conoce usted qué es la gamificación?**

**RD1.** Sí, se han desarrollado virtualmente en enero porque se hacían trabajos mediante el juego cuando estábamos vía virtual.

**CI.** Ante lo manifestado por la docente, se reconoce la gamificación y añade que su acercamiento corresponde al trabajo virtual. La maestra exhibe dudas ante la implementación de la gamificación y explica que el uso de ella por su parte se limita al trabajo en modalidad virtual.

#### **Pregunta 2. ¿Ha aplicado actividades gamificadas para el proceso de aprendizaje de sus estudiantes?**

**RD.** En algunas plataformas como Educaplay en las distintas materias. Presencialmente se ha usado especialmente cuando había acceso al internet se ponían los juegos que vayan pasando y vayan poniendo, pero como ya no hay internet es complejo. En lengua y literatura, estudios sociales, ciencias naturales y matemáticas.

**CI.** Subrayando y siguiendo congruentemente la tónica de la pregunta uno, se destacan recursos usados para la gamificación principalmente de manera virtual, explicando su uso a la facilidad de la modalidad para acceder al internet y a un dispositivo tecnológico desde el hogar.

#### **Pregunta 3. ¿Cuáles son las principales ventajas y desventajas de la gamificación en el aprendizaje de Estudios Sociales?**

**RD.** Hay ventajas, pueden crear líneas de tiempo, armar rompecabezas de acuerdo a los acontecimientos que se van dando en Historia, lo considero muy importante. desventaja el internet cuando se usa en línea. Pero también se puede hacer con materiales didácticos mediante el juego.

**CI.** La docente entrevistada explica que las ventajas residen en los recursos como tal, su atractivo y motivación para el estudiante genera novedad trabajando. Por otro lado, las desventajas tienen que ver con la disponibilidad de recursos en lo que respecta al material, puesto que se necesita construir o desarrollar las actividades, además, se cuenta con un tiempo limitado para llevar a cabo las actividades.

Se visualiza que la docente es consciente de los beneficios de la gamificación y aceptan su relevancia para el aprendizaje de los estudiantes, considera que las actividades pueden ser significativas y atractivas. Aun así los recursos tecnológicos pueden afectar o imposibilitar el desenvolvimiento de una clase con ayuda de la gamificación, para lo cual se debería contemplar una planificación adecuada para realizar efectivamente el ejercicio.

**Pregunta 4. ¿Cree usted que la gamificación representa una acción motivadora en el aprendizaje?**

**RD.** Sí, es motivador porque como docentes a veces exponemos tradicionalmente, y es un cambio de aprendizaje, de estilo de aprendizaje

**CI.** La motivación no genera dudas, la docente tiene presente que es un punto fuerte e indiscutible alrededor de la gamificación. Se manifiesta que los estudiantes se atraen porque al emplearla se renuncia a una exposición tradicional de clase, así mismo pondría a operar su creatividad a través del juego, condición agradable para los estudiantes. La gamificación en esencia es muy valorada para el aprendizaje por su naturaleza de juego, los estudiantes se sienten atraídos por él y eso ayuda para la adquisición de conocimiento y generar criterios a través del uso de sus facultades y motivación.

**Pregunta 5. ¿Qué impacto tiene la implementación de la gamificación en el ejercicio docente?**

**RD.** A veces el docente no conoce, no conocemos todas las plataformas que nos presentan en el internet o en el material didáctico, que a veces es complejo. Ese es el pare como docentes porque a veces no es solo crear el material y existe mucho trabajo más.

**CI.** Se manifiesta que para el docente puede resultar conflictivo dado que la utilización de recursos tecnológicos y didácticos innovadores pueden ser complicados, sin embargo, superar esta limitación representaría una mejora en la enseñanza y aprendizaje, aplicado a las distintas circunstancias cotidianas que pueden ocurrir.

Si bien la preparación del docente para el uso de ciertos recursos y actividades influyen por completo en la eficacia de la enseñanza y la consolidación del aprendizaje para los estudiantes a través de la gamificación, que el maestro acceda y se capacite con la gamificación representa una alternativa para la planificación de clases que le va a permitir crecer en el ejercicio profesional.

**Pregunta 6. ¿Cree usted que para el aprendizaje de Estudios Sociales es necesario utilizar recursos innovadores?**

**RD.** Si, para que los estudiantes se sientan atraídos y aprendan de mejor manera.

**CI.** Innovar es necesario en el ámbito educativo y la docente así lo corrobora, encuentra relevante adoptar metodologías nuevas que aporten al aprendizaje de los estudiantes. El desarrollo de recursos y actividades que ideen nuevas perspectivas de aprendizaje permiten favorecer a los estudiantes para crecer en el alcance de sus objetivos académicos y personales.

**Pregunta 7. ¿Qué otros aspectos consideran usted relevantes para generar aprendizaje en Estudios Sociales?**

**RD.** Darles importancia a los acontecimientos y no solo leer, la importancia de que nosotros debemos saber lo que pasó cuando hablamos de historia, de geografía, cuando hablamos de la tierra, los continentes, eso llama la atención, pero hay que saber llegar porque

si solo se los pone a leer no les llama la atención. Sería importante involucrarlos con la asignatura.

**CI.** La docente aborda la interrogante desde una perspectiva académica a través del rechazo a dictar clases de manera tradicionalista, sino explotar el interés haciéndolo más atractivo y de manera constructivista.

**Pregunta 8. Según su criterio ¿Cómo aportaría el aprendizaje de Estudios Sociales en el desarrollo de los estudiantes?**

**RD.** Para que conozcan todo lo bueno del país, se involucren y conozcan los eventos históricos y por qué ocurrieron.

**CI.** Se destaca que la asignatura de Estudios Sociales es importante desde el punto de conocimiento sobre los sucesos históricos y el entendimiento de por qué ocurren, así mismo los aspectos sociales y culturales de nuestro país, además que en esta asignatura también se consideran los valores de convivencia para desenvolverse en la sociedad.

**Pregunta 9. ¿Qué estrategias le parecen eficaces para generar el aprendizaje en Estudios Sociales?**

**RD.** Hacerlos trabajar en grupo, exposiciones, su trabajito, su papelógrafo, para llegar a cada uno de los temas. a veces se les da temas generales y se va desmembrando cada uno de ellos. Además, se trabajan debates o dramatizaciones.

**CI.** Se establecen una serie de actividades por parte de la docente, estas se desenvuelven de manera individual y grupal; hay actividades como exposiciones, debates, dramatizaciones, etc. Estas actividades se dan para ir desde temas generales hacia partes específicas y así interiorizar el conocimiento y generar aprendizajes significativos.

**Pregunta 10. ¿De qué manera considera las distintas temáticas de la asignatura de Estudios Sociales para el aprendizaje?**

**RD.** Se los considera dependiendo de lo que se debe lograr en cada uno de los grados, está establecido en subniveles y algunos temas son cadena para que vayan aprendiendo, esto unido a él como se desenvuelve el estudiante con sus compañeros y para que viva en sociedad.

**CI.** Se aborda la respuesta desde dos perspectivas, en el primer caso hace referencia a las temáticas y la manera de concatenar cada temática para que el estudiante genere un aprendizaje progresivo adecuado a su nivel académico. En el segundo caso se hace alusión a la parte de la convivencia y la valoración de lo nacional, considerando el civismo y los valores para convivir en armonía al interactuar en la sociedad.



## Resultados encuesta estudiantes.

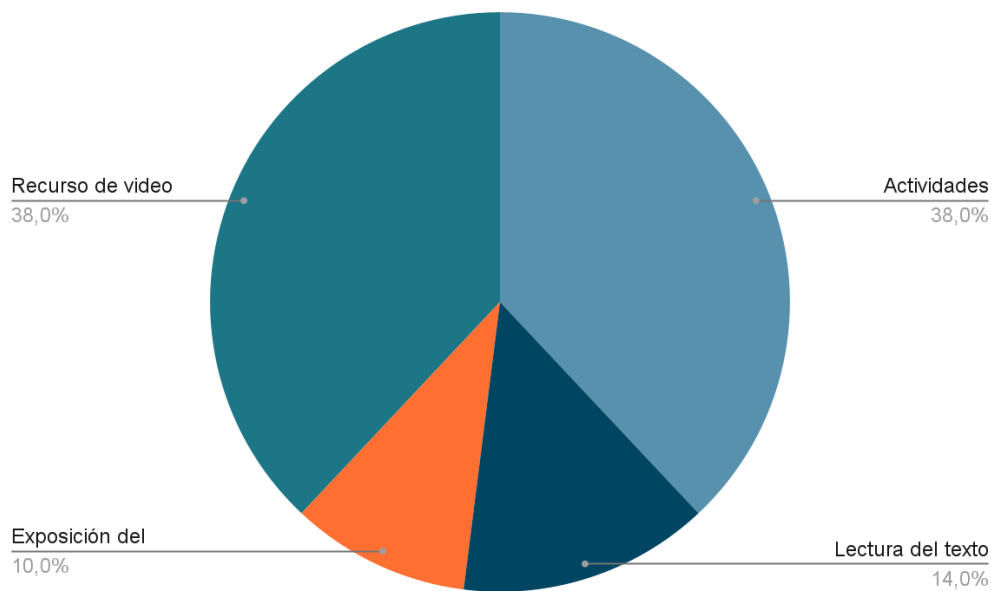
### Pregunta 1. ¿De qué manera prefiere que su docente dicte las clases?

**Tabla 2.** Preferencias de enseñanza

Acepciones	f	%
Actividades gamificadas	11	38%
Lectura del texto	4	14%
Exposición del docente	3	10%
Recurso de video	11	38%
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrio"

**Figura 2.** Preferencias de enseñanza



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrio"

### Análisis e interpretación

De la encuesta aplicada a los estudiantes se puede apreciar que los estudiantes han elegido con mayor frecuencia las opciones de Actividades Gamificadas y Recursos de video con un 38%, mientras que lectura de texto con un 14% y finalmente con el 10% exposición del docente.

De los porcentajes estadísticos adquiridos los estudiantes explican sus preferencias, optando para el mejor desempeño de sus clases; actividades en las cuales se utilizan recursos

que involucren gamificación y recursos de video. Por otro lado, y en menor medida prefieren que el docente lleve a cabo su trabajo mediante lectura del libro y exposición del docente.

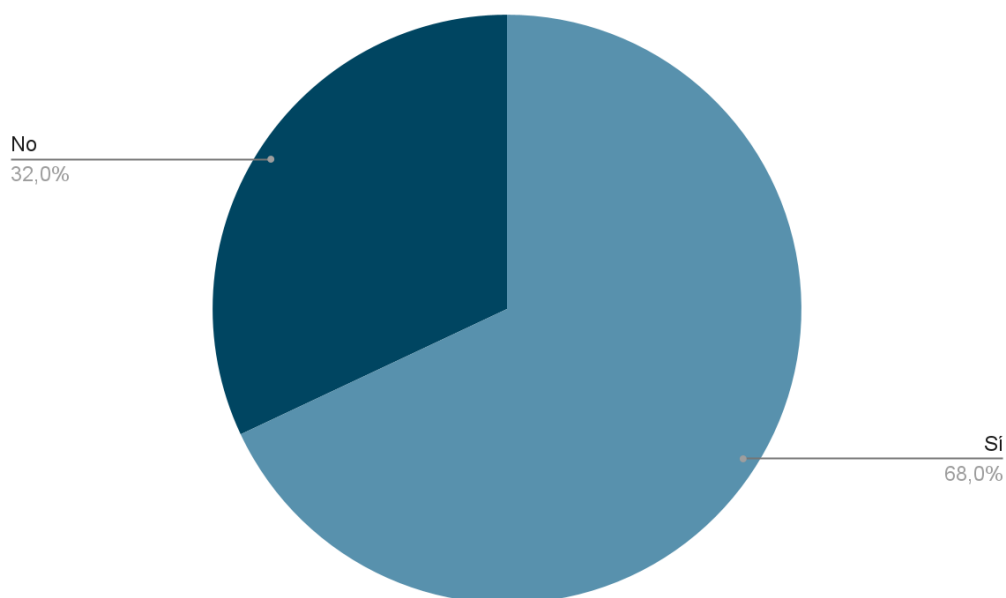
**Pregunta 2. ¿Usted ha sido parte de actividades escolares que incluyan juegos o elementos del mismo?**

**Tabla 3.** Actividades gamificadas

Acepciones	f	%
Sí	15	68%
No	7	32%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo grado “B” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío

**Figura 3.** Actividades gamificadas



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío”

**Análisis e interpretación**

Según el análisis de los resultados, los estudiantes manifiestan en un 68% haber participado de actividades gamificadas, mientras que en menor medida el 32% no ha participado de este tipo de actividades.

En base a los porcentajes obtenidos se puede establecer que un gran porcentaje de los estudiantes ha tenido experiencia con la gamificación, siendo participantes de actividades que involucren juegos o sus respectivas mecánicas. En menor cantidad, algunos estudiantes

manifiestan nunca haber participado de actividades gamificadas durante el desempeño de sus clases, por ende, desconocen el desarrollo y modalidad de los recursos gamificados.

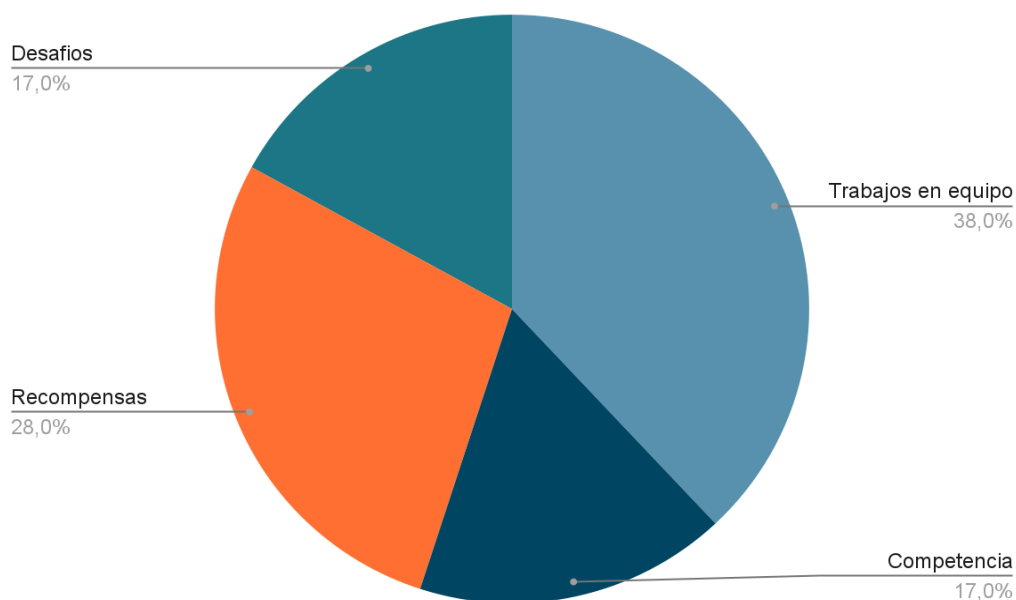
**Pregunta 3. Al jugar en clase ¿A través de qué actividad te gustaría hacerlo?**

**Tabla 4.** Actividades para aprender

Acepciones	f	%
Trabajos en equipo	16	38%
Competencia	7	17%
Recompensas	12	28%
Desafíos	7	17%
<b>Total</b>	<b>42</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”

**Figura 4.** Actividades para aprender



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”

**Análisis e interpretación**

A través de la revisión de los porcentajes obtenidos, los estudiantes, en un 38% manifiestan preferencias para jugar a través de trabajos en equipo. Un 28% prefieren actividades que den recompensa, finalmente, el 17% optan por desafíos y competencia.

El gráfico y sus porcentajes evidencian la predilección de los estudiantes por un desempeño de actividades gamificadas, en el cual las mecánicas organicen a los estudiantes en

trabajos de equipo que les permita colaborar. Otra opción que priorizan los estudiantes es la de obtener recompensas por el desarrollo de las actividades, siendo estas motivadoras que les permita incentivar los esfuerzos que mantienen al trabajar. También los desafíos y competencias brindan a algunos estudiantes la posibilidad de entretenerse mediante el juego para generar aprendizajes significativos.

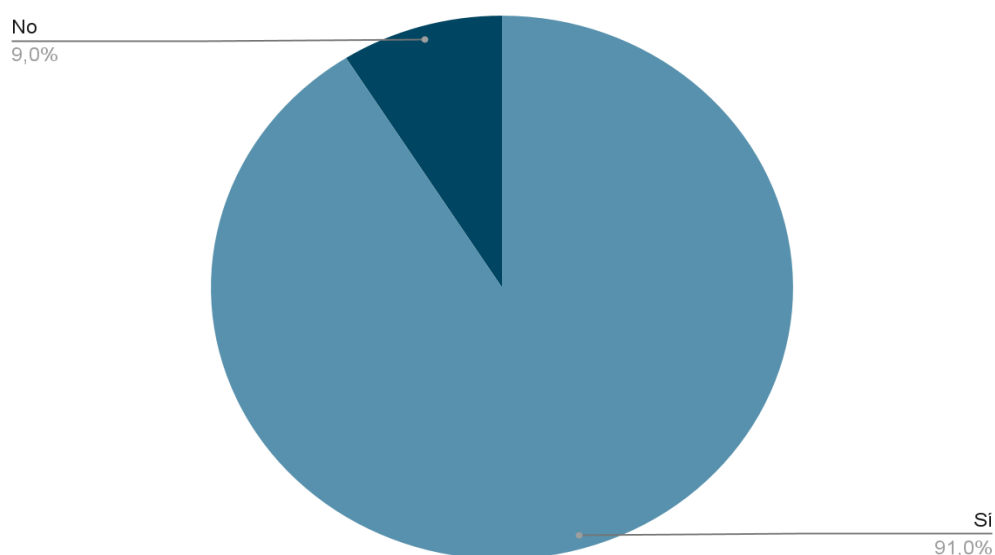
**Pregunta 4. ¿Crees que el aprendizaje es más divertido a través de actividades gamificadas?**

**Tabla 5.** Aprendizaje y diversión.

Acepciones	f	%
Sí	20	91%
No	2	9%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”

**Figura 5.** Aprendizaje y diversión.



**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”

**Análisis e interpretación**

Las respuestas de los discentes dictaminan que 91% considera que el aprendizaje es divertido cuando se da a través de la gamificación, y el 9 % está en desacuerdo con esa afirmación.

Los porcentajes emitidos por los resultados de la encuesta exhiben la gran aceptación de los estudiantes por la gamificación. Sus sensaciones reflejan una concepción divertida por los principios de las actividades gamificadas, su motivación es evidente y beneficia su aprendizaje. Los detractores que consideran que la gamificación no es divertida representan una parte ínfima.

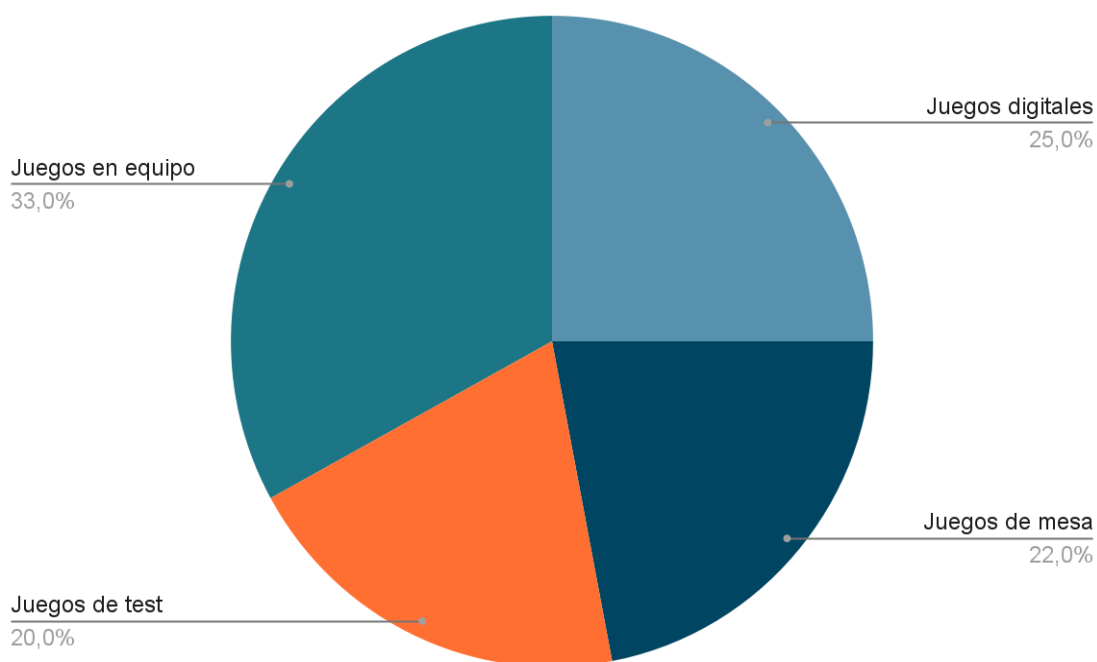
**Pregunta 5. ¿Qué tipo de juegos prefieres para la clase?**

**Tabla 6.** Tipos de juegos

Acepciones	f	%
Juegos digitales	13	25%
Juegos de mesa	11	22%
Juegos de test	10	20%
Juegos en equipo	17	33%
<b>Total</b>	<b>51</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”

**Figura 6.** Tipos de juegos



**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”

### Análisis e interpretación

Con respecto a los porcentajes obtenidos de los encuestados, las respuestas establecen que los estudiantes prefieren en un 33% juegos en equipo, el 25% se inclinan por juegos digitales, mientras que un 22% opta por juegos de mesa, finalmente un 20% seleccionan juegos de test.

Las respuestas y sus respectivos porcentajes denotan que si el juego es colaborativo es agradable para los estudiantes, los porcentajes reflejan su apertura al desarrollo grupal de juegos para favorecer su aprendizaje. Sin embargo, las demás alternativas consideradas por los estudiantes evidencian apertura a otro tipo de actividades como son los juegos a través de los recursos digitales, juegos de mesa y juegos de test, el porcentaje de aceptación es uniforme y elevado.

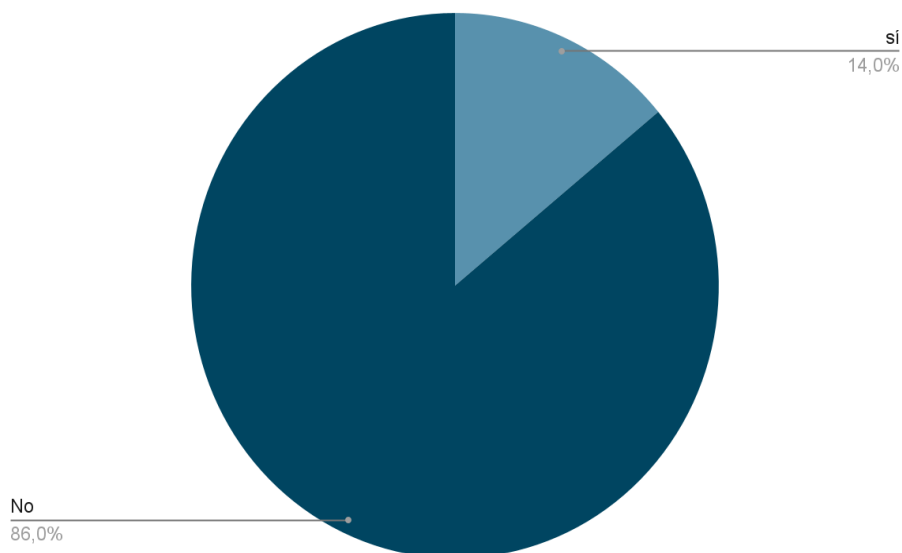
### Pregunta 6. Durante el desarrollo de la clase de Estudios Sociales, ¿Te sientes motivado para trabajar o prestar atención?

**Tabla 7.** Motivación en la clase de Estudios Sociales

Acepciones	f	%
Sí	3	14%
No	19	86%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”

**Figura 7.** Motivación en la clase de Estudios Sociales



**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”

### Análisis e interpretación

Los estudiantes encuestados, en un 86% aseveran no sentirse motivados durante la clase de Estudios Sociales, mientras que un 14% se manifiestan motivados.

Los porcentajes exhiben la condición de los estudiantes durante sus clases de Estudios Sociales. Una gran parte se manifiesta aburrido y en su defecto sin motivación para rendir durante el ejercicio educativo, factor que afecta a su aprendizaje. Cuyo fundamento se cimienta en la metodología de enseñanza.

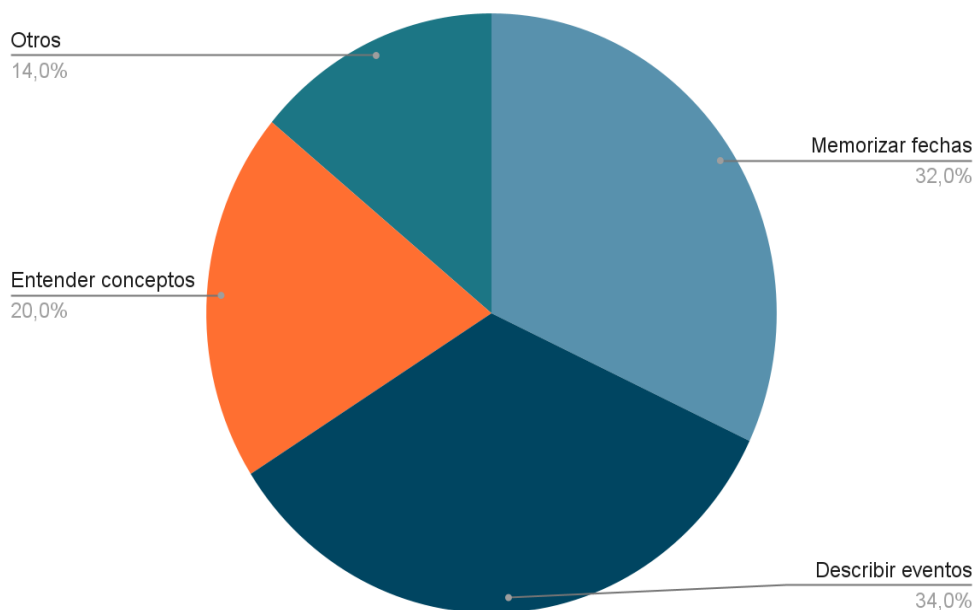
### Pregunta 7. ¿Cuál es el principal conflicto que tienes al aprender Estudios Sociales?

**Tabla 8.** Problema al aprender Estudios Sociales

Acepciones	f	%
Memorizar Fechas	11	32%
Describir eventos históricos	12	34%
Entender conceptos	7	20%
Otros:	5	14%
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”

**Figura 8.** Problema al aprender Estudios Sociales



**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”

### Análisis e interpretación

Acorde a los resultados que datan los estudiantes, el 34 % afirman tener problemas para describir eventos, un 32% aseveran que les dificulta memorizar fechas, mientras que 20% aluden tender con conflictos para entender conceptos y finalmente otros con el 14%.

Los porcentajes muestran las principales complicaciones que abordan los estudiantes al aprender las distintas temáticas de la asignatura de Estudios Sociales. Estas situaciones pueden verse complicadas para aprenderlas debido a la manera de impartir los conocimientos. El principal conflicto expresado en los porcentajes es la descripción de eventos, actividad necesaria y recurrente en la asignatura de Estudios Sociales. Además, otra cuestión con frecuencia similar en los resultados es la dificultad para memorizar fechas, situación que ocurre por la falta de significatividad en el aprendizaje, ya que contempla la asignatura como una actividad de memorismo. En menor medida, pero con una frecuencia significativa está el entendimiento de conceptos, situación que refleja la escasa significatividad en el aprendizaje, cuestión provocada por la metodología de enseñanza.

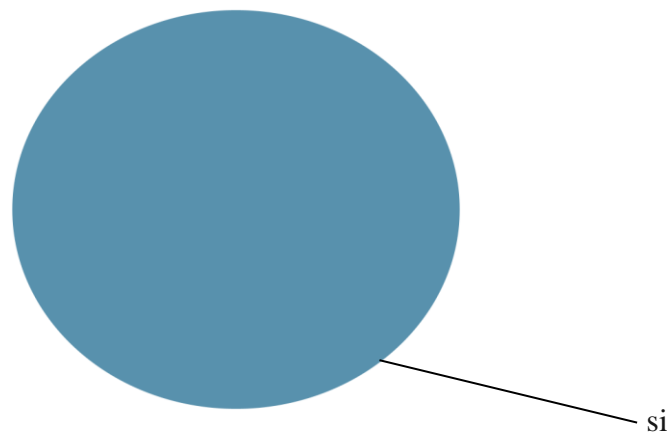
#### Pregunta 8. ¿Cree usted que los aprendizajes en Estudios Sociales tienen relevancia?

**Tabla 9.** Relevancia de los Estudios Sociales

Acepciones	f	%
Sí	22	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Miguel Ríofrío"

**Figura 9.** Relevancia de los Estudios Sociales



**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Miguel Ríofrío"



### Análisis e interpretación

Los estudiantes sondeados, en un 100% manifiestan que la asignatura de Estudios Sociales es relevante.

Los resultados de los discentes, de manera unánime entienden la relevancia de la asignatura de Estudios Sociales, situación que se contempla importante ya que a pesar de la concepción que le dan los alumnos.

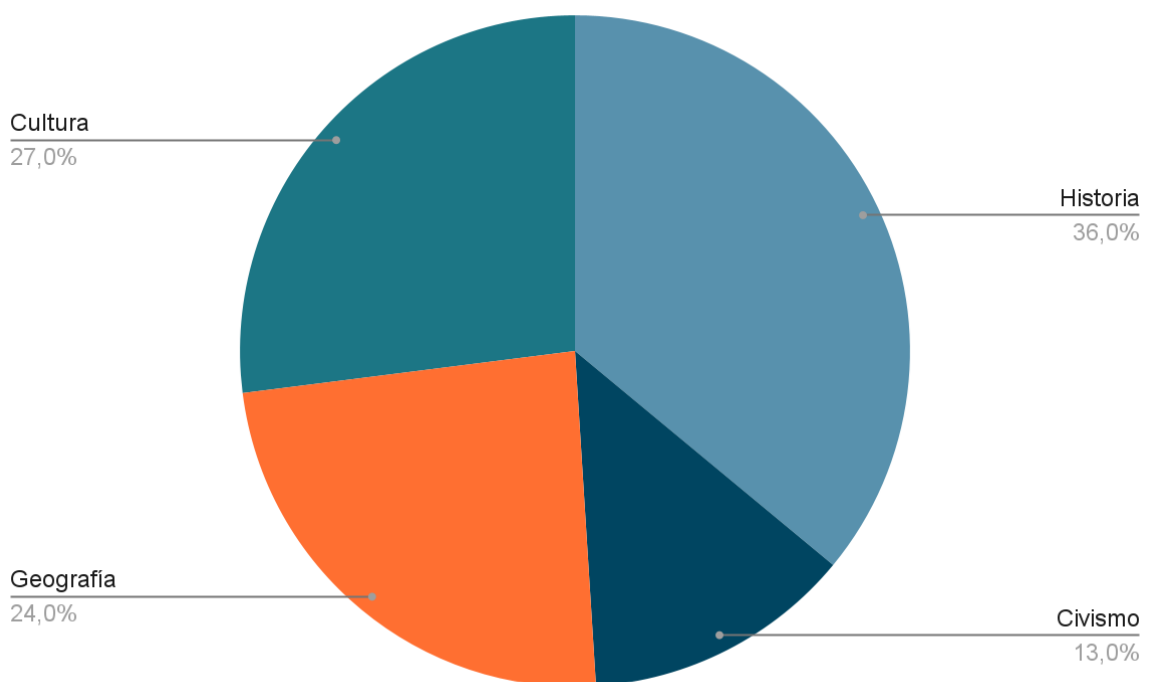
#### Pregunta 9. Te gusta aprender temas de Estudios Sociales como:

**Tabla 10.** Temas de Estudios Sociales

Acepciones	f	%
Historia	16	36%
Civismo	6	13%
Geografía	11	24%
Cultura	12	27%
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrío"

**Figura 10.** Temas de Estudios Sociales



**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”

### **Análisis e interpretación**

Fundamentado en los resultados, un 36% de los estudiantes tiene dificultad para aprender Historia, 27% de los discentes tiene complicaciones con temáticas de Cultura, un 24% con Geografía y, finalmente un 13% con civismo.

El análisis de los porcentajes, evidencia las dificultades que poseen los estudiantes al lidiar con las distintas temáticas de la asignatura de Estudios Sociales. La mayoría de los discentes coincide en que su principal problemática se da en aprender Historia, además encontramos que Cultura y Geografía tiene porcentajes similares, finalmente el Civismo es la opción que menos adeptos convoca y representa una parte muy pequeña de la población.

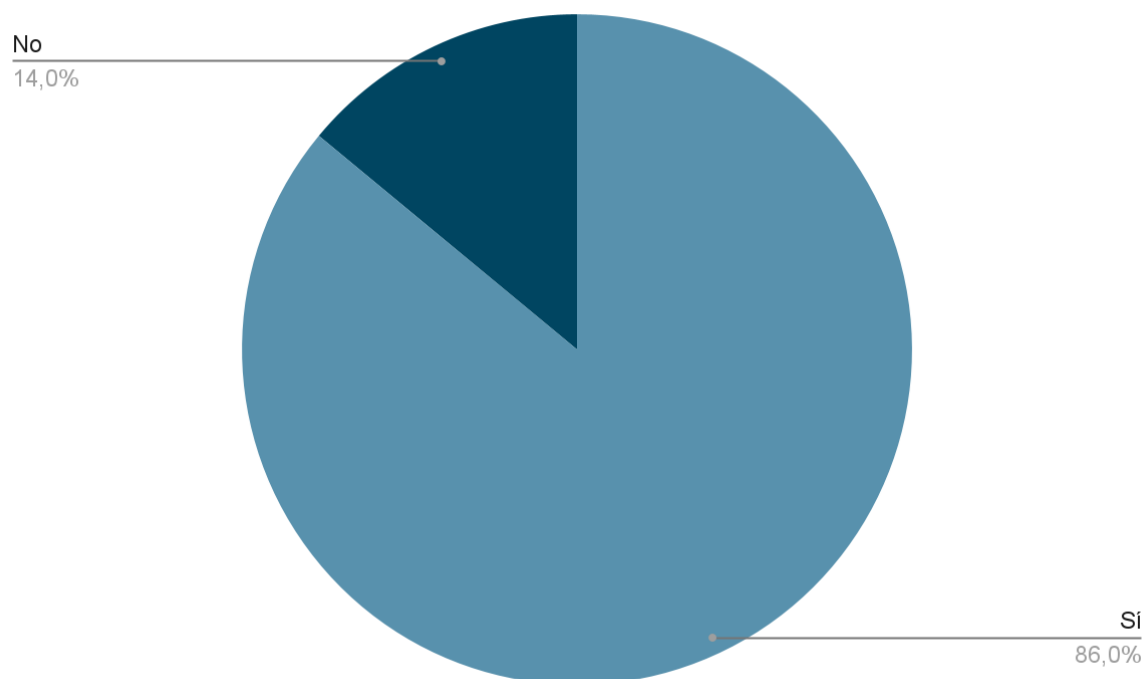
### **Pregunta 10. ¿Crees que a través de los juegos puedas mejorar tu aprendizaje de Estudios Sociales?**

**Tabla 11.** Mejoría del aprendizaje de Estudios Sociales

<b>Acepciones</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Sí	19	86%
No	3	14%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”

**Figura 11.** Mejoría del aprendizaje de Estudios Sociales



**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de séptimo grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”

### **Análisis e interpretación**

En la encuesta dirigida a los estudiantes, un 86% está de acuerdo con el hecho de que la gamificación mejora el aprendizaje, mientras, el 14% se opone a esta premisa.

Los estudiantes a través de los porcentajes de su encuesta, encuentran la gamificación como una actividad útil para que el aprendizaje mejore. Sus principios y beneficios son atractivos y significativos, además de la versatilidad a través de recursos de distinta índole. Sin embargo, existe un pequeño porcentaje que sostiene lo contrario referente a la gamificación.

### **Resultados encuesta de satisfacción estudiantil.**

**Pregunta 1. ¿Te has sentido satisfecho de aprender utilizando actividades gamificadas?**

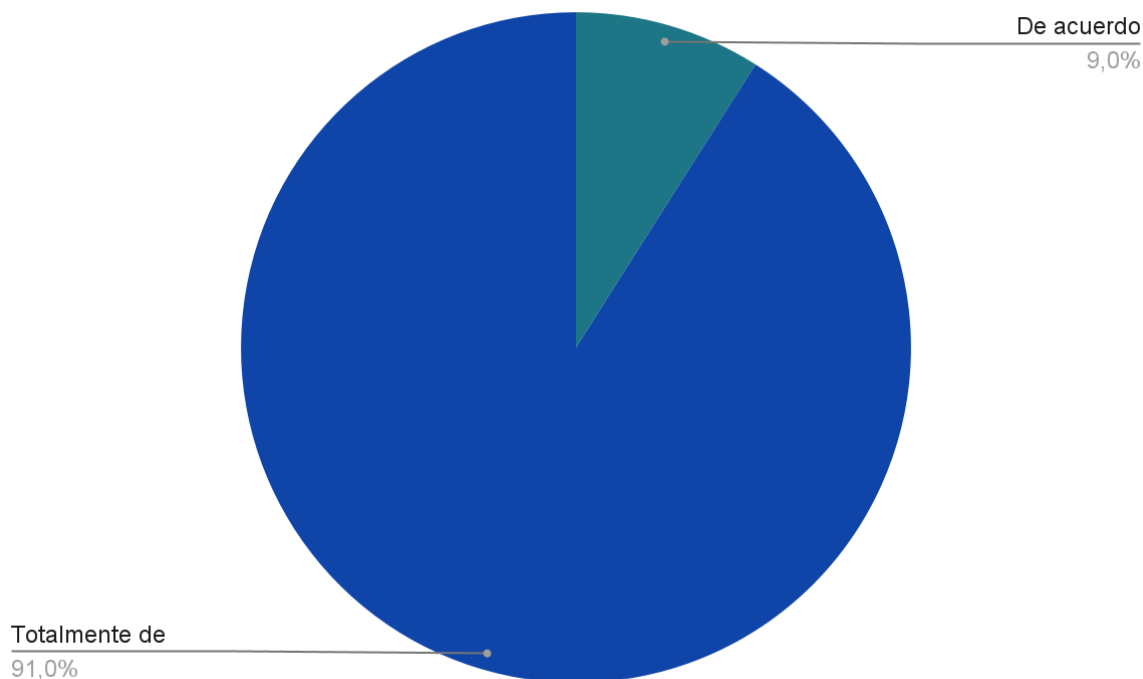
**Tabla 12.** Satisfacción estudiantil

<b>Acepciones</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
No lo sé	0	0%
De acuerdo	2	9%

Totalmente de acuerdo	20	91%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta de satisfacción aplicada a estudiantes de séptimo grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrio"

**Figura 12.** Satisfacción estudiantil



Fuente: Encuesta de satisfacción aplicada a estudiantes de séptimo grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrio"

### **Análisis e interpretación**

La encuesta aplicada refleja que el 91 % de los estudiantes está totalmente de acuerdo. Siguiendo esa línea el 9% se manifiesta de acuerdo.

Los resultados emitidos por los estudiantes se consideran con absoluta satisfacción en el uso de actividades gamificadas, todos han expresado apreciaciones positivas. La gran mayoría ha alcanzado las más altas expectativas, y una parte muy pequeña se ha encontrado satisfecha.

### **2. ¿Crees que la clase de estudios ha sido más interesante a través de la gamificación?**

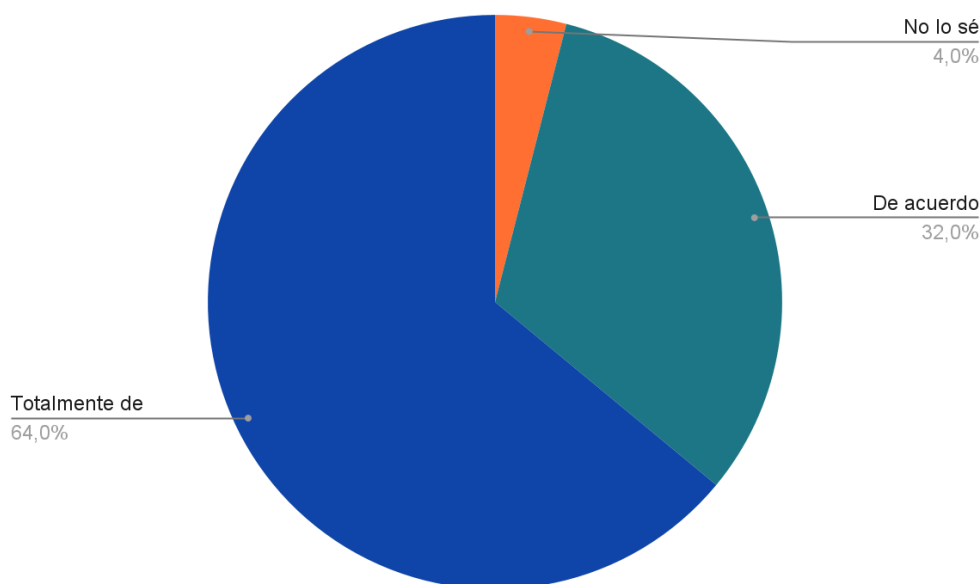
**Tabla 13.** Interés estudiantil

Acepciones	f	%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%

No lo sé	1	4%
De acuerdo	7	32%
Totalmente de acuerdo	14	64%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta de satisfacción aplicada a estudiantes de séptimo grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”

**Figura 13.** Interés estudiantil



**Fuente:** Encuesta de satisfacción aplicada a estudiantes de séptimo grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”

### **Análisis e interpretación**

Los porcentajes de la encuesta de satisfacción, con respecto al interés de la clase de Estudios Sociales demuestran que el 64% de los estudiantes están totalmente de acuerdo con esta afirmación, el 32% está de acuerdo. Y el 4% seleccionó la opción “no lo sé”.

Con base a los resultados se observa que la gran mayoría de estudiantes tiene concepciones positivas sobre el aumento de interés en la clase de Estudios Sociales. Una parte significativa se ha visto totalmente de acuerdo con el hecho de que la clase es más interesante a través de la gamificación, otra parte considerable está de acuerdo con la premisa. Por otro lado, existe una parte muy pequeña que afirma no sentirse segura.

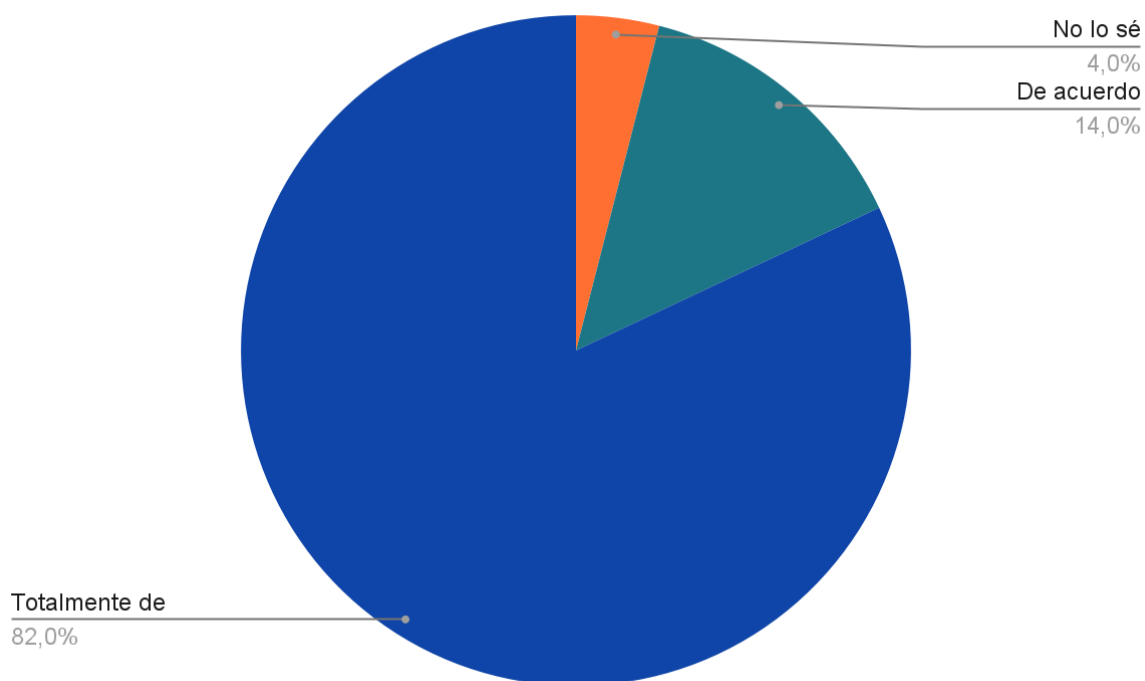
### **3. ¿Sientes más motivación para participar de la clase de Estudios Sociales mediante gamificación?**

**Tabla 14.** Motivación y participación

Acepciones	f	%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
No lo sé	1	4%
De acuerdo	3	14%
Totalmente de acuerdo	18	82%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta de satisfacción aplicada a estudiantes de séptimo grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrio"

**Figura 14.** Motivación y participación



Fuente: Encuesta de satisfacción aplicada a estudiantes de séptimo grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrio"

### **Análisis e interpretación**

De acuerdo a la resolución de los estudiantes, un muy elevado porcentaje dictamina estar de acuerdo con las premisas de las preguntas. el 82 % seleccionó la opción totalmente de acuerdo. Un 14% dice estar de acuerdo y el 4% profiere la opción "no lo sé".

Considerando los resultados, se visualiza una alta apreciación orientada hacia la adquisición de motivación en las actividades gamificadas. La mayoría de los estudiantes contemplan esto y los rezagados no lo niegan, sino que mantienen cierta incertidumbre.

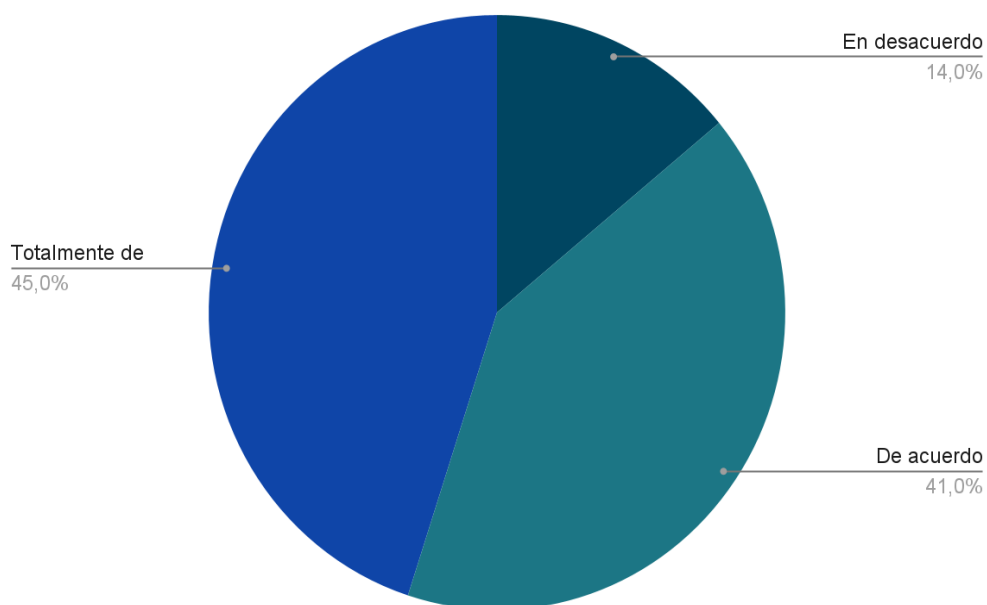
**4. ¿Has entendido conceptos complicados de Estudios Sociales a través de la gamificación?**

**Tabla 15.** Entendimiento de conceptos

Acepciones	f	%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	3	14%
No lo sé	0	0%
De acuerdo	9	41%
Totalmente de acuerdo	10	45%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta de satisfacción aplicada a estudiantes de séptimo grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”

**Figura 15.** Entendimiento de conceptos



**Fuente:** Encuesta de satisfacción aplicada a estudiantes de séptimo grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”

### **Análisis e interpretación**

Fundamentado en los resultados reflejados por los estudiantes; el 45% está totalmente de acuerdo en haber entendido mejor los conceptos de Estudios Sociales, el 41% está de acuerdo y el 14% asegura no estar de acuerdo.

En efecto el análisis de los resultados exhibe que la gran mayoría de los estudiantes se ha visto beneficiado de la gamificación para generar aprendizajes y consolidar conocimientos con respecto a conceptos que desentendían, el porcentaje de estudiantes que asevera no haber mejorado en cuanto al entendimientos de conceptos de la asignatura es mínimo.

### **5. ¿Consideras que has aprendido de mejor manera las temáticas de Estudios Sociales a través de la gamificación?**

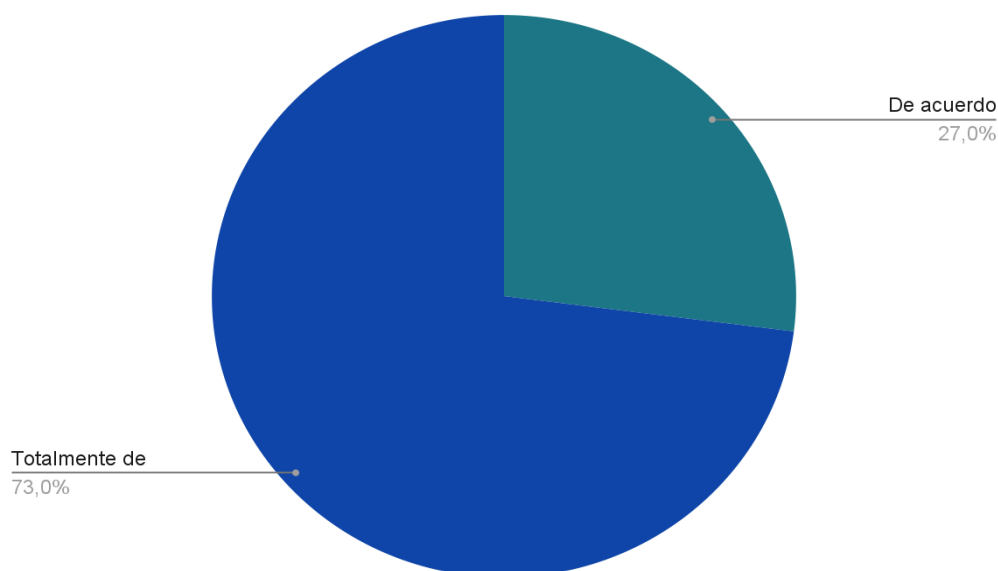
**Tabla 16.** Aprendizaje de Estudios Sociales

<b>Acepciones</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
No lo sé	0	0%
De acuerdo	6	27%
Totalmente de acuerdo	16	73%
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta de satisfacción aplicada a estudiantes de séptimo grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”

**Figura 16.** Aprendizaje de Estudios Sociales





**Fuente:** Encuesta de satisfacción aplicada a estudiantes de séptimo grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”

### **Análisis e interpretación.**

A través de lo indagado en la encuesta, se evidencia que el 73% de los estudiantes está completamente de acuerdo con haber aprendido mejor a través de la gamificación, mientras que el 27% complementa diciendo estar de acuerdo.

Las respuestas arrojan un panorama positivo, ya que todos los discentes han sufrido efectos positivos en su aprendizaje. Los estudiantes son conscientes de su avance y así lo manifiestan en la encuesta, el mayor grupo de respuestas tiene claro que la incidencia ha sido significativa. Así mismo, los discentes que completan la totalidad están de acuerdo en que han mejorado en el aprendizaje.

## **7. Discusión**

La gamificación, como recurso educativo representa un paradigma distinto para los estudiantes, su implicación moderna, flexible y adaptativa permite establecer una construcción del aprendizaje significativo e innovador. Acorde a la temática planteada se consideró trabajar las variables relacionadas a la gamificación y el aprendizaje, la misma que permitirá el desarrollo del proceso educativo.

Para el desarrollo adecuado del contraste de la investigación, se optó por plantear el siguiente objetivo general: Determinar el impacto de la gamificación en el aprendizaje de Estudios Sociales en séptimo “B”, Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”, Loja, periodo, 2023 - 2024, propósito establecido para vincular la educación y la gamificación a través del empleo de distintos recursos y estrategias.

Se establecieron tres objetivos específicos; el primero de ellos es: Diagnosticar la incidencia del aprendizaje de Estudios Sociales, basado en la gamificación. Ante esto, se consideró una entrevista enfocada en la docente de séptimo año de EGB, paralelo “B”, y una encuesta aplicada a los estudiantes del mismo nivel. Las acepciones en cuestión son las número 1 y 5 de la entrevista docente, además del número 1, 2 y 6 de la encuesta estudiantil.

### **1. ¿Conoce usted qué es la gamificación?**

A través de la información obtenida se aprecia inseguridad sobre las concepciones de la gamificación y sus elementos. La conceptualización sobre este tema no es firme y el conocimiento que existe sobre la gamificación está limitado por un contexto predeterminado a clases virtuales en situaciones específicas. Ante esto, Holguín, et al. (2020) menciona que la gamificación es una estrategia que consta como alternativa para la exigencia educativa y debe ser interiorizada por el docente como una oportunidad de innovar con el fin de motivar y generar aprendizajes integrales en los estudiantes.

La gamificación representa una estrategia moderna e innovadora en el ámbito educativo, su vinculación permanente con la tecnología le permite desarrollarse de manera presta a las necesidades educativas. Es así que surge la necesidad de empaparse de la gamificación y el uso de los elementos como una fuente de enseñanza para consolidar los objetivos académicos e integrales de los estudiantes.

### **5. ¿Qué impacto tiene la implementación de la gamificación en el ejercicio docente?**

Según el resultado obtenido del docente afirma que la gamificación requiere de preparación y empleo de recursos, se destaca que suele existir complicaciones en el manejo de plataformas o actividades, además del tiempo para construir los ya mencionados recursos. Aun así, se reconoce que el desarrollo de la gamificación posee bondades para ayudar con la educación de los estudiantes, misma que les ayuda en la motivación y generación de aprendizajes significativos que el estudiante requiere. Ante esto Posligua, et al. (2022) reconoce que el uso de recursos que involucren competencias resultan atractivos y mantienen atentos a los estudiantes, esto a través del juego y sus elementos; retos, niveles, etc. Para esto se sugiere la correcta preparación y apertura para adoptar estrategias innovadoras.

Se da la apreciación, y se contrasta la información recabada del docente entrevistado y los autores, manifestando que la aplicación de la gamificación ayuda a la obtención de aprendizajes para el alumno, ya que consigue involucrar las enseñanzas obtenidas con cuestiones cotidianas. Esta modalidad de aprendizaje motiva y fomenta que el estudiante se

desenvuelva constantemente presto e implicado a trabajar y ser partícipe de las actividades y mejoras a los desafíos.

### **1. ¿De qué manera prefiere que su docente dicte las clases?**

Los resultados obtenidos describen la preferencia estudiantil recibir clases a través de actividades gamificadas y recursos de video con un 38%, un 14% prefiere lectura del texto y el 10% restante prefiere una exposición docente. Flores, et al. (2024) menciona que la gamificación, como estrategia, posee puntos importantes en el aprendizaje y enriquece la práctica educativa en la asignatura de Estudios Sociales. Las actividades que se proponen representan desafíos que motivan al alumno para mejorar su participación, estableciendo un punto activo a través del cual generan aprendizajes para mejorar su desempeño académico y su crecimiento integral.

Al comparar los resultados de la encuesta estudiantil con el criterio del autor, se aprecia que la gamificación consigue captar la atención discente, es útil en medida que consigue implicar al alumno con el proceso de aprendizaje. Se evidencia que el alumno tiene aceptación con las actividades ya que aprende de manera significativa a través de juegos.

### **2. ¿Usted ha sido parte de actividades escolares que incluyan juegos o elementos del mismo?**

Los porcentajes de la investigación expresan que el 68% de los estudiantes manifiestan haber participado de actividades de gamificación, mientras que 32% profieren no haberlo hecho. En esa línea, Alonso, et al. (2021) destaca cómo la gamificación está atravesando por una situación próspera en cuanto a la investigación, y en su efecto se está desarrollando en clase. La naturaleza de la gamificación se puede llevar a cabo en los distintos niveles educativos para la adquisición de competencias, lo que agranda más su capacidad de uso.

Tomando a consideración lo mencionado por los estudiantes se muestra que la gran mayoría afirma haber participado de actividades gamificadas. En contraste con el autor se afirma un crecimiento significativo en investigación y aplicación de la gamificación. Sin embargo, es relevante matizar y considerar la pregunta número uno de la encuesta docente, en la cual se revela que la gamificación se ha desarrollado en el contexto de la necesidad del ejercicio de clases virtuales. Esto señala dos situaciones, primeramente, la gamificación está en auge y es por esto que se da su uso. Sin embargo, el segundo matiza en las formas y si la preparación es adecuada para llevar a cabo las actividades, además de la plataforma o material usado.

## **6. Durante el desarrollo de la clase de Estudios Sociales, ¿Te sientes motivado para trabajar o prestar atención?**

El análisis de los resultados muestra que el 86% de los estudiantes no sienten motivación para trabajar en la asignatura de Estudios sociales, el 14% adicional afirma que sí. En ese sentido, Simoes, et al. (como se citó en Gil y Prieto., 2020) dicen que los estudiantes encuentran desmotivadoras las clases por la metodología que se emplea, el uso de estrategias tradicionales genera un efecto negativo en el intento por entranar a los estudiantes con el aprendizaje. Así mismo, mencionan a la gamificación como una metodología atractiva para contrarrestar lo antes mencionado.

Los estudiantes afirman estar desmotivados al recibir sus clases de Estudios Sociales, hecho que los autores citados manifiestan se da por la metodología tradicionalista que adoptan los docentes, privando al estudiante de adquirir de manera eficaz sus aprendizajes y en su defecto su crecimiento integral y académico. Además, los autores establecen que la gamificación emerge para evitar que el alumno se sienta aburrido y antipático con el proceso educativo. El empleo de actividades gamificadas brinda la alternativa de optar por los juegos para motivar a los estudiantes, comprometiendo al alumno con la práctica activa de su desenvolvimiento académico.

En el segundo objetivo específico: **Plantear una propuesta alternativa gamificada para el aprendizaje de Estudios Sociales**, mismo que surge de la siguiente interrogante: ¿Qué propuestas alternativas gamificadas se aplicarían para el aprendizaje de Estudios Sociales? En ese sentido, Cuevas, et al. (2021) destaca que actualmente no extraña la implementación de la gamificación. Esta práctica educativa se ha desarrollado en todos los niveles educativos, acoplando las distintas temáticas con la adquisición de las competencias requeridas por el proceso educativo. Pérez y Navarros (2022) mencionan que el docente se encuentra ante una situación desafiante, ocasionada por la pasividad y poca implicación estudiantil en su formación. Destacando como medida el ejercicio de la gamificación para generar un efecto positivo, brindando aliento al trabajo y generando un nexo motivacional y de participación.

Para resolver esta sección de la investigación se consideró una propuesta en línea a través del blog “Actividades gamificadas para clase” que permita acceder a recursos gamificados en plataformas digitales y a través de material concreto. El acceso es público para docentes y alumnos, su uso se puede dar como actividad o método de estudio. En cuanto a la aplicación, se emplearon recursos digitales y materiales para consolidar el aprendizaje, siguiendo una planificación de clase específica para cada temática. El implemento de la

propuesta respalda la información de los autores citados, a pesar de la indisposición motivacional que se puede apreciar en la pregunta número 6 de la encuesta a los estudiantes. Mientras que la aplicación de las actividades gamificadas tuvo una acogida sobresaliente. Los estudiantes al trabajar a través de elementos gamificados se vieron comprometidos con el desenvolvimiento de la clase, entusiasmados por colaborar o trabajar individual y grupalmente con los distintos desafíos y pruebas presentadas.

El tercer objetivo específico: **Evaluar el aprendizaje de Estudios Sociales desarrollado en base a la gamificación**, se solventó a través del desarrollo de una encuesta de satisfacción. Para lo cual se hizo uso de las preguntas 1 y 5.

### **1. ¿Te has sentido satisfecho de aprender utilizando actividades gamificadas?**

Los resultados rescatados expresan la aceptación por parte de los estudiantes al recibir clase a través de la gamificación, la totalidad de los alumnos se sintieron satisfechos de formar parte del aprendizaje a través del juego. Acorde a esto, Archilla y Gonzales (2021) al recopilar información para su trabajo, constataron que un punto positivo de la gamificación es el nivel de satisfacción que ofrece a los estudiantes. Las actividades gamificadas consiguen que los estudiantes de cualquier nivel y asignatura puedan desarrollar sus clases de manera agradable a través de los elementos y mecánicas de juegos que operan como metodología de enseñanza.

Al constatar los resultados y el enfoque de los autores citados, se aprecia que la satisfacción estuvo intrínseca en la gamificación. Indagar en la gamificación y trabajar a su alrededor asegura que el estudiante se sienta a gusto con el desempeño de sus clases, influyendo en un correcto desenvolvimiento en el aula. Por lo que se fomenta y desarrolla la participación, hecho que tiene un impacto pleno en la construcción de aprendizajes y asimilación de las temáticas estudiadas.

### **5. ¿Consideras que has aprendido de mejor manera las temáticas de Estudios Sociales a través de la gamificación?**

La encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes, aclara información correspondiente al aprendizaje, en ella se destaca que todos los alumnos tuvieron impresiones positivas con respecto a la adquisición del aprendizaje a través de juegos. La mayoría de estudiantes destacan que su beneficio ha sido muy elevado, así mismo, el porcentaje adicional también manifiesta verse beneficiado por la gamificación. Para Mallitasig y Freire (2020) mencionan que la gamificación es una técnica que atrae a los estudiantes, posee cualidades que hacen que el estudiante interaccione y se entretenga generando motivación para trabajar. A su vez, la relación de estas características produce un impacto significativo en el estudiante ya que

la motivación con la que trabajan hace que el estudiante se envuelva del conocimiento y genere aprendizaje de manera eficaz.

Al constatar la información obtenida de los resultados de la investigación y lo expuesto por los autores, es evidente que el aprendizaje está garantizado por la gamificación. Aprender a través del juego capacita al docente a desarrollar muchas actividades que involucren al estudiante, ya que este va a verse atraído y motivado a participar de la clase. Aprender jugando siempre va a representar una opción viable para buscar el desarrollo de los estudiantes, la naturaleza del juego atrae, divierte y enseña.

## **8. Conclusiones**

En la investigación realizada se pudo evidenciar que la implementación de la gamificación se ha desempeñado de manera específica en situaciones particulares, cuando ha habido la necesidad de adaptar el proceso educativo a entornos virtuales de teletrabajo. Además, su implementación en entornos convencionales de aula es inexistente. El asesoramiento y capacitación del docente para el desarrollo y ejecución de actividades gamificadas impide el desenvolvimiento de actividades que involucren los elementos del juego aplicados al aprendizaje.

La implementación de recursos gamificados mediante la propuesta denominada “Aprender jugando”, basado en plataformas virtuales y materiales para trabajar en el aula resulta en un impacto positivo con respecto a las actividades aplicadas para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales. La interacción activa, denota compromiso e interés por conocer y aprender sobre las temáticas que aborda la asignatura, en efecto, generando aprendizajes académicos e integrales.

Al evaluar la aplicación de la propuesta, se captó la influencia en los estudiantes y su progreso educativo. Los estudiantes se han visto involucrados en el trabajo de aula a través de la aplicación de juegos, es así que se ha consolidado un efecto positivo que atrae a los estudiantes y les brinda emoción. Además, los estudiantes centraron su atención en las actividades, generando el aprendizaje y la profundización de los contenidos.

## **9. Recomendaciones**

Se recomienda a la maestra utilizar la gamificación en distintas etapas durante el desarrollo de la clase e indagar cómo opera el juego y sus elementos en los distintos momentos de la clase. Así como, en la anticipación de los aprendizajes, durante la construcción de los aprendizajes, en la consolidación de aprendizajes y en la evaluación.

Se sugiere hacer uso de la propuesta educativa denominada “Aprender jugando” como recurso didáctico para el aprendizaje de los Estudios Sociales. Además, se recomienda investigar en la preparación y actualización docente, acorde al alcance de recursos materiales y tecnológicos en el desarrollo adecuado de actividades. De tal forma se debe exponer la retroalimentación de manera óptima, con el juego como una experiencia en constante mejoría.

Se recomienda que se identifique los resultados de la encuesta de satisfacción en el aprendizaje de Estudios Sociales con el progreso de conocimientos tras la aplicación de las actividades contempladas en la propuesta educativa implementada en el aula de clase.



## 10. Bibliografía

- Acosta Medina, J. K., Torres Barreto, M. L., Paba Medina, M. C., & Alvarez Melgarejo, M. (2020). Análisis de la gamificación en relación a sus elementos. *HAL open Science*.  
<https://hal.science/hal-02548860/document>
- Alonso García, S., Martínez Domingo, J. A., Berral Ortiz, B., & s De la Cruz Campos, J. C. (2021). Gamificación en educación superior. Revisión de Experiencias Realizadas en España en los últimos años. *Hachetetepé. Revista científica de Educación y Comunicación*, (23), 1-21.  
<https://www.redalyc.org/journal/6837/683772036006/683772036006.pdf>
- Altez Ortiz, E., Mamani Quispe, G. D., Montenegro Chino, R., Delzo Calderón, I. A., Trujillo Bravo, N., & Gonzales del Castillo, M. d. Á. (2021). El cognitivismo: perspectivas pedagógicas, para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, en comunidades hispanohablantes. *Revista Paidagogo*, 3(1), 89-102.  
<https://educas.com.pe/index.php/paidagogo/article/view/48/160>
- Archilla Segade, H., & González de la Cruz, S. (2021). Beneficios de la gamificación en el aula de música de Educación Secundaria. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 36(1), 167-182.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8468987>
- Banoy Suárez, W., & Castillo Herrera, J. P. (2021). Uso de la gamificación como estrategia de enseñanza aprendizaje en educación primaria: una aproximación teórica y reflexiva. *Educación y ciencia*, 10(56), 87-105.  
<http://educacionyciencia.org/index.php/educacionyciencia/article/view/601>
- Barahona Mora, A. (2020). Gamification for Classroom Management: An Implementation Using ClassDojo. *Sustainability*, 12(22). <https://doi.org/10.3390/su12229371>

- Bueno Chuchuca, G. F. (2022). Observaciones al enfoque por competencias y su relación con la calidad educativa. *Sophia*, (32), 94-117. <https://doi.org/10.17163/soph.n32.2022.02>
- Cabrera Cuadros, V., & Soto García, C. (2020). ¿Cómo aprendemos? El docente enseñante y aprendiz que acompaña a los estudiantes en su exploración hacia el (auto) aprendizaje. *Profesorado Revista de Curriculum y formación del profesorado*, 24(3), 270-290. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i3.8155>
- Cabrera Matías, F. M., & Campos Arroyo, A. G. (2022). Clases interactivas de laboratorio a través de Edpuzzle en tiempos de pandemia. *Milenaria, Ciencia y Arte*, (19). <https://www.milenaria.umich.mx/ojs/index.php/milenaria/article/view/255/134>
- Castillo, M. Y., & Jiménez Puello, J. D. J. (2019). Las teorías de aprendizaje, bajo la lupaTIC. *Revista anual Acción y Reflexión Educativa*, (44), 144-158. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/226/226955009/226955009.pdf>
- Cuevas Monzonís, N., Cívico Ariza, A., Gabarda Méndez, V., & Colomo Magaña, E. (2021). Percepción del alumnado sobre la gamificación en la educación superior. *REIDOCREA*, 10(16), 1-12.
- Delgado Cedeño, Y. C., Chancay, L. J., & Zambrano Acosta, J. M. (2022). La Gamificación como Aprendizaje Innovador en los Estudiantes de Básica Media. *Polo del Conocimiento*, 7(4), 883-899. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8482969>
- Dorado Martínez, Á., Ascuntar Yandar, J., Garcez Muñoz, Y., & Obando Guerrero, L. M. (2020). Programa de estrategias de aprendizaje para estudiantes de una institución educativa. *Praxis & Saber*, 11(25), 75-95. <https://doi.org/10.19053/22160159.v11.n25.2020.9272>

- Espinoza Freire, E. E., & Campuzano Vásquez, J. A. (2019). La formación por competencias de los docentes de Educación Básica y Media. *Revista Conrado*, 15(67), 250-258.  
<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n67/1990-8644-rc-15-67-250.pdf>
- Flores Santander, M. A., Chávez Silva, A. M., García Cobas, R., & Ortiz Aguilar, W. (2024). Estrategia didáctica de gamificación para mejorar el comportamiento escolar a través de la asignatura Estudios Sociales en la Educación Básica. *Journal Scientific MQR Investigar*, 8(2), 1679-1707.  
<https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1315/4618>
- Franco Segovia, A. M. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 8(8), 844-852.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9152386>
- García Casaus, F., Cara Muñoz, J. F., Martínez Sánchez, J. A., & Cara Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 1(1), 16-24.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>
- Gilabert González, L. M. (2024). El valor de la formación en el alumnado de historia del arte: gamificación, aprendizaje servicio y educación inclusiva. *Imafronte*, (31), 124-142.  
<https://revistas.um.es/imafronte/article/view/577141>
- Gil Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. *Perfiles Educativos* /, 42(168).
- Gökbulut, B. (2020). The effect of Mentimeter and Kahoot applications on university students' e-learning. *World Journal on Educational Technology Current Issues*, 12(2), 107-116. <https://doi.org/10.18844/wjet.v12i2.4814>

- Gómez Paladines, L. J., & Ávila Mediavilla, C. M. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(3). <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>
- González Hernández, W. (2021). Los espacios de aprendizaje y las formas de organización de la enseñanza: una caracterización desde la subjetividad. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación REXE*, 20(42), 313-328. <https://doi.org/10.21703/rexe.20212042gonzalez18>
- González Sanchez, D. E. (2020). Los Estudios Sociales de cara a la Historia: Provocaciones para un debate urgente. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 20(1), 1-18. <http://dx.doi.org/10.15517/aie.v20i1.40176>
- Guerrero Abril, L. (2019). Estrategias de gamificación en la universidad: el uso de ClassDojo. *Analysis. Claves de Pensamiento Contemporáneo*, 22, 65-69. <https://studiahumanitatis.eu/ojs/index.php/analysis/article/view/54/45>
- Heredia Escorza, Y., & Sánchez Aradillas, A. L. (2020). *Teorías del aprendizaje en el contexto educativo*. Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey.
- Holguín García, F. Y., Holguín Rangel, E. G., & García Mera, N. A. (2020). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática. *ELOS: Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 22(1), 62-75. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7200001>
- Iquise Aroni, M. E., & Rivera Rojas, L. G. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Universidad San Ignacio de Loyola*. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/9841>
- Iturrizaga Flores, I. R. (2019). Estilos de aprendizaje en estudiantes de quinto ciclo de primaria en una institución educativa del distrito de Ventanilla [Tesis de Maestría]. In *Repositorio de la Universidad San Ignacio de Loyola*.

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/95fbe450-f0ff-4a80-8c25-3be27d7a6a0f/content>

Jurado Enríquez, E. L. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2).  
<http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v41n2/0257-4314-rces-41-02-12.pdf>

Liberio Ambuisaca, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de educación inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 392-397. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-392.pdf>

Loor Alcívar, K. K., & Alarcón Barcia, L. A. (2021). Estrategias metodológicas creativas para potenciar los Estilos de Aprendizaje. *Revista San Gregorio*, (48), 1-14.  
<http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rsan/v1n48/2528-7907-rsan-1-48-00001.pdf>

López Apaza, C. L., & Quispe Hañari, J. D. (2020). La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020 [Tesis de Maestría]. In *Repositorio de tesis Universidad Católica de Santa María*.  
<https://repositorio.ucsm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2eaa9f52-e29a-4b5d-97de-387b36480007/content>

López Jiménez, J. E., Cabrera Jiménez, D. M., & Ocampo Ocampo, F. M. (2021). La importancia de enseñar Ciencias Sociales al estudiante en la actualidad. *Revista Cognosis*, 6. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3396/3311>

López López, M. Y. (2019). La importancia de la gamificación. *Insigne Visual Revista del Colegio de Diseño Gráfico*, 4(24), 49-57.  
<http://www.apps.buap.mx/ojs3/index.php/insigne/article/view/1442>

- Mallitasig Sangucho, A. J., & Freire Aillón, T. M. (2020). Mallitasig Sangucho, A. J., & Freire Aillón, T. M. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales.  
<http://repositoriorscj.dyndns.org:8080/xmlui/bitstream/handle/PSCJ/1492/Gamificaci%C3%B3n%20en%20ense%C3%B1anza%20ciencias%20naturales.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martínez Martínez, I., Renés Arellano, P., & Martínez Geijo, P. (2019). Los Estilos de Aprendizaje y de Enseñanza: análisis y diagnóstico en Educación Superior de Centro Internacional de Estudios Superiores del Español, CIESE-Comillas, España. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 12(24), 28-41.  
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/18650/EstilosAprendizajeEnsenanza.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Medina Uribe, J. C., Calla Colana, G. J., & Romero Sánchez, P. A. (2019). Las teorías de aprendizaje y su evolución adecuada a la necesidad de la conectividad. *Revista LEX*, (23), 379-387. <http://dx.doi.org/10.21503/lex.v17i23.1683>
- Merino Barona, A. C., Idrovo Palacios, M. S., Recalde Drouet, E. M., Sánchez Pazmiño, O. R., & Burneo Robles, L. A. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7633-7647. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5901](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901)
- Mesén Mora, L. D. (2019). Teorías de aprendizaje y su relación en la educación ambiental costarricense. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 187-202.  
<https://doi.org/10.15359/rep.14-1.8>
- Ministerio de Educación. (2023). *Marco Curricular Competencial de Aprendizajes*.  
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/11/marco-curricular-competencial-de-aprendizajes.pdf>

- Miranda Nuñez, Y. R. (2020). Praxis educativa constructivista como generadora de Aprendizaje Significativo en el área de Matemática. *Revista Cienciamatria*, 4(1), 141-163. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.299>
- Morinigo, C. I., & Fenner, I. (2019). Teorías del aprendizaje. *Revista Minerva*, 2(9), 1-37. <https://www.minerva.edu.py/archivo/13/9/TEOR%C3%8DAS%20DEL%20APRENDIZAJE%20DR%20CARLINO,%20DR%20ISMAEL%20.pdf>
- Norzagaray Benítez, C. C., Sevillano García, M. L., & Valenzuela, B. A. (2021). Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico: La perspectiva del estudiante de psicología. *RIAICES*, 2(1), 59-68. <https://reunido.uniovi.es/index.php/riaices/article/view/10805/13487>
- Ortega, E., Casanova, I., Paredes, Í., & Canquiz, L. (2019). Estilos de aprendizaje: Estrategias de enseñanza en luz. *Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 21(3), 710-730. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99360575010>
- Páez Quinde, C., Infante Paredes, R., Chimbo Cáceres, M., & Barragán Mejía, E. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Revista Cátedra*, 5(1), 32-46. <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>
- Peralta Lara, D. C., & Guamán Gómez, V. J. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los Estudios Sociales. *Revista Sociedad & Tecnología*, 3(2), 3-10. <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/62/414>
- Peralta Santa Cruz, C. E. (2023). Gamificación en la educación: experiencias de aplicación. *Apuntes de Ciencia & Sociedad*, 11(1), 102-111. <https://doi.org/10.51247/st.v3i2.62>
- Pérez López, I. J., & Navarro Mateos, C. (2022). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, (59), 1-21.

- Posligua Galarza, M. G., Espinel Guadalupe, J. V., Posligua Murillo, J. D., & Jiménez Bayas, S. I. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *niandes Episteme*, 9(2), 213-243.
- Posso Pacheco, R. J., Barba Miranda, L. C., & Otáñez Enríquez, N. R. (2020). El conductismo en la formación de los estudiantes universitarios. *Revista educare*, 24(1), 117-133.  
<https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1229/1229>
- Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73-99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>
- Prieto Andreu, J. M., Gomez Escalonilla Torrijos, J. D., & Said Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 1-14. <http://dx.doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Reyes Plano, Y., Cañizares Gonzáles, R., González, K. V., & García Torres, M. A. (2020). Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 13(6), 158-178. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8590288>
- Roa Rocha, J. C. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 63-75.  
<https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608>
- Rodríguez Jiménez, C., Navas Parejo, M. R., Santos Villalba, M. J., & Fernández Campoy, J. M. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*, (3), 40-59.  
<https://revistas.uma.es/index.php/NEIJ/article/view/6557/6002>



- 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. <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/2815/3472>
- Rosero Guanotásig, D. R., & Medina Chicaiza, R. P. (2021). Estrategia para la enseñanza de operaciones elementales de matemáticas. *EPISTEME KOINONIA*, 4(7), 98-121.
- Ruiz, D. (2019). Quizizz en el aula: evaluar jugando. *Observatorio de tecnología educativa*, (4).  
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/196463/Quizizz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tobón Gaviria, I. C., & Cuesta Palacios, L. M. (2020). Diseño universal de aprendizaje y currículo. *Sophia*, 16(2), 166-182. <http://dx.doi.org/10.18634/sophiaj.16v.2i.957>
- UNESCO. (2024). *Ecosistemas de aprendizaje | Instituto para el Aprendizaje a lo Largo de Toda la Vida*. UNESCO Institute for Lifelong Learning. Retrieved Marzo 5, 2024, from <https://www.uil.unesco.org/es/learning-ecosystems>
- Vargas Flores, J. D., & Ibáñez Reyes, E. J. (2019). La enseñanza del conductismo en la Escuela Nacional de Estudios Profesionales Iztacala en sus inicios: una revisión. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 22(1), 694-706.  
<https://www.revistas.unam.mx/index.php/repi/article/view/69167>
- Vargas Murillo, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Cuadernos*, 61(1), 69-76.  
[http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v61n1/v61n1\\_a10.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v61n1/v61n1_a10.pdf)
- Velásquez Monroy, B. R., Salazar Dávila, M. R., Daniellí Estrada Calderón, D. N., Aldana Torres, J. M., Morales Díaz, K. L., Torres, C. E. C., Noguera Paz, K. C. J., Martínez Mejía, G. A., Luz De Los Reyes Díaz, R. B., Agustín Mateo, A. Y., & Vilella Cervantes, C. E. (2021). Teoría del aprendizaje conectivista, sobresaliente del siglo

XXI. *Revista Ciencia Multidisciplinaria CUNORI*, 5(1), 141-152.

<https://doi.org/10.36314/cunori.v5i1.159>

Vergara Rodríguez, D., Mezquita Mezquita, J. M., & Gómez Vallecillo, A. I. (2019).

Metodología innovadora basada en la gamificación educativa: evaluación tipo test con la herramienta Quizizz. *Profesorado Revista de currículum y formación del profesorado*, 23(3). <https://doi.org/10.30827/profesorado.v23i3.11232>

Ware, E. (2021). Edpuzzle. *Journal of the Medical Library Association*, 109(2), 349-350.

[dx.doi.org/10.5195/jmla.2021.1202](https://doi.org/10.5195/jmla.2021.1202)

## 11. Anexos.

### Anexo 1. Propuesta

Enlace de la propuesta: <https://sites.google.com/unl.edu.ec/propuesta-educativa-gamifi-kl/inicio?authuser=4>



The screenshot shows a website with a dark red background. At the top, there is a navigation menu with the following items: 'Portada', 'Inicio', 'Justificación y Objetivos', 'Temáticas', and 'Recursos'. The main heading is 'PROPUESTA EDUCATIVA' in large white letters, followed by 'APRENDER JUGANDO' in a slightly smaller font. Below this, the text 'Actividades gamificadas para clase.' is displayed. On the left side, there is an illustration of a teacher and three children sitting on the floor, engaged in a learning activity with colorful blocks and a globe. To the right of the illustration, the quote *"El juego es el trabajo de los niños".* is attributed to *María Montessori*. At the bottom left, there is a small URL: [sites.google.com/unl.edu.ec/propuesta-educativa-gamifi-kl/inicio?authuser=4](https://sites.google.com/unl.edu.ec/propuesta-educativa-gamifi-kl/inicio?authuser=4). On the right side, there are several icons for social media and sharing.

## Anexo 2. Designación de director.



UNL

Universidad  
Nacional  
de Loja

Carrera de  
Educación Básica

Memorando Nro.: UNL-FEAC-CEB-2024-0307-M

Loja, 21 de abril de 2024

**PARA:** Sr. Segundo Abel Lozano Guailas  
**Personal Academico Ocasional 1 Tiempo Completo**

**ASUNTO:** Designación como Director del Trabajo de Integración Curricular.

De conformidad al Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, en vigencia, en lo referente **Art. 225**, que expresa: "Si el informe fuera favorable, el/la aspirante presentará el proyecto de investigación al Coordinador de la Carrera, quien designará al Director del Trabajo de Integración Curricular o de titulación y autorizará su ejecución" y el **Art. 228** que expresa: "El director del trabajo de integración curricular o de titulación tiene la obligación de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científica la ejecución del proyecto de investigación, así como revisar oportunamente los informes de avance de la investigación, devolviéndolo al aspirante con las observaciones, sugerencias y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la misma. Luego de receptor el informe favorablemente interpuesto por el **Mgtr. Segundo Abel Lozano Guailas**, docente designado para analizar la estructura y coherencia del proyecto de investigación denominado **La gamificación para mejorar el aprendizaje en Estudios Sociales en séptimo "B", Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrio", Loja, periodo, 2023 - 2024**, de la autoría del **Sr. Kevin Adrián León Chicaiza** aspirante del Ciclo de Licenciatura de la Carrera de Educación Básica, modalidad de estudios presencial. Sede Loja. De conformidad al cuerpo legal referido, me permito designar como **DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**, del mencionado proyecto investigativo que se adjunta, para que se dé estricto cumplimiento a la parte reglamentaria a fin de proceder con los trámites de graduación correspondientes, a partir de la fecha la aspirante laborará en las tareas investigativas para desarrollar el trabajo bajo su asesoría y responsabilidad, de acuerdo al cronograma establecido.

Particular que pongo en su conocimiento para los fines legales pertinentes.

Atentamente,

*Documento firmado electrónicamente*

Sra. Cecilia Del Carmen Costa Samaniego  
**DIRECTORA DE CARRERA**

Anexos:  
- anteproyecto\_de\_tesis\_0465702001713754502.docx



**unl**

Universidad  
Nacional  
de Loja

Carrera de  
Educación Básica

**Memorando Nro.: UNL-FEAC-CEB-2024-0307-M**

**Loja, 21 de abril de 2024**

jcag



Escritura y Firmado por:  
**ARCILLA DEL CARMEN  
COSTA SANCHEZ**

\* Documento firmado electrónicamente por Sidsoc

Educamos para **Transformar**

22

### Anexo 3. Informe de Pertinencia.



UNL  
Universidad  
Nacional  
de Loja



Facultad  
de la Educación,  
el Arte y la Comunicación

Loja, 19 de marzo de 2024

Dra.

Cecilia Costa Samaniego Mgtr.

**DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

En su despacho. -

De mi consideración:

En respuesta al Memorando Nro. - UNL- FEAC- CEB- 2024- 0170- M, de fecha Loja, 14 de marzo de 2024, me es grato dirigirme a usted con la finalidad de informarle, que he revisado con rigurosidad el Proyecto de Investigación de Integración Curricular titulado: **La gamificación para mejorar el aprendizaje en Estudios Sociales en séptimo "B", Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrio", Loja, periodo, 2023 - 2024**, presentado por el Sr. **Kevin Adrián León Chicalza** portador de la cédula de identidad número **1104912744**, estudiante de la Carrera de Educación Básica, sede Loja, de la Modalidad Presencial, previo a optar por la investigación planteada, debo indicar lo siguiente:

La estructura del proyecto presentado contiene los elementos mínimos indicados en el **Art. 226** del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja que son: tema, planteamiento del problema, justificación, objetivos, marco teórico, metodología, cronograma, presupuesto y financiamiento, bibliografía y anexos.

El tema planteado guarda absoluta coherencia con el problema de investigación indicado y con el objetivo general, así mismo, los objetivos específicos enunciados contribuyen al cumplimiento del general.

Además, el tema es pertinente porque se vincula directamente a las líneas de investigación de la carrera y los contenidos mínimos de la malla curricular vigente.

En tal virtud y de conformidad con lo establecido en los **artículos 225 y 226** del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, me permito extenderle el **INFORME DE ESTRUCTURA, COHERENCIA Y PERTINENCIA**, recomendando continuar con los procesos consiguientes hasta su graduación.

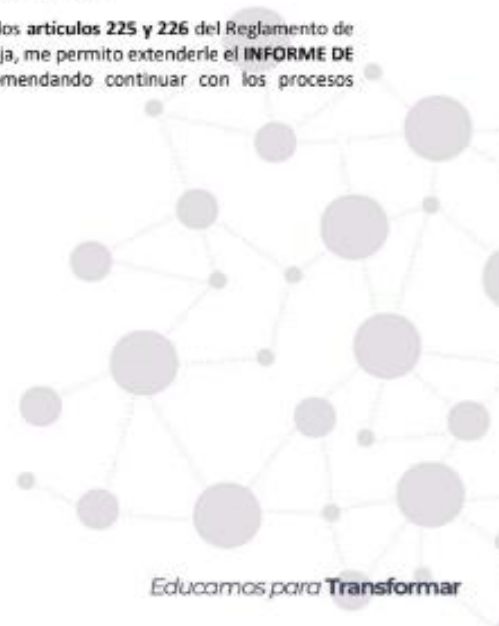
Atentamente,

SEGUNDO  
ABEL  
LOZANO  
GUAILLAS

Firmado  
el 19/03/2024 por  
SEGUNDO ABEL  
LOZANO GUAILLAS  
Fecha: 19/03/2024

Lic. Segundo Abel Lozano Guailas Mgtr.

**DOCENTE-CEB-UNL**



#### Anexo 4. Certificado del Abstract

Loja, 9 de agosto de 2024

A quien corresponda. –

De mi consideración,

La presente traducción de español a inglés del resumen del Trabajo de Integración Curricular denominado “La gamificación para mejorar el aprendizaje en Estudios Sociales en séptimo “B”, Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”, Loja, periodo, 2023 - 2024” de autoría del Sr. Kevin Adrián León Chicaiza, portador de la cédula de identidad número 1104912744, estudiante de la carrera de Educación Básica, de la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, fue realizado y revisado por Jaime Secundino Samaniego López con título Licenciado en Ciencias de la Educación especialidad Idioma Inglés, en consecuencia, se da validez a la presentación del mismo.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a la estudiante hacer uso del presente en lo que considere conveniente.

Atentamente,



Jaime Secundino Samaniego López

Lcdo. En Ciencias de la Educación especialidad Idioma Inglés

C.I. 1101824918