

UNIVERSIDAD DE OTAVALO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

PERFIL DE TRABAJO DE TITULACIÓN

TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

**GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA EL
DESARROLLO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE ESTUDIOS
SOCIALES DE DÉCIMO AÑO**

MAYA SISA VISARREA YAMBERLA

TUTOR: MSc Washington Froilan Avila Ortega

Otavalo, Marzo, 2023

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, Maya Sisa Visarrea Yamberla, declaro que este trabajo de titulación es de mi total autoría y que no ha sido previamente presentado para grado alguno o calificación profesional.

La Universidad de Otavalo puede hacer uso de los derechos correspondientes, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.

Maya Sisa Visarrea Yamberla

C.I. 1004553119

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el trabajo de investigación titulado “GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIETA PARA EL DESARROLLO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO” bajo mi dirección y supervisión, para aspirar al título de Magister en Educación, de la estudiante Maya Sisa Visarrea Yamberla, cumple con las condiciones requeridas por el programa de maestría.

Washington Avila Ortega

C.I 1203593460

**GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA EL PROCESO DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES EN ESTUDIANTES
DE DÉCIMO AÑO.**

**GAMIFICATION AS A TOOL THE THEACHING-LEARNING PROCESS OF
SOCIAL STUDIES IN TENTH YEAR STUDENTS.**

Autor:

Lic. Maya Sisa Visarrea Yamberla*

Tutor:

Washington Froilán Ávila Ortega

* Maestrante en educación por la Universidad de Otavalo.
sisa20.maya@gmail.com

3.-RESUMEN

El presente artículo de investigación tiene como finalidad profundizar en la gamificación como herramienta metodológica para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia de Estudios Sociales en estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa “Santa Juana de Chantal”. Para esto se hará un análisis teórico-práctico, desde el andamiaje social, personal, político y educativo, la problemática vinculada al uso de herramientas tradicionales en la impartición de clases dicha asignatura; lo cual conlleva, desde la hipótesis planteada, un impedimento en el aprendizaje de los estudiantes, y, por consiguiente, perjudica su rendimiento académico. Para afianzar esta investigación, como marco metodológico se tomará como referencia un estudio investigativo-cuantitativo con un diseño no experimental, a través de recolección de datos basadas en encuestas que promueve con una información precisa, para la validación de la hipótesis mediante el análisis estadístico. Se profundizará de igual manera en las conclusiones y recomendaciones aledañas al trabajo ejecutado, para una correcta y sistemática implementación de las herramientas de gamificación dentro de la institución en la cual se realizó el proceso de entrevistas e investigación.

Palabras claves: gamificación, metodología, motivación, juegos digitales, aula.

4.-ABSTRACT

The purpose of this research article is deepen into gamification as a methodological tool for the teaching-learning process of the subject of Social Studies in tenth-year students of the "Santa Juana de Chantal" Educational Unit. For this, a theoretical-practical analysis will be made, from the social, personal, political and educational scaffolding, the problems linked to the use of traditional tools in the teaching of said subject; which entails, from the proposed hypothesis, an impediment in student learning that impairs academic performance. To strengthen this research, as a methodological framework, a quantitative research study with a non-experimental design will be taken as a reference, through data collection. Based on surveys that promote with precise information, for the validation of the hypothesis through statistical analysis. In the same way, the conclusions

and recommendations related to the work carried out will be deepened, for a correct and systematic implementation of the gamification tools within the institution in which the interview and research process was carried out.

Keywords: gamification, methodology, motivation, digital games.

5. INTRODUCCIÓN

Remontándonos a nuestro contexto latinoamericano, los países que han implementado dentro de los colegios el uso de nuevas tecnologías para el proceso de enseñanza-aprendizaje van en aumento. Lo acaecido dentro del 2020 en la crisis mundial producida por el COVID19 nos mostró claramente la necesidad de preponderar el espacio virtual como una estrategia, que nos permite, no solo establecer nexos comunicativos desde distintas partes del mundo, sino potenciar el aparataje educativo, desde la implementación de la tecnología como herramienta indispensable dentro de las clases.

No obstante, en Ecuador, y especialmente en ciertas provincias, entre las cuáles está Imbabura, no se ha llegado todavía a poner foco en la necesidad de incluir como una metodología base, a los medios digitales. Cuestiones como la edad, la poca práctica con la tecnología, o el desconocimiento de las ventajas que tienen en los estudiantes los recursos de gamificación, hacen que exista todavía mucha reticencia por parte de los docentes para reformular sus praxis educativas, lo que ocasiona, una comunicación poco efectiva y poco sensible hacia los estudiantes y sus contextos, a la hora de impartir los distintos contenidos de las materias:

La formación es el elemento clave para el buen desempeño de los profesores en los establecimientos de educación secundaria. Y para que esa formación logre tener incidencia en lo que aprenden los estudiantes de secundaria, son necesarias estrategias integrales de acción y no políticas parciales. Avanzar en el logro de una educación secundaria de calidad sólo puede hacerse como parte de un proceso de transformación de la preparación de profesores, pero esto sólo no alcanza. (Vaillant, 2019, pág.19).

Así pues, cambiar los aparatajes educativos sobre los que se asienta la educación secundaria se convierte en una tarea a largo plazo, desde la implementación de políticas

educativas que amparen y avalen nuevas estrategias comunicativas, metodológicas y humanas, que permita el acercamiento educativo entre educadores-educandos, cada vez más desde una horizontalidad y un aprendizaje en constante cambio, evolución y flexibilización. Lo que se pretende, por tanto, en este análisis teórico, es hilar una investigación que atraviese los ámbitos personales, sociales, culturales y pedagógicos de las matrices institucionales, que se insertan de forma canónica en los colegios de nuestro país, nuestra provincia y nuestra ciudad. Todo esto, a fin de reflexionar y abrir un hilo conductor que permita el abordaje hacia nuevas metodologías y pedagogías, más acordes a nuestro tiempo y a las necesidades educativas que atraviesan, hoy en día, los y las estudiantes.

5.1. PROBLEMÁTICA

5.1.1 Descripción de la temática y el problema

Enmarcándonos en una sociedad en constante cambio y evolución, de cara al nacimiento de nuevas formas de recibir y aportar conocimiento que se abre paso desde la era digital (siglo XX e inicios del XXI), se vuelve necesario confrontar las formas pedagógicas de llegar hacia los y las estudiantes. En la actualidad la forma de obtener información es distinta, al estar imbuidos cada vez más por el uso de la tecnología, que se vuelve un espacio con figurante a la hora de establecer nexos (no solo de aprendizaje, sino también de integración social y emotiva); es necesario rediseñar las herramientas que se utilizan dentro de los planteles educativos. Todo esto, a fin de mejorar al aparataje pedagógico sobre el que se sostiene la formación en los colegios, promoviendo, de esta manera, una educación mucho más cercana a la realidad actual de los y las estudiantes.

Frente a esto, podemos decir que uno de los mayores problemas a los que nos enfrentamos dentro de los salones de clases es que gran parte de educadores siguen optando por metodologías tradicionales para la impartición de clases, empleando recursos como: mapas conceptuales, pizarras, diapositivas, fotografías, periódicos, resúmenes o documentales, ocasionando en los estudiantes tedio y desinterés en la asignatura, factores que causan bajo rendimiento escolar. Norma López, psicóloga educativa, nos dice:

Las principales causas del aburrimiento en el salón de clases son, el papel pasivo del estudiante asociado a la forma de abordar los temas por parte de los docentes, ya que, al estar inactivos y sin interactuar, estos se aburren generando sensaciones

y sentimientos desagradables, como cansancio, desanimo, indiferencia y soledad. Por otra parte, los estudiantes se aburren en clases cuando los contenidos no tienen significado para ellos, pues, no les encuentran aplicación ni relación con su vida cotidiana. En resumen, el aburrimiento, está estrechamente relacionado con el docente y la forma de impartir sus clases y de relacionarse con los estudiantes.

Así pues, es necesario comprender que no es posible aislar el contexto social y emocional de los y las estudiantes, durante las clases. Abordar los contenidos propuestos en las distintas materias, en correlación con su medio externo e interno es necesario e imprescindible para despertar el interés, la atención y la solidificación de enseñanzas, de manera óptima y continuada. Promoviendo así, un aprendizaje sensible, cooperativo y enraizado al uso de nuevas metodologías, que colindan con el uso de las nuevas tecnologías, tan en boga en nuestros tiempos. Y tan necesario de implementarlo, para promover la adaptación futura de las y los jóvenes, no solo a entornos educativos, sino también laborales.

5.1.2 Realidad problemática

Para tomar de ejemplo lo enmarcado en los párrafos anteriores, he realizado un estudio de caso con la Unidad Educativa “Santa Juana de Chantal”, la misma que se encuentra ubicada en la provincia de Imbabura, cantón Otavalo. Esta es una institución particular católica, que abrió sus puertas en 1972 y su primer domicilio fue en la parroquia de San Pablo, posteriormente luego de 10 años en 1982 se reubica en el casco urbano del cantón Otavalo, donde permanece hasta la presente fecha. Tras los 50 años de servicio esta unidad educativa ligada en formar la niñez y la juventud con una educación integral con valores éticos y religiosos, cuenta con un número total de estudiantes de 1351, el 80% se destaca que son mujeres y el otro 20 % hombres, además la población de 60 % representa a la etnia mestiza y resto de 40% representa a la etnia indígena. Cuenta con una planta de 61 docentes, con tres niveles de Educación: Educación Básica, Elemental y Media, Básica Superior y Bachillerato General Unificado.

Si bien dentro de este espacio educativo se desarrollaran ciertas actividades extracurriculares que ayudan a potenciar las capacidades artísticas y físicas de sus estudiantes como: exposición de proyectos, serenata a la Virgen María, feria de emprendimientos, juegos deportivos y semanas culturales, lamentablemente las praxis

educativas dentro de esta institución todavía no han alcanzado una reforma integral y sólida con respecto a la incorporación de herramientas de gamificación.

Los docentes a la hora de impartir su clase prefieren utilizar herramientas tradicionales como cuadernos, pizarra, libros, periódicos, lo cual, desde encuestas realizadas dentro del plantel, ha causado que las clases se vuelvan tediosas, los estudiantes se aburren o estar siempre desmotivados, pues los contenidos no conectan con sus experiencias vitales y con sus intereses personales. Con esto nuevamente se pone en manifiesto la importancia y las ventajas del uso de la Gamificación como una estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje para así, no solo romper la brecha del método tradicional que manejan los docentes de la Unidad Educativa “Santa Juana de Chantal”, sino también apostar por una educación mucho más real, humanitaria e integral. Que se preocupe verdaderamente en conectar de forma sensible con las expectativas y experiencias de vida de sus estudiantes.

Además, la gamificación es de suma importancia para abrir espacio a formas de aprendizajes lúdicos. Optando por un rol activo y transformador de los educandos, y promoviendo así un mejor rendimiento académico en los estudiantes, aumentando la motivación del aprendizaje dentro del aula y reforzando el papel crítico, constructivo y social de la educación dentro de los planteles educativos.

Objetivos

General

Determinar la gamificación como herramienta para el desarrollo de enseñanza-aprendizaje materia de Estudios Sociales en estudiantes de educación de décimo año de la Unidad Educativa Santa Juana de Chantal periodo 2021-2022.

Específico

- Señalar los elementos para la aplicación de gamificación sobre procesos de enseñanza-aprendizaje en Estudios Sociales
- Caracterizar la gamificación como una herramienta para el desarrollo enseñanza-aprendizaje

- Establecer una propuesta sobre el uso de la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje

5.2 Pregunta de investigación

A partir de la pregunta: *¿Cómo influye en el proceso de enseñanza- aprendizaje, la aplicación de la metodología de gamificación en los estudiantes de décimo año en la Unidad Educativa ‘‘Santa Juana de Chantal’’ en el año lectivo 2021-2022?,* se pretende dar paso a una investigación que acapara el recogimiento y análisis de información desde encuestas aplicadas en territorio, y por supuesto, desde el bagaje teórico recogido a lo largo de este ensayo, a partir de distintos autores y autoras que elaboran un análisis alrededor de la educación, la pedagogía y el uso de la gamificación dentro de espacios e instituciones educativas. Todo esto a fin de comprobar la hipótesis planteada en esta investigación, y que aterriza sobre la idea de la gamificación como una herramienta que contribuiría a mejorar el rendimiento escolar de los y las estudiantes del décimo año, de la institución antes mencionada.

5.3 Justificación

Una vez establecida la problemática, presentaré, (en base a mi pregunta de investigación y la investigación elaborada alrededor de la misma), la gamificación como método (herramienta) de aprendizaje para los estudiantes de décimo año de educación básica, con el objetivo de implementar matrices pedagógicas mucho más sólidas. Para ello ahondaré en el uso de la ‘‘Gamificación’’ como un proceso metodológico, frente al uso de metodologías tradicionales en la asignatura de estudios sociales. Además, este artículo se enmarca en una línea investigación de la Universidad de Otavalo, llamada Aplicación de las TIC al proceso de enseñanza aprendizaje y de gestión educativa.

Según (Hernández, García & Juan Luis de la Montaña, 2015) mencionan que lo que se utiliza principalmente dentro de las clases son ‘‘casi exclusivamente el relato, la lectura y la memoria’’. Donde van aprendiendo: hechos históricos del mundo, Geografía, Origen y evolución histórica, cultura, interculturalidad, identidad, particularmente de América Latina. Lo cual, según los datos recogidos dentro de las encuestas realizadas, resultan para los estudiantes aspectos aburridos, irrelevantes y tediosos.

Parafraseando a Faicán, las clases de Historia, Geografía y otras disciplinas del área de Ciencias Sociales, principalmente en los niveles de educación básica y bachillerato, son vistas por los estudiantes, como aburridas, donde se aprende poco, se pierde tiempo y no concitan el interés de la mayoría. En la enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales, historia y geografía, principalmente, las experiencias por el alumnado habían sido poco gratas, ya que se aprendía del dictado, la lectura, el resumen y las pruebas de memoria. Lo que se aprendía no tenía mayor utilidad ni generaba interés. Las estrategias y recursos más comunes para la enseñanza-aprendizaje de esta área disciplinar han sido la clase expositiva y estudio de libros de texto, a través de la memorización de lugares, fechas y personajes icónicos. (Faicán, 2016, p.5).

Frente a ello surge la necesidad de implementar nuevas estrategias para la enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales, que promuevan la motivación y el interés real de aprender por parte de los estudiantes, que sean lúdicas y más cercanas al contexto de los estudiantes. De esta manera, se propone dentro de la Unidad Educativa “Santa Juana de Chantal”, la gamificación como herramienta que promueve una mejor adquisición de conocimientos y, por tanto, un mejor rendimiento escolar dentro de las aulas. Despertando así, un auténtico interés por experimentar nuevas técnicas a través de las Tics.

Según Iquise & Rivera (2020) “La Gamificación es un método de instrucción que traslada la mecánica de los juegos al entorno educativo-profesional con el fin de lograr mejores resultados”. Es decir, que esta herramienta de gamificación puede ayudar a suprimir brechas generacionales entre docentes y estudiantes, ya que ofrece puentes de comunicación en los que se hace más efectiva la interpretación de conocimientos en experiencias prácticas y aplicables a cada contexto que transitan cada uno de los alumnos y profesores.

Así pues, la pertinencia de esta investigación radica en el incremento de la participación de los estudiantes dentro de las clases, a través del juego, ya que esto permite que los docentes se conviertan en facilitadores de aprendizaje, lo cual permitiría el desarrollo de valores positivos como la participación en equipo y una clase activa. Considerado, tal cual se ha escrito anteriormente, que el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula, suele ser monótono y aburrido, al estar arraigado desde una

perspectiva tradicional; la gamificación puede cambiar aquellas clases rutinarias por acciones más atractivas, donde construya un apego de interés a la vida escolar:

“La gamificación puede desarrollarse en un espacio físico o en una aplicación móvil mientras involucre a las personas a alcanzar sus metas en vida real usando elementos y dinámicas apropiadas de los juegos (...) La gamificación trabaja para incrementar la competitividad natural y ofrece recompensas para seguir jugando, tales como puntos, medallas, niveles, tablas de clasificación y desafíos para aumentar la motivación” (Para Bohyun Kim (2015), p.11)

En efecto, mediante la ejecución de acciones dentro de un videojuego, la experiencia de aprendizaje se puede transformar en una acción más interesante, lo cual permite romper esa sensación negativa que algunos estudiantes tienen hacia la asignatura de Estudios Sociales y determinadas tareas implementadas dentro de esta materia; y ayudará a mejorar aspectos primordiales en la interacción entre docentes y estudiantes como: buena comunicación, aumento de capacidad creativa, crítica, adquisición de habilidades, alto rendimiento, cooperación en equipo y por último manejo de las tics, lo cual, permitirá un mejor desempeño dentro de las clases y menor baja escolar; propiciando así una mayor calidad educativa y ensalzando el nombre de la institución desde los resultados académicos obtenidos por los estudiantes; además sustentándonos en la realidad actual, les permitirá a futuro desenvolverse de manera más efectiva, dentro de sus entornos universitarios y laborales.

5.4 Revisión Literaria

5.4.1 Antecedentes

Gamificación hace referencia al uso de mecánicas de juego en aplicaciones y entornos que no necesariamente tienen que ver con dichas prácticas lúdicas. Teixes considera que “la gamificación es la aplicación de recursos propios de los juegos en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos” (2015, p.18). Como se menciona en la cita, es una técnica que se centra en la planeación de juegos que despierten el interés de sus participantes, y que se ejecuta en el ámbito educativo con el

propósito de motivar un grupo de alumnos para aprender cierto tipo de contenidos curriculares de forma lúdica e interactiva.

Cabe mencionar que, la concepción del término gamificación puede variar de acuerdo al área en el que se lo aplica. Por ejemplo, al ser una herramienta basada en el juego para la adquisición de conocimientos, esto no quiere decir que se la debería aplicar de la misma forma en el área social como en el área económica. Autores como Espinoza mencionan lo siguiente:

La gamificación se refiere a un proceso de mejora, con posibilidades para proporcionar experiencias de juego y con el fin de apoyar a las actividades que desarrollan los usuarios. La gamificación podría entenderse de una forma mucho más amplia, y como un proceso en el que el “gamificador” intenta aumentar las probabilidades de la aparición de diferentes experiencias de juego al contagiar posibilidades para ese fin (ya sea mediante distintivos, puntos, etc.) (2017, p. 8).

La gamificación es aplicable en toda área que lo requiera, en este caso a lo que respecta con educación, puede ser considerada como herramienta metodológica por los profesores y aplicarla con los alumnos, tomando en cuenta las diferentes necesidades del grupo de estudio. No solo se trata de aplicar el juego, se trata de aplicar un juego que logre activar los potenciales de la persona y así logre adquirir nuevos aprendizajes significativos, que sea capaz de extrapolar a su vida cotidiana, más allá del ámbito escolar.

En los países de Europa, esta es una herramienta que cada vez más tiene injerencia dentro de la metodología usada en los planteles educativos de educación básica y bachillerato. Se han hecho diversas investigaciones que recogen aspectos relevantes de dicha propuesta y los positivos resultados que se ha obtenido a través de su implementación. Entre las investigaciones más destacadas podemos nombrar a: Elizabeth Prieto, con su tesis “La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles” y Ana María Ortiz, “Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión”. Dichas autoras, analizan la herramienta de la gamificación en los distintos planteles educativos de España y proyectan un análisis comparativo del rendimiento escolar de los estudiantes al usar estas herramientas, frente a otras herramientas más tradicionales y obsoletas. Así también dentro de nuestro país, si bien las investigaciones realizadas de estas

herramientas no son muy cuantiosas, se recoge especialmente aquella efectuada por Franklin Crespo, oriundo de Ambato, con su tesis “Gamificación y el razonamiento verbal en los estudiantes de bachillerato.”, la misma que ahonda, en dicha herramienta. Desde el área del Lenguaje y Comunicación, y cuyas conclusiones apuntan a un mejor desenvolvimiento en el área verbal y lingüística de los estudiantes con los cuáles se aplicó el proceso de Gamificación dentro de las aulas.

5.4.2 Software educativo

La importancia del software educativo radica en la permisibilidad de la enseñanza y el aprendizaje autónomo, además del desarrollo de ciertas habilidades cognitivas. Cuando se habla del software educativo, se hace referencia a los programas educativos o programas didácticos interactivos conocidos también creados con la finalidad específica de ser utilizados para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje (Maldonado. et al, 2020.p.3).

5.4.2.1.1 Recursos tecnológicos gamificados

Estos innovadores modelos de enseñanza, basados en la resolución de juegos y con un alto componente lúdico, permiten la inclusión de dispositivos como tablets o smartphones en el aula de forma que la motivación, el interés y la participación por parte de los alumnos se vea reforzada e incluso pueda llegar a suponer un primer paso en la generación de vivencias que permitirían que los alumnos pudieran entender mejor los conceptos teóricos y reforzar determinadas competencias a través de las interacciones y las relaciones interpersonales derivadas del juego (Scolari, 2013, p.20).

5.4.3 Juegos lúdicos

El uso de juegos lúdicos dentro de las clases no solo comporta una metodología base, sino también una forma comunicativa que permite la diversificación de aprendizajes

de forma hilada, continua y por supuesto entretenida. Para comprender mejor esto, cito una definición elaborada por Ibarra Iza (2021):

En un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa (...) Con humor, ingenio y buenas estrategias didácticas podemos desarrollar y explotar, en papel o en la pantalla del ordenador, una actividad educativa atractiva y eficaz para con nuestros alumnos. Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del alumno, sobre todo la participación creativa, además de poder ser utilizadas como refuerzo de clases anteriores (p.2).

En el mundo de los juegos y los entornos personales de aprendizaje es importante recalcar que existen grandes diferencias en su estética, mecánicas y estrategias, aunque no debemos descartar la posibilidad de explorar alguno de los elementos lúdicos con el objetivo de aportar a los compromisos y reducir la tasa de abandono de las personas que inician su plan de aprendizaje a través de entornos virtuales. Si bien es cierto, la educación virtual resulta un poco tediosa por su nivel de complejidad en cuanto a la triada atención-comprensión-aprendizaje. No obstante, la gamificación aparte de ser una herramienta eficiente resulta una motivación para los estudiantes que ejecutan sus tareas de manera online. Así pues, la gamificación se encuentra relativamente y en gran nivel fundamentada en la capacidad de elevar los estándares de sus sistemas para potenciar y estimular la motivación de los usuarios/jugadores (Teixes, 20215). Emplear juegos lúdicos no solamente implica la diversión de los gamificados, sino también la adquisición de conocimientos impartidos a partir del juego.

5.4.3.1 Aprendemos jugando.

Durante el primer año y medio o dos años del ser humano, el juego es puramente sensorio motriz, pero a medida que crecen y aparece el lenguaje hará también su aparición el juego simbólico, en el que las personas volcarán toda su capacidad de fantasía para crear sus propios mundos y a la vez imitar todo aquello que oyen o ven a su alrededor. Cuando uno juega, de forma inconsciente siempre aprende algo. Adquirir conocimientos jugando consiste en intencionar un juego para provocar una enseñanza- aprendizaje. Implica potenciar una habilidad, conocimiento y/o actitud en específico reforzado a través

de la meta cognición. Para Ordás (2018) “los juegos, además de ser una actividad que llevamos a cabo para entretenernos y divertirnos, también fomentan la interacción social” (p, 18). Es decir, los juegos son actividades lúdicas, que pretenden cambiar el modelo de enseñanza con la finalidad de despertar el interés escolar en los alumnos.

El juego también es fundamental en el aprendizaje ya que conecta con nuestra parte sensible o emotiva, ya que mayor emoción o conexión emocional nos produce algo, mayor es el aprendizaje (a largo plazo) que se instala en nuestro cerebro. En segunda instancia despierta la curiosidad, y esto hace que en nuestro cerebro se active aún más nuestra atención y concentración. En tercera instancia fomenta la autonomía, el pensamiento crítico y la toma de decisiones. Y por último es la experimentación, lo que permite aprender basándonos en el principio del ensayo-error. Nos da libertad para equivocarse con mayor libertad y sin miedo a posibles represalias. (Paredes & Sánchez, 2021, p.15). Además, el uso de los juegos lúdicos, llevará a los participantes a fomentar valores como la competición sana, desde el compañerismo y colaboración mutua entre los participantes.

5.4.4 Innovación Digital.

La innovación educativa, debe convertirse en un antecedente a corto, mediano y largo plazo, que permita la reformulación de las herramientas implementadas dentro y fuera de las aulas, al momento de transmitir conocimientos o establecer tareas para el reforzamiento curricular en las y los estudiantes. Respecto a esto, Ramírez (2020) elabora:

A la innovación educativa se considera que se debe trabajar la innovación en la docencia, para que los maestros dominen la plataforma y ellos mismos puedan elaborar sus materiales de aprendizaje. Los entrenamientos que se les ofrecen a los docentes y a los estudiantes deben ser más accesibles y más descriptivos. debe haber más soporte, en términos de gestión, como una mesa de ayuda, que esté disponible siempre tanto para docentes como para estudiantes, para dar respuestas a todas las dudas que se presente (p, 12)

5.4.4.1 Didáctica.

Para comprender este término es necesario contemplarlo desde la multifactorialidad que comporta el proceso de enseñanza-aprendizaje y que atraviesa como fin principal

la construcción de mejores métodos para facilitar el crecimiento del educando dentro de las aulas. De esta manera, usando los términos de Imbernón (2022), señala que:

La didáctica se plantea comprender los procesos que suceden en la enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta todos los factores intervinientes: los contenidos, los objetivos, los momentos, el contexto y su influencia, los materiales, la forma de aprender, la individualización etc., con la finalidad de diseñar los mejores métodos y de lograr el crecimiento integral de la persona que aprende, es decir, tanto el crecimiento académico o intelectual como el crecimiento personal (p, 11).

5.4.4.2 Habilidades cognitivas

Se comprende por habilidades cognitivas al:

Conjunto de operaciones mentales cuyo objetivo es que el alumno integre la información adquirida básicamente a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él. Las habilidades cognitivas son como operaciones y procedimientos que puede usar el estudiante para adquirir, retener y recuperar diferentes tipos de conocimientos y ejecución, aluden directamente a las distintas capacidades (Ramírez 2013, p. 82).

5.4.5 Gamificar el proceso enseñanza-aprendizaje

La aplicación de elementos del mundo lúdico en diferentes ámbitos de la vida comparte un mismo objetivo, fomentar el compromiso con un proyecto o la visibilidad de un producto o marca. En 2008 es cuando comienza a utilizarse con cierta frecuencia el concepto de gamificación entendida como el uso de elementos de juego en entornos no de juego Según Casaus & Muñoz (2020). Emplear juegos en el área académica ha generado gran polémica en educadores, padres de familia y estudiantes alrededor del mundo. No obstante, más allá de la controversia que pueda originar esta idea, lo cierto es que merece la pena analizar hasta qué punto podemos exportar desde el campo del diseño lúdico determinados conceptos, estrategias y técnicas con el doble propósito de reforzar el compromiso y reformular determinadas actividades; por ejemplo, las que componen un entorno personal de enseñanza-aprendizaje.

5.4.5.1 Gamificación aplicada en las aulas de estudio como estrategia metodológica.

La crisis acaecida en el 2020 con el COVID 19, trajo consigo una readecuación mundial de los parámetros desde los cuáles se llevaba a cabo las clases en los distintos planteles educativos, ya que al tornarse afectado en el funcionamiento regular de las instituciones de primaria, secundaria, bachillerato y tercer nivel, con el cierre temporal de las instituciones educativas, así como el impedimento de las clases presenciales, esto dio como resultado el avistamiento a los medios tecnológicos como principal puente comunicativo entre educadores y educandos.

De esta manera, la gamificación fue aplicada por varios docentes con la intención de captar la atención de los estudiantes y hacer interactiva la clase. Por ello es importante que los juegos que se utilice vayan acorde a la edad, asignatura y contenidos de la misma. Para Teixes (2015) “no todos los profesionales de la enseñanza están dotados de las habilidades innatas que les ayudan a conseguir esa implicación deseada en alumnos para conseguir los objetos educativos” (p, 54). Es decir que, no todos los docentes están capacitados para el manejo de los tics, pero cuentan con el compromiso de aprender ya que son protagonistas de la clase, y es necesario este tipo de actualizaciones dentro de su currículo y su metodología para que, el alcance hacia los alumnos y alumnas, sea proporcional a los resultados que se aspira conseguir con cada materia. Cabe añadir también que la base epistemológica de la gamificación se construye como estrategia de innovación digital para el docente en el aula. Es decir, metodologías actualizadas que contribuyen a la adquisición de nuevos aprendizajes basadas en la lúdica del juego. Según Oliva (2016):

Una clase gamificada debe contar con el ideal de desarrollar el potencial humano de la calidad educativa, para lo que se busca en la dinámica del juego, un aliciente directo que despierte en el estudiantado el interés por aprender; la gamificación, por lo tanto, va buscando la apertura didáctica de establecer un sistema de enseñanza docente que promueva la formación, selección, actualización y evaluación del contenido curricular que se desarrolla (p.2).

Las herramientas innovadoras juegan un rol de suma importancia en la educación actual que ayudan al proceso de enseñanza-aprendizaje. Compartiendo lo establecido con

Oliva “la gamificación como estrategia metodológica intenta proponer al estudiante una ruta clara sobre cómo puede mejorar la comprensión de aquellas materias académicas que se le dificultan en mayor medida, debido al cambio de paradigma que supone desarrollar clases gamificadas” (2016, p.33). De hecho, las nuevas herramientas pretenden transformar el bienestar del campo educativo con la finalidad de perfeccionar los resultados académicos a través de clases que puedan ser aplicables al entorno social, cultural, económico y sensible por el que transita cada estudiante.

5.4.5.2 La gamificación como motor para desarrollo de la creatividad

El proceso aprendizaje-enseñanza es un acto de emisión y adquisición de conocimientos que lleva consigo la generación de nuevas destrezas y mejora las relaciones interpersonales entre docente y alumno. En dicho proceso, la posibilidad de potencializar la creatividad en los estudiantes es potencialmente una seguridad, puesto:

...se nutre de experiencias que generan emociones, sensaciones, sentimientos, expresiones personales y colectivas, y que deben ser mediadas por la experimentación y el disfrute de las actividades de aprendizaje que nos permiten apropiarnos del conocimiento y disfrutar del propio proceso de aprendizaje (Torres & Romero, 2018, p74).

Así pues, gamificar dentro del aula, realizar actividades interactivas permite que el aprendizaje vaya siendo interconectado, es decir que permita potenciar conocimientos anteriores con los que el estudiante, a través de los distintos juegos, se va apropiando. Esto refuerza su capacidad creativa y el potencial crítico de su desarrollo cognitivo. Lamata (2005) menciona que, si la gamificación es aplicada en el ámbito más académico, su desarrollo necesariamente pasa por conocer a los estudiantes como sujetos, atendiendo a su manera de percibir, de pensar, de hacer y de dotar de sentido a todo ello, para lograr que ello sean capaz de revisar y cuestionar sus propias pautas, formas o modelos de comportamiento, a través de métodos situaciones y actividades que aprovechen la ruptura con lo lógico y buscar el cambio necesario.

5.4.6 Motivación

Para Paredes & Moya (2019), la motivación académica implica un deseo de desempeñarse en el aula de clases y debe reflejarse en conductas voluntarias que eventualmente llevan a un desempeño aceptable (...) se puede deducir que en la medida en que se desarrolle autoestima en los alumnos también mejorara su interés y motivación por aprender, logrando un mayor rendimiento académico (p, 4).

5.4.6.1 Las TICs en la gamificación

Dentro de la gamificación existen un sin número de juegos lúdicos para aplicarlos en la educación. Todos se van acoplado a las necesidades y a la edad del grupo de estudio, y es el docente quien elige la mejor herramienta de juego para aplicar a su clase. Autores como Torres y Romero mencionan que:

Todos los expertos en educación están de acuerdo en que las tecnologías aplicadas a la educación han supuesto un cambio revolucionario en los procesos de enseñanza-aprendizaje, y son muchos los docentes y los centros educativos que están implementando en sus prácticas de aula multitud de plataformas, apps, recursos digitales y mediáticos y sitios web, que suponen un avance vertiginoso y un cambio radical en la nueva manera de entender lo que denominamos la Escuela 2.0, (2018, p.76).

La nueva realidad digital ha permitido que varias actividades educativas se desarrollen sin la necesidad de acudir a un centro educativo de forma presencial. En gran magnitud, las TICs nos han permitido estar conectados desde aplicaciones móviles en distintos espacios físicos. Esto ha supuesto un avance importante en la aplicación de la gamificación en las unidades educativas, contribuyendo con nuevas estrategias para disfrutar del aprendizaje, para hacer del juego creativo una herramienta imprescindible en las aulas y aplicable a todas las áreas de conocimiento:

...una escuela conectada con el exterior, una escuela en la que toda la comunidad educativa forma parte de un proceso creativo y colaborativo en la que se está cambiando el paradigma tradicional de la enseñanza transmisora por un proceso de construcción del conocimiento, que trasciende las paredes del aula y en la que el acceso a Internet ha posibilitado un cambio de roles en sus protagonistas (2018, p.76).

6 Metodología

6.1 Diseño de la Investigación

La investigación presenta un diseño no experimental, por cuanto no se manipuló de ninguna manera sus variables sean estas dependientes o independientes, a decir de la investigación que tiene un diseño no experimental:

(...) se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, se trata de estudios en los que no haces variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables. Lo que efectúas en la investigación no experimental es observar o medir fenómenos y variables tal como se dan en su contexto natural, para analizarla. Hernández - Sampieri (2014).

6.2 Enfoque de la investigación

Se presenta el enfoque de este artículo científico nominado tipo cuantitativo que se encargan de recoger y analizar datos. Según Ortega (2018), esto se da a partir de la recolección, la medición de parámetros, la obtención de frecuencias y estadígrafos de población. Plantea un problema de estudio delimitado, concreto y sus preguntas de investigación versan sobre cuestiones específicas (p, 5).

Al aplicar el enfoque cuantitativo se logró calcular los datos obtenidos en la investigación para determinar el desarrollo de enseñanza-aprendizaje en las clases de Estudios Sociales en estudiantes décimo año del colegio Santa Juana de Chantal.

6.3 Nivel de investigación

Pertenece al nivel descriptivo de investigación que tiene como objetivo “generar un conjunto de datos basado en los resultados de otro conjunto de datos. Desde tres niveles; Exploratorio, Descriptivo. Se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis (...) En esta clase de estudios el investigador debe ser capaz de definir, o al menos visualizar, qué se medirá (qué conceptos, variables, componentes, etc.) y sobre qué o quiénes se recolectarán los datos: personas, grupos, comunidades, objetos, animales, hechos, etc. (Hernández, et al, 2014, p.92).

El nivel descriptivo acoge el análisis cuantitativo para determinar el desarrollo de enseñanza-aprendizaje en clases de Estudios Sociales en estudiantes de decimó año básica

del colegio Santa Juana de Chantal, tomando en cuenta los factores que actúan y dinamitan como problemática central del estudio (que se desarrolló de forma más amplia anteriormente).

6.4 Tipo de investigación

La investigación desarrollada se enmarca en el tipo documental por que requirió de bases teóricas establecidas que permiten el análisis de los datos recopilados; y de campo, pues requirió de la presencia del investigador en el espacio donde se desarrolla el fenómeno a investigar. Para Sampieri (2014) “La investigación de campo consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna”. Lo cual, se analizará en un capítulo más adelante en donde se desarrolla, de forma más amplia, los resultados obtenidos a través de la aplicación de encuestas en territorio.

6.5 Técnica

Considerando el alcance descriptivo de la investigación se utilizó la técnica de la encuesta, la misma que constó de un cuestionario de 14 preguntas estructuradas considerando la escala de Likert para lograr su tabulación y análisis de datos cuantitativos.

Previa la aplicación de esta encuesta se procedió a la validación de expertos del instrumento, esto permitió una mayor rigurosidad en cuanto a la recolección efectiva de información dentro del proceso investigativo. La encuesta como instrumento de recolección de datos se aplicó a los estudiantes de la Unidad Educativa Santa Juana del Chantal.

6.6 Población

La población que es parte de esta investigación corresponde a los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Santa Juana de Chantal del cantón Otavalo, la misma que tiene una población total de 74 estudiantes.

6.6.1 Universo

Encaja a la totalidad de elementos que conforma la investigación que pueden ser definidos y valoradas. El estudio del universo conforma al décimo año de básica paralelo A y B de la institución Santa Juana de Chantal con un total de 74 estudiantes.

6.6.2 Población específica.

La población que constituyó esta investigación pertenece a los estudiantes de décimo año en el área de Ciencias Sociales de los paralelos A con 37 estudiantes y paralelo B con 37 estudiantes pertenecientes a la Unidad Educativa Santa Juana de Chantal.

Tabla 1

Población en su Totalidad

Curso	Paralelo	No de estudiantes	Descripción
Decimó año	A	37	Los estudiantes que forman parte de esta investigación competen al décimo año de básica en la asignatura de Estudios Sociales en la Unidad Educativa Santa Juana de Chantal
Decimó año	B	37	

Nota: El total son 74 estudiantes que participan en la investigación.

Fuente: Elaboración propia

6.7 Procedimiento.

En primera instancia, se solicitó una autorización a las autoridades: rector, vicerrector, inspectora general y coordinadora académica de la Unidad Educativa “Santa Juana de Chantal” mediante un oficio personal adjunto con el certificado académico omitido por la Universidad Otavalo junto con una rúbrica que constan el tema de investigación con su respectivo cuestionario. Una vez adjudicada la solicitud se ingresó a las aulas para ejecutar las encuestas impresas físicas (con su respectiva obtención de datos), en base con una escala de Likert a cada uno de los estudiantes del décimo año.

En segunda instancia, se procedió a realizar una breve introducción para dar a conocer sobre el tema de investigación a los 74 estudiantes que participaron. Dichas

encuestas se hicieron de manera anónima y se solicitó como consideración especial la honestidad al momento de responder las preguntas, de acuerdo a cómo ellos percibían su entorno académico.

El procedimiento de la información obtenida de la encuesta ejecutada a los estudiantes, se llevó a cabo a través del manejo del software IBM SPSS Statistics 29.0. Lo cual permitió procesar la información de los datos de manera eficaz.

7 Presentación y discusión de resultados

7.1 Resultados obtenidos de la investigación

El análisis e interpretación de los resultados obtenidos a través la encuesta ejecutada a los 74 estudiantes del décimo año de la Unidad Educativa “Santa Juana de Chantal”, se valora según la escala de Likert, empleando posterior valoración: 1 Totalmente en desacuerdo, 2 En desacuerdo, 3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4 De acuerdo, 5 Totalmente de acuerdo. Estas métricas sirvieron para recabar información que detallo posteriormente.

7.1.1 Encuesta Aplicada a los estudiantes

Tabla 2.

Encuesta a estudiantes: 1. ¿Usted está de acuerdo que los estudiantes deben utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación durante la clase?

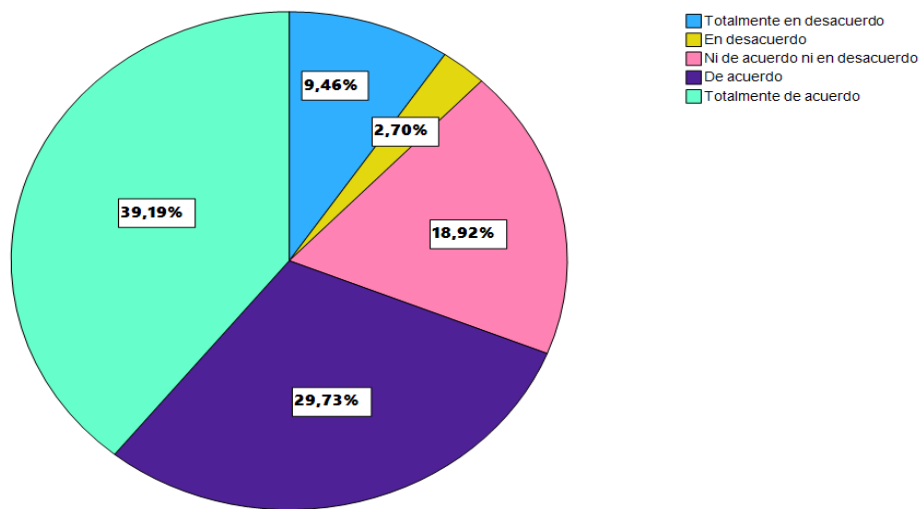
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	7	9,5	9,5	9,5
	En desacuerdo	2	2,7	2,7	12,2
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	14	18,9	18,9	31,1
	De acuerdo	22	29,7	29,7	60,8

Totalmente de acuerdo	29	39,2	39,2	100,0
Total	74	100,0	100,0	

Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año paralelo A y B
Elaborado por: Sisa Visarrea

Figura 1.

Pregunta: 1 ¿Usted está de acuerdo que los estudiantes deben utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación durante la clase?

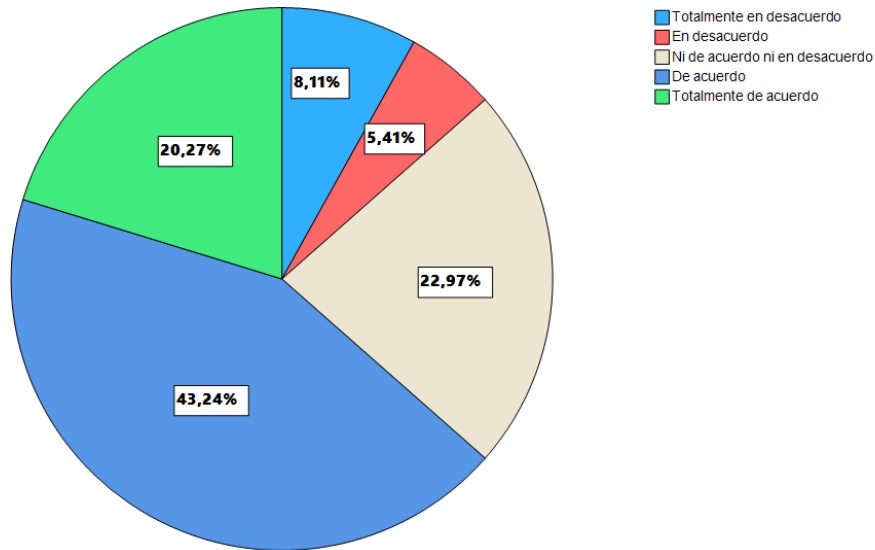


Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año paralelo A y B
Elaborado por: Sisa Visarrea

Análisis: Después de haber ejecutada la encuesta, en primer punto en cuanto a la primera pregunta el 39,19% de los encuestados mencionan que están Totalmente de acuerdo que los estudiantes deben utilizar las tecnologías de la información y comunicación durante la clase, por otra parte, el 29,73% mencionan De acuerdo, en cambio, el 18,92% responde que están Ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 9,46% Totalmente en desacuerdo y finalmente el 2,70% En desacuerdo. Se estima que mediante de los tics ayudará que las clases rutinarias sean variadas donde el docente de uso a las Tics para el mejoramiento de enseñanza-aprendizaje.

Figura 2

Pregunta: 2 ¿Cree usted que el software educativo es una herramienta informática que beneficia el aprendizaje?

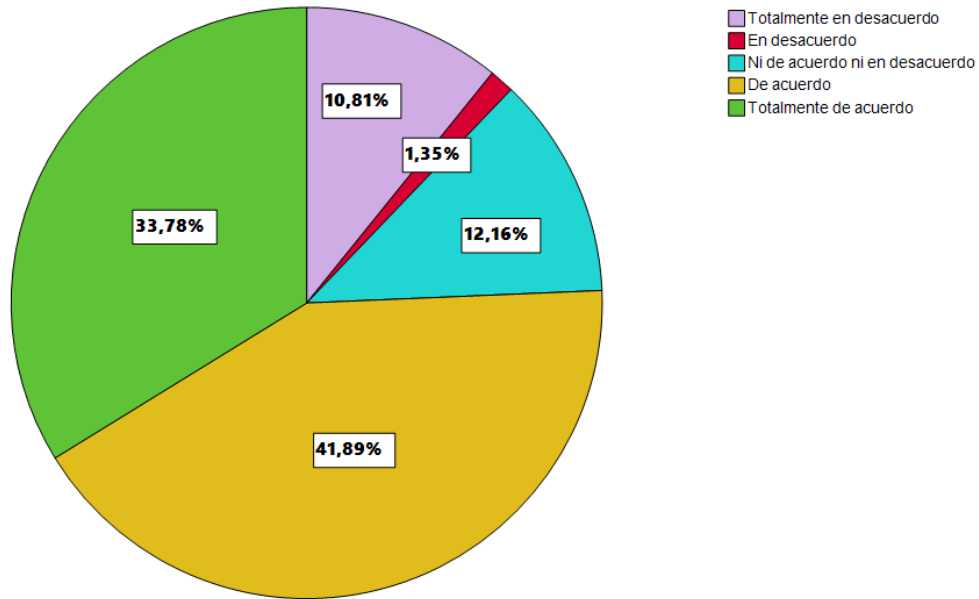


Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año paralelo A y B
Elaborado por: Sisa Visarrea

Análisis: En esta segunda pregunta se puede demostrar un alto porcentaje de 43,24% que equivale que la gran mayor parte de los encuestados están De acuerdo que el software educativo es una herramienta informática que beneficia el aprendizaje, por otro lado, el 22,97% están Ni de acuerdo ni en desacuerdo, para el 20,27% mencionan Totalmente de acuerdo, con un 8,11 % Totalmente en desacuerdo y finalmente 5,41% están En desacuerdo. Sin duda, los estudiantes se sienten más inmersos a la tecnología y esta alternativa puede cambiar su estilo de aprendizaje de esto modo alcanzar que las clases sean divertidas.

Figura 3

Pregunta: 3 ¿Usted está de acuerdo que la transformación digital en el campo educativo propicia una manera más dinámica de aprender?

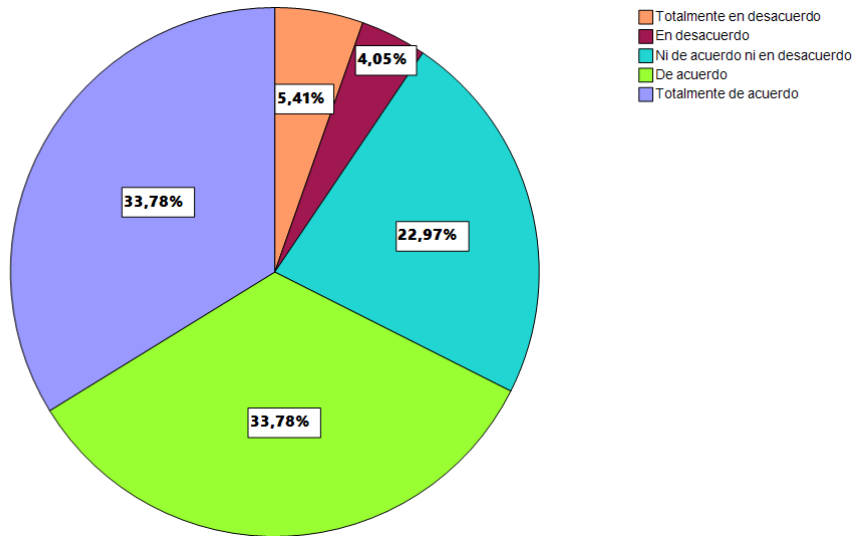


Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año paralelo A y B
Elaborado por: Sisa Visarrea

Análisis: En esta tercera pregunta se puede reflejar que el 41,89% de los encuestados señalan que ellos están De acuerdo que la transformación digital en el campo educativo es una manera más dinámica de aprender, por otra parte el 33,78% mencionan totalmente de acuerdo, un 12,16% están Ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 10,81% señalan Totalmente en desacuerdo y 1,35% responden que están En desacuerdo. Una información relevante es que los docentes puedan dar uso de herramientas digitales relacionadas a la Gamificación a través de videojuegos con el objetivo de generar un ambiente divertido durante la enseñanza.

Figura 4

Pregunta: 4 ¿Usted cree que en la actualidad la innovación y la tecnología son protagonistas activos del aprendizaje?

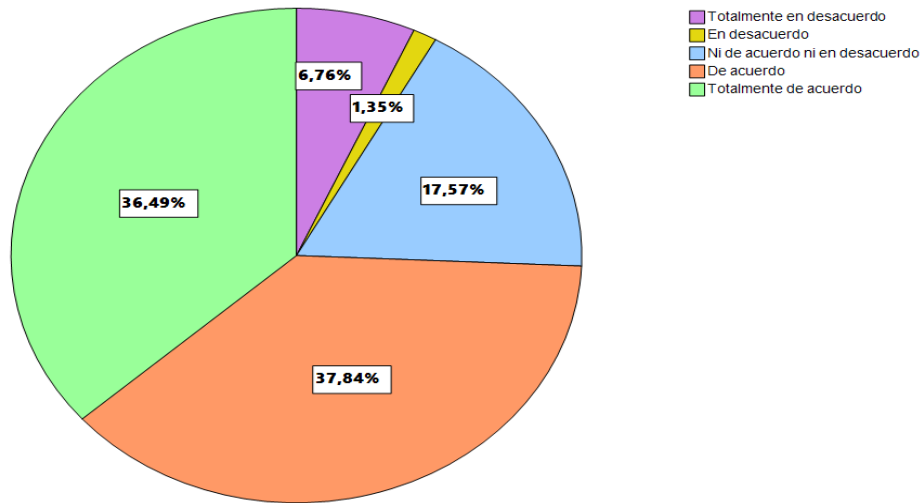


Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año paralelo A y B
Elaborado por: Sisa Visarrea

Análisis: Como consecuencia de la pregunta 4 se puede reconocer un porcentaje de 33,78% de los encuestados mencionan que están Totalmente de acuerdo igual y De acuerdo. Es decir, cerca de los setenta por ciento de los estudiantes afirman que en la actualidad la innovación y la tecnología son protagonistas activos del aprendizaje, por otro lado el 22,97% están Ni de acuerdo ni en desacuerdo, un 5,41% mencionan Totalmente en desacuerdo y finalmente un 4,05% están En desacuerdo. Para ello los docentes deben cambiar sus clases tradicionalistas por estrategias innovadoras que promuevan la motivación e interés por aprender hacia los estudiantes.

Figura 5

Pregunta: 5 ¿Usted está de acuerdo que el docente debe manejar recursos tecnológicos para las actividades de clase?

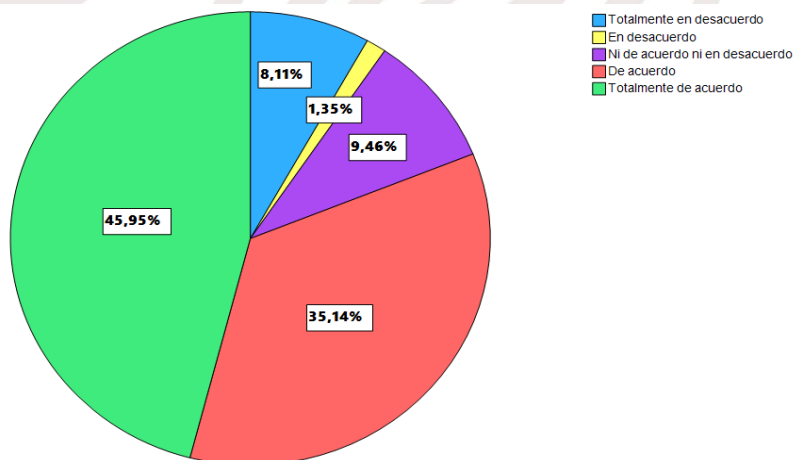


Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año paralelo A y B
Elaborado por: Sisa Visarrea

Análisis: los resultados de la pregunta 5 se evidencia un 37,84% que los encuestados están De acuerdo y de la misma manera un 36,49% corresponde que los estudiantes están Totalmente de acuerdo, con un 17,57% Ni de acuerdo ni en desacuerdo, en cambio un 6,76% mencionan Totalmente en desacuerdo y finalmente un 1,35% están En desacuerdo. Es decir, que la mayor parte de los estudiantes afirman que los docentes deben manejar recursos tecnológicos para las actividades de clase. Para ello, los educadores tienen que capacitarse sobre el manejo de las Tics y sus recursos digitales.

Figura 6

Pregunta: 6 ¿Usted considera que el docente debe poseer formación educativa creativa e innovadora para enseñar las clases?

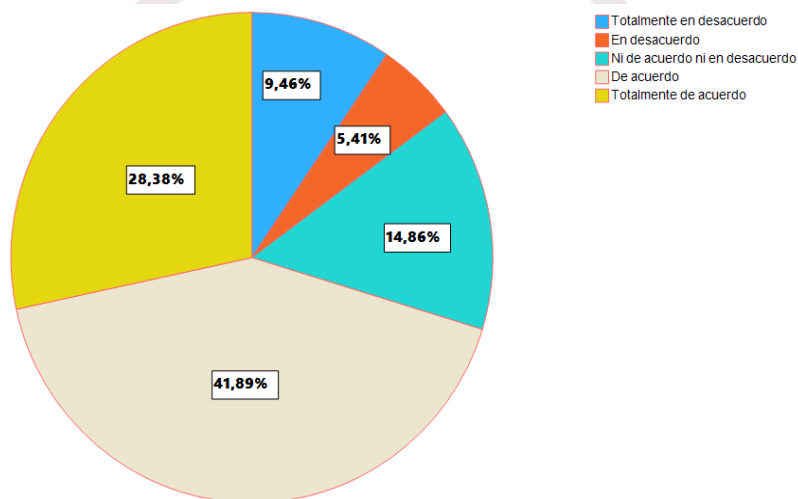


Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año paralelo A y B
Elaborado por: Sisa Visarrea

Análisis: el 45,95% de los estudiantes encuestados están Totalmente de acuerdo que los docentes deben poseer formación educativa creativa para enseñar las clases, al igual que el 35,14% están De acuerdo con la pregunta 6. De este modo se necesita docentes con un perfil innovador y creativo en el aula. En cambio un 9,46% responden que están Ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 8,11% mencionan Totalmente en desacuerdo y un 1,35% En desacuerdo.

Figura 7

Pregunta: 7 ¿Usted está de acuerdo que los juegos lúdicos digitales podrían usarse para el aprendizaje de asignaturas en la Educación Básica?



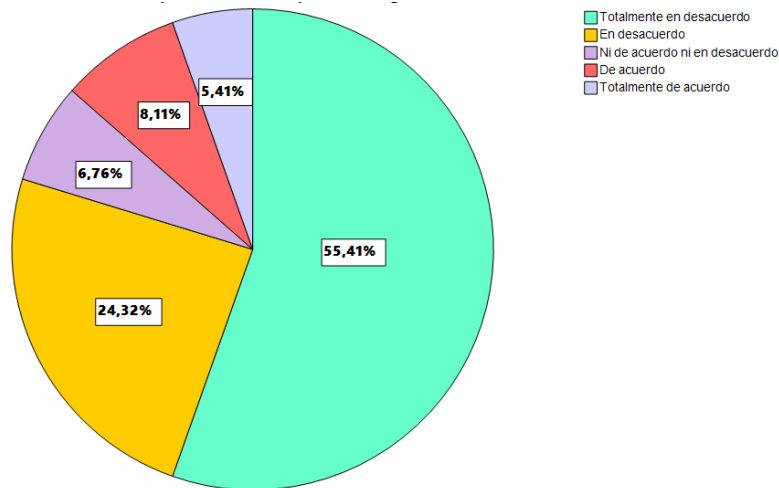
Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año paralelo A y B
Elaborado por: Sisa Visarrea

Análisis: Como resultado en la pregunta 7 la mayor parte de los encuestados 41,89% afirman que están De acuerdo que los juegos lúdicos digitales se podría usar para el aprendizaje de materias, además un 28,38% responden que están Totalmente de acuerdo, en cambio 14,86% mencionan Ni de acuerdo ni en desacuerdo, un 9,46% representa que están en Totalmente en desacuerdo y el resto de 5,41% de los estudiantes mencionan que no están de acuerdo con la aplicación de juegos lúdicos. Es decir, que el proceso de enseñanza impartida por los docentes es basado en métodos tradicionalistas y

por ello los estudiantes optan diferentes estrategias de enseñanza y una de ella el mecanismo de juegos lúdicos.

Figura 8

Pregunta: 8 ¿Usted está de acuerdo que el docente emplea estrategias didácticas innovadoras dentro del aula?

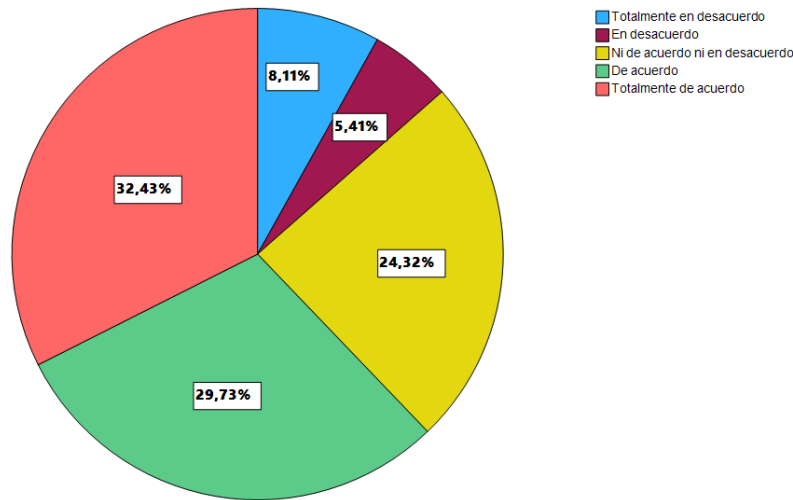


*Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año paralelo A y B
Elaborado por: Sisa Visarrea*

Análisis: en la pregunta 9 se señala que el 55,41% de los encuestados afirman que están Totalmente en desacuerdo que los docentes emplean estrategias didácticas innovadoras en la clase, igual que el 24,32% mencionan En desacuerdo, sin embargo un 6,76% menciona Ni de acuerdo ni en desacuerdo, con un 8,11% responden De acuerdo y un 5,41% expresan Totalmente de acuerdo. De hecho se puede evidenciar que los docentes no manejan recursos digitales mediante mecanismos de juegos lúdicos. Por ende, los estudiantes manifiestan que las clases de Estudios Sociales son aburridas y tediosas. De modo que los docentes deben mejorar su enseñanza con la ayuda de la gamificación para promover clases dinámicas.

Figura 9

Pregunta: 9 ¿Usted considera que los juegos digitales promueven la motivación?

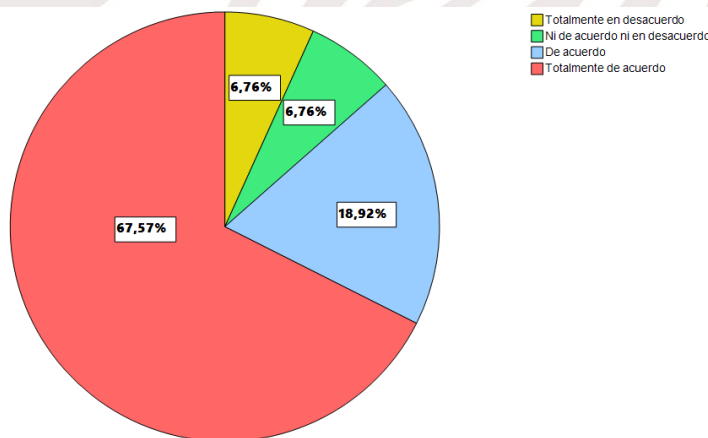


Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año paralelo A y B
Elaborado por: Sisa Visarrea

Análisis: alrededor del 65% de los encuestados mencionan que están Totalmente de acuerdo y De acuerdo con la pregunta planteada, se considera que los juegos digitales ocasionan o promueve la motivación. Se evidencia que los estudiantes están esperanzados que las clases rutinarias sea intercambiadas por juegos digitales y de esta manera experimentar la motivación y la diversión en la asignatura de Estudios Sociales. Pero un 24,32% responden Ni de acuerdo ni en desacuerdo, por otro lado un 8,11% mencionan Totalmente en desacuerdo y por ultimo 5,41% expresan En desacuerdo.

Figura 10

Pregunta: 10 ¿Usted considera que durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, los docentes deben crear un ambiente de confianza que permita opinar con libertad?

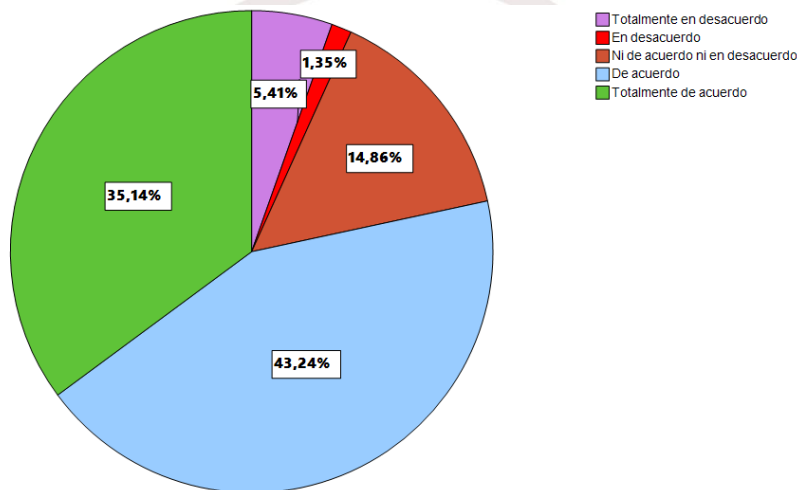


Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año paralelo A y B
Elaborado por: Sisa Visarrea

Análisis: Alrededor del 90% de los encuestados señalan que están totalmente de acuerdo y de acuerdo que los educadores deben crear un ambiente de confianza que permita opinar con libertad, en cambio un 6,76% responden Ni de acuerdo ni en desacuerdo y para concluir 6,76% mencionan Totalmente en desacuerdo. Por tal motivo, se puede evidenciar que los docentes son muy estrictos ya que mucho de ellos están acoplados a una educación tradicionalista y de la misma manera quieren seguir transmitiendo que los docentes son los únicos protagonistas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figura 11

Pregunta: 11 ¿Usted considera que las herramientas para enseñanza que aplican los docentes deben propiciar la participación de manera activa?

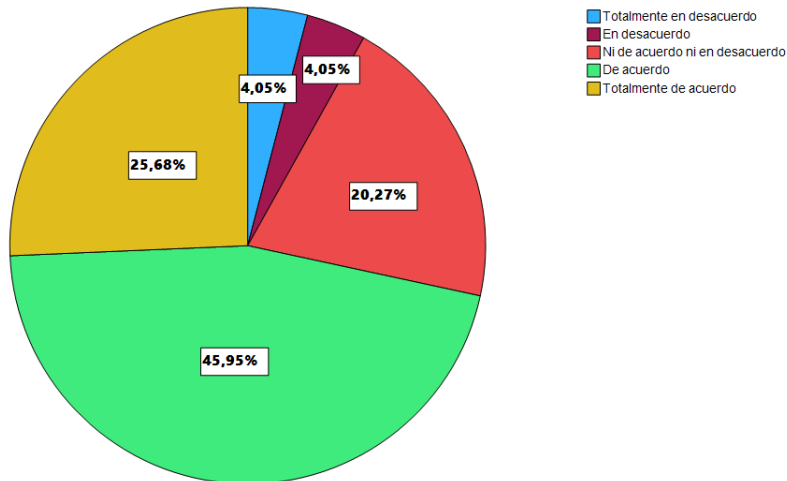


*Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año paralelo A y B
Elaborado por: Sisa Visarrea*

Análisis: aproximadamente el 80% de los estudiantes encuestados afirman Totalmente de acuerdo y con De acuerdo que las herramientas de enseñanza que aplican los docentes deben generar participación de manera activa, Mientras que el 14,86% expresan Ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 5,41% dicen en Totalmente en desacuerdo y por ultimo 1,35% de los estudiantes responden que están En desacuerdo. Según los resultados que se obtiene por los estudiantes ellos mencionan y necesitan que las herramientas manejadas por el docente deberían generar participación, con esta información obtenida se puede evidenciar que dentro del aula los educadores no demuestran la participación adecuada.

Figura 12

Pregunta: 12 ¿Usted está de acuerdo que estas estrategias metodológicas son de suma importancia para aprender los temas de Estudios Sociales dentro del aula?

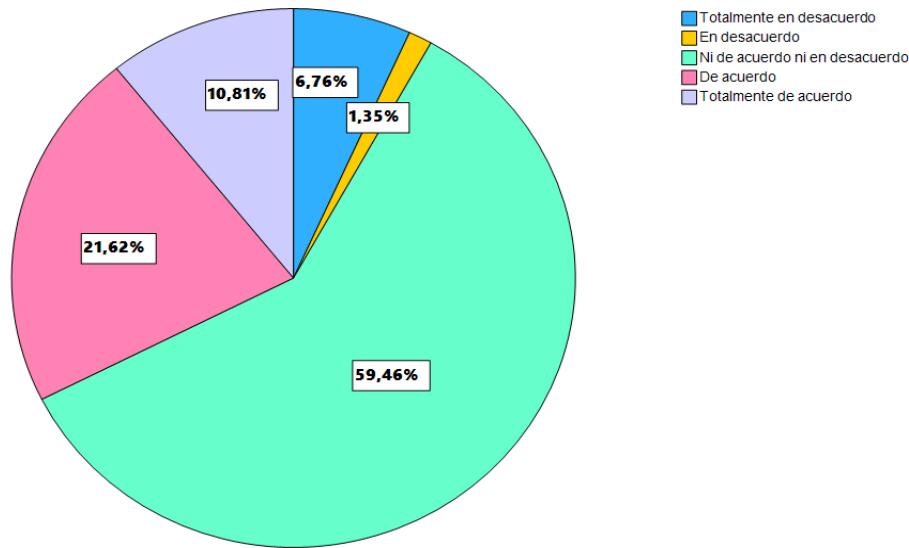


Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año paralelo A y B
Elaborado por: Sisa Visarrea

Análisis: Como resultado de esta pregunta 12 se obtiene un porcentaje de alrededor del 75% por parte de los estudiantes que están Totalmente de acuerdo y De acuerdo, que las estrategias metodológicas son importantes para aprender los temas de Estudios Sociales. Es decir, que los estudiantes están de acuerdo que se implemente los recursos tecnológicos innovadoras y de ello experimentar nuevos aprendizajes dentro del aula. También, se ve afectado los docentes de esta asignatura por la carencia de manejo de las Tics, para ello se pretende la capacitación hacia los docentes con expertos del tema. Mientras que, un 20,27% están Ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 4,05% expresan Totalmente en desacuerdo, igual el mismo porcentaje En desacuerdo.

Figura 13

Pregunta: 13 ¿Usted considera que el material multimedia resulta interesante para aprender Estudios Sociales?

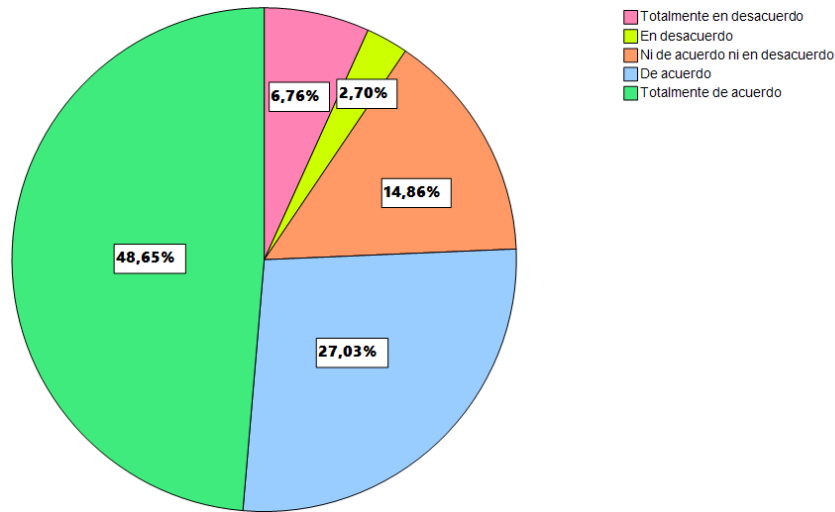


Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año paralelo A y B
Elaborado por: Sisa Visarrea

Análisis: Como resultado en la pregunta 13 el porcentaje de 59,46% responden de manera neutral debido que los docentes no han manejado ningún recurso de multimedia en la materia de Estudios Sociales, pero posiblemente quieren experimentar de estos recursos. Es por ello que los docentes de esta asignatura deben fomentar estrategias mediante juegos de multimedia ya que los estudiantes de hoy día están al tanto de las tecnologías para ellos no habría inconvenientes el manejo de las Tics. Pero un 21,62% responden De acuerdo, un 10,81% corresponde Totalmente de acuerdo, por otra parte el 6,76% Totalmente en desacuerdo y por ultimo un 1,35% En desacuerdo.

Figura 14

Pregunta: 14 ¿Usted está de acuerdo que el docente presente material audiovisual en la asignatura Estudios Sociales y acceda a que se hagan preguntas mientras se explica algún contenido?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año paralelo A y B
Elaborado por: Sisa Visarrea

Análisis: alrededor del 80% de los estudiantes afirman que están totalmente de acuerdo y acuerdo que cuando el docente presente material audiovisual en la materia de Estudios Sociales se pueda acceder a que se hagan preguntas mientras se explica algún contenido. El 14,86% responden en posición neutral, mientras que 6,76% expresan Totalmente en desacuerdo y el 2,70% mencionan que están en desacuerdo respecto a la pregunta. Con esta información se evidencia que los docentes la única estrategia que usan son los audiovisuales, pero esta herramienta se usa en la mayor parte de los docentes.

7.2 Pruebas estadísticas aplicadas

La recopilación de datos alcanzados de la aplicación de la encuesta hacia los estudiantes del décimo año de básica de la Unidad Educativa “Santa Juana de Chantal” se desempeña con la entrega de encuestas impresas físicas, que abarcan 14 preguntas y se encuentran respaldada con la valoración de Likert: 1 Totalmente en desacuerdo, 2 En desacuerdo, 3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4 De acuerdo, 5 Totalmente de acuerdo. Demostrando que los resultados acogidos se hagan de manera cualitativa.

Escala de Likert

Tabla 3

Escala de medición					
Cualitativa	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Cuantitativa	1	2	3	4	5

Elaborado por: Sisa Visarrea

El estudio alcanzado es de tipo no experimental (anteriormente se detalló esto la parte de metodología) Se usó para su validación la aplicación IBM SPSS Statistics 29.0 con el fin de respaldar el análisis de fiabilidad.

7.2.1 Análisis de fiabilidad de la encuesta aplicada a estudiantes

Posteriormente se demuestra en la tabla 4 las estadísticas de fiabilidad igual a ,902 que se acerca a 1 sujetado por alfa de Cronbach con su respectivo desglose de 14 preguntas.

Tabla 4.

Estadísticas de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad alfa de Cronbach basado en elementos

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,902	,898	14

Elaborado por: Sisa Visarrea a través de software SPSS

Tabla 5

Análisis de fiabilidad

Estadísticas de elemento

	Media	Desv. estándar	N
Ítem 1	4,30	,949	10
Ítem 2	3,40	1,265	10
Ítem 3	3,30	1,418	10
Ítem 4	3,40	1,430	10
Ítem 5	3,40	1,430	10
Ítem 6	4,10	1,287	10
Ítem 7	3,20	1,317	10
Ítem 8	1,50	,972	10
Ítem 9	3,70	1,160	10
Ítem 10	3,80	1,751	10
Ítem 11	4,10	1,287	10
Ítem 12	3,90	1,370	10
Ítem 13	3,90	1,449	10
Ítem 14	4,20	1,317	10

Elaborado por: Sisa Visarrea mediante software SPSS

En la tabla 5 se da a conocer que los valores de la media estadística, perteneciendo 4,30 que vale el más alto porcentaje y 3,20 que equivale el porcentaje más bajo que compensa a la pregunta 1 y 8.

La pregunta 1 respalda que los estudiantes están de acuerdo en que deben utilizar las tecnologías de la información y la comunicación durante de la clase. La pregunta 8 remarca la falta de estrategias didácticas innovadoras dentro de clase de parte de los docentes. Es decir, los docentes siguen acoplados a la enseñanza tradicional que ocasiona desmotivación de los estudiantes dentro de la asignatura de Estudios Sociales.

8 Discusión de resultados.

La educación tradicionalmente ha estado ligado a las lógicas jerárquicas triangulares, donde el docente se encuentra en la cúspide y desde esa posición traslada el conocimiento a los alumnos, quienes, desde las bases piramidales, solo reciben la información de manera pasiva. En este sentido la aplicación de metodologías tradicionales han sido un común denominador de la práctica docente.

En las últimas décadas se han dado cambios significativos al proceso de enseñanza-aprendizaje, los roles del docente y del estudiante han cambiado considerablemente, pues se van implementando nuevas estrategias de interacción en el aula, buscando aprendizajes más significativos en los estudiantes, a esto sumamos que la nueva era digital también ha permitido que las estrategias educativas vayan evolucionando y construyendo sociedades de tecnología inteligente y artificial.

Ahora bien, si la perspectiva del nuevo mundo requiere cambios, es necesario trabajar estos cambios dentro del contexto educativo y sus metodologías, es decir transformar la educación tradicional que usa netamente la trasmisión del conocimiento de manera oral, a una educación del siglo XXI que usa metodologías activas como la gamificación para desarrollar los aprendizajes que les permitirá aceptar las derrotas como nuevas oportunidades de aprender y avanzar, así como potencias en los seres humanos el trabajo colaborativo y en equipo.

Cuando se habla de gamificación por lo general relacionamos métodos de enseñanza que usan tecnología para su desarrollo, no obstante, podemos mencionar que la gamificación como una estrategia que permite trasladar el aprendizaje al juego, no requiere necesariamente de herramientas tecnológicas, si no del ingenio que pueda tener el docente para activar el interés del estudiante, juegos de mesa con temáticas de clase, también hacen parte de la gamificación.

Con este breve antecedente podemos decir que durante el proceso investigativo desarrollado en la U. E. Santa Juana del Chantal, se destacan los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes del décimo año de educación básica paralelos A y B, en las preguntas 1,2,8,13 y 14. Con relación a la interrogante de uso de tecnologías digitales y comunicativas por parte de los estudiantes durante las clases, podemos observar que un

porcentaje considerable del 39.19% de los encuestados manifiestan que están totalmente de acuerdo con esta idea, y un 29.73% están parcialmente de acuerdo, por considerarla innovadora y por el mismo hecho de a este grupo etario de población estudiantil, se les denomina nativos digitales y por ende están al día en cuanto a tecnología, en este sentido podemos mencionar que la balanza se inclina a una aceptación positiva al uso de tecnología dentro el aula.

Otro de los resultados que podemos destacar son los que arrojan las preguntas 3 y 4, las cuales hacen referencia a la transformación digital como dinamizador de la educación, 43,24% de los encuestados manifiestan estar totalmente de acuerdo con que la transformación digital debe ir de la mano con la transformación educativa para mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Así mismo las preguntas 5 y 6 son especialmente relevantes dentro de esta investigación, pues sus resultados podrían marcar la ruta a seguir por el docente para iniciar los cambios y transformaciones de la educación, porque las interrogantes se enmarcan en cuanto a la necesidad de que el docente se actualice y maneje adecuadamente recursos tecnológicos dentro del aula, a lo cual el 36.49% manifiestan estar totalmente de acuerdo más el 37.84% que manifiesta estar de acuerdo, esto nos permite deducir que al menos dos tercios del total de encuestados consideran de suma importancia la capacitación y actualización docente en temas de manejo y uso tecnológico orientados a la educación.

Finalmente cuando nos referimos del uso de estas herramientas tecnológicas para dinamizar las clases de Estudios Sociales , podemos observar los resultados de las preguntas 12 y14 que hacen alusión al uso de estas herramientas para desarrollar las clases en dicha materia, en la pregunta 12 tenemos que un 45,95% de estudiantes encuestados están de acuerdo con el enunciado de la pregunta mientras que en la interrogante 14 el 48.65% manifiesta estar totalmente de acuerdo con que el uso de herramientas tecnológicas que permiten participar con juegos lúdicos hace de las clases de estudia sociales más interesantes.

9 Propuesta.

Datos informativos

Lugar	Unidad Educativa Santa Juana de Chantal
Duración	7 meses
Fecha de ejecución	Octubre. 2023
Beneficiarios	74 estudiantes
Responsables	Lic. Sisa Visarrea

Introducción a la propuesta.

En esta presente investigación se enlaza con la gamificación herramienta para el desarrollo de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de décimo año de básica de la Unidad Educativa “Santa Juana de Chantal” en materia de Estudios Sociales. Se proyecta a la gamificación como metodología innovadora, cuya finalidad apunta a despertar la motivación en los y las estudiantes, y de esta manera, reducir las brechas educativas, que se marcan con el uso de herramientas tradicionales de aprendizaje dentro de las aulas.

Para este análisis se almacena información vinculada a la problemática, con el objetivo de evidenciar la hipótesis de esta investigación. Como respaldo se proporcionan datos estadísticos, determinados a partir de encuestas a los y las estudiantes del décimo año de educación básica. Evidenciando, a partir de los datos recogidos, que la herramienta de la Gamificación ayudará a desarrollar un mejor aprendizaje, mediante juegos lúdicos digitales, que promoverán el uso de nuevas didácticas relacionadas a los tics en la asignatura de Estudios Sociales, y consecuentemente habrá una mayor motivación en los estudiantes por los contenidos de dicha asignatura.

Planteamiento.

Por ende, se planifica: ***Establecer la propuesta sobre el uso de la gamificación como herramienta para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje materia Estudios Sociales en estudiantes de décimo año.*** Más adelante, se explicará de manera más específica los siguientes datos.

Alcance.

La propuesta tiene la finalidad de implementar a la Gamificación como una herramienta metodológica dentro de las planificaciones curriculares para los estudiantes de décimo año, por tal razón, el sustrato de esta investigación se basa en la importancia de implementar un software educativo y juegos lúdicos digitales como parte de las clases y durante el proceso de enseñanza-aprendizaje efectuado entre educando-educador (y viceversa).

Para ello, se proyecta que la metodología de la Gamificación y el video juego deben ser utilizadas por lo menos una vez a la semana durante las clases de Estudios Sociales, a través de apps relacionadas a la asignatura.

Antecedentes

En instituciones religiosas el uso del aparato tecnológico llamado celular son prohibidas durante la clase, en caso de no cumplir con esta regla enseguida se procede requisita y un castigo de devolución a la semana incluso una llamada de atención a los padres de familias. Es una limitación que impide poner en práctica el uso de los recursos digitales durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De este modo aplicar metodologías sumamente innovadoras ayuda a cambiar el estilo de enseñanza para los educadores y también mejorar la calidad de aprendizaje en los estudiantes porque la mayor parte de los docentes se enfocan al modelo tradicional. Por eso, a través de la herramienta como la Gamificación ayuda a que los docentes usen diferentes modelos de enseñanza una de ella constructivista.

Objetivos

General

Implementar la gamificación como herramienta metodología en las planificaciones curriculares en materia de Estudios Sociales para mejorar el desarrollo de enseñanza-aprendizaje.

Específico

- Evaluar la realidad educativa relacionada al proceso de enseñanza-aprendizaje en relación al uso de herramientas innovadoras.
- Establecer una propuesta sobre el uso de la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Diseñar un plan de capacitación sobre innovaciones pedagógicas relacionadas a la Gamificación que permita aplicar la herramienta dentro del aula para los docentes de la Unidad Educativa Santa Juana de Chantal

Componentes

La propuesta se encamina en integrar la gamificación como herramienta en la materia de Estudios Sociales con el objetivo de mejorar la habilidad cognitiva, el conocimiento, el manejo de los tics en el campo educativo e interés por aprender los contenidos de la materia mediante las apps brindando calidad de enseñanza a los educandos.

Diagnostico

Los hallazgos localizados dentro de esta investigación han notificado que los estudiantes se sienten desmotivados por la asignatura de Estudios Sociales a causa de las enseñanzas con metodologías tradicionalistas. Sin duda para ellos las clases han sido tediosas y aburridas porque el docente es el único protagonista de la clase, incluso no existe una participación activa que motive por aprender los temas correspondientes.

Por tal motivo, se plantea la metodología de la Gamificación como una alternativa para abolir las enseñanzas tradicionales por enseñanzas innovadoras relacionadas a las tics. De hecho, se debe tomar en cuenta hoy en día los jóvenes están sumamente conectados a la tecnología, pues mediante esta herramienta aprenderán con facilidad sin ningún problema. Incluso se promueve juegos digitales dentro de esta propuesta con la finalidad de generar interés por aprender los temas respectivos que dictan los educadores.

Matriz de planificación

Objetivo	Metas	Indicadores	Medios de verificación

Evaluar la realidad educativa relacionado al proceso de enseñanza-aprendizaje en relación al uso de herramientas innovadoras	Aplicar encuestas sobre el uso de herramientas innovadoras en la educación	-Número de encuestas y entrevistas aplicadas	-Encuestas -Audios -Videos -Fotografías
	Aplicar entrevistas sobre el uso de herramientas innovadoras en la educación	-Número de docentes que participaron	
Diseñar un plan de capacitación sobre innovaciones pedagógicas relacionadas a la Gamificación que permita aplicar la herramienta dentro del aula para los docentes de la Unidad Educativa Santa Juana de Chantal.	Efectuar talleres que logren integrar la gamificación como herramienta en la materia de Estudios Sociales con el objetivo de mejorar la habilidad cognitiva, el conocimiento, el manejo de las tics.	-Número de talleres realizados -Número de personas que asisten al taller -% de conocimiento adquirido	-Ficha de registro -Encuestas -Audios -Videos -Fotografías -Evaluación

Recursos

- **Tecnológicos:** Computadora, celular, equipo audiovisual
- **Material didáctico:** Folletos con infografías
- **Humanos:** Autoridades, Docentes, Facilitadores expertos en el tema y estudiantes
- **Financieros:**
- **Recursos tecnológicos:** gratuitas serán utilizadas del laboratorio de computación.
- **Recursos humanos:** facilitadores del tema por cada capacitación \$200

La presente propuesta comienza con un oficio para la socialización hacia las principales autoridades de la institución sobre la implementación del plan de capacitación sobre innovaciones pedagógicas relacionadas a la Gamificación que permita aplicar la herramienta dentro del aula para los docentes de la Unidad Educativa Santa Juana de Chantal año lectivo 2023-2024, el inicio del proyecto será partir del 9 de octubre. Se busca

que los docentes del área de Ciencias Sociales participen a esta capacitación sobre la importancia de los juegos de Gamificación relacionadas a la materia mediante la charla de los expertos.

Tema: Gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje

Lugar: Unidad Educativa Santa Juana de Chantal-Centro de computo

Fecha: 9 de Octubre del 2023

Actividades	Estrategia	Responsable	Recursos	Tiempo
Apertura del taller	Expositiva: El facilitador dará la bienvenida y presentará el tema, objetivo y dinámicas del taller	Facilitador del tema	Proyector Folletos Ficha de registro	15 min
Teorizar la Gamificación	Expositiva: Explicar lo que es la gamificación, su uso y la importancia de aplicarla en el proceso enseñanza-aprendizaje	Ponente/Tallerista	Proyector Folletos Ficha de registro	15 min
Dar a conocer las herramientas gamificadoras	Práctica: Mostrar los diferentes softwares juegos lúdicos que aportan al proceso enseñanza-aprendizaje.	Ponente/Tallerista	Computadores Proyector	1 hora
Generar un espacio de preguntas y respuestas	Expositiva: Dar la oportunidad a los docentes de preguntar y posterior a ello responder sus inquietudes.	Docentes/Facilitador del tema/ Tallerista	15 min
Cierre del taller y evaluación	Expositiva y evaluativa: Concluir con el taller y aplicar una mini evaluación para determinar resultados del taller.	Docentes/Facilitador del tema/ Tallerista	20 min

Evaluación de la propuesta

Se destina una evaluación cuantitativa en el transcurso de 2 meses a largo del año lectivo, en cada capacitación se firma un documento que conste sobre la aplicación del uso de la Gamificación por lo menos una vez a la semana, lo cual se realiza un seguimiento con la ayuda de las autoridades, en especial con la coordinadora académica para calificar si cumplen o no cumplen, caso contrario se realiza un llamado de atención.

10 Conclusiones.

En base al análisis ejecutado alrededor del uso de la herramienta de Gamificación en estudiantes de Décimo año de la Unidad Educativa “Santa Juana de Chantal” se recogen las siguientes conclusiones desde el enfoque cuantitativo y cualitativo desarrollado a lo largo de este artículo.

Como primer punto, haciendo un análisis de la educación en nuestro país y de los modelos educativos configurados alrededor de esta, se establece la necesidad de ampliar los panoramas pedagógicos desde donde se configura la relación educando-educador. Entendiendo que plantearla desde una verticalidad, distancia el engranaje vinculado que se establece dentro de este binomio. Por tanto, intentar establecer un panorama que se acerque a una horizontalidad posible, permite no solo una mayor cercanía dentro de las aulas, sino (y a su vez) permite comprender mejor las necesidades que, la población con la que se trabaja atraviesa desde su núcleo personal y familiar. Entendiendo que, dicha población, innegablemente se ve configurada por el espacio cultural y social que habita y que, por tanto, sus necesidades a nivel educativo necesitan obligatoriamente ser atendidas desde todos los componentes que configuran a una persona, y, en consecuencia, modulan sus maneras de aprender.

Así pues, reformular las matrices metodológicas desde las que se asientan las diversas asignaturas, y en este caso la asignatura de Estudios Sociales, se vuelve una estrategia, que amerita una reconfiguración epistemológica, desde la misma forma en que se concibe al estudiante como un participante meramente pasivo, a considerarlo como un ente activo y capaz de promover nuevas formas de auto interpretar su aprendizaje. Es decir, diseñar herramientas educativas que vayan acorde no solo a su edad, sino a su necesidad de vincular los conocimientos adquiridos en las aulas con su entorno y todo lo

que a este le permite comprender y comprenderse a sí mismo a partir de este.

Partiendo de la enunciación de Hernández: “El estudiante se ve reflejado en su entorno y proyecta en este la concepción de sí mismo”, la asignatura de Estudios Sociales deberá acaparar necesariamente la implementación de nuevas tecnologías a fin de conectar con la forma en que hoy en día los y las jóvenes interpretan e interceptan información, y por tanto van construyendo su propia concepción identitaria. Así pues, y a partir de todo el planteamiento desarrollado en este artículo, y en base a las encuestas aplicadas en el territorio/institución en donde se llevó a cabo esta investigación, se resalta la carencia de matrices innovadoras y que acaparen el ámbito tecnológico, frente a las herramientas tradicionales educativas que prevalecen de forma preponderante en las aulas. (Hernández, 2005, pág. 5).

Un punto relevante dentro de estas estadísticas recogidas es la nula preparación/capacitación que reciben los profesores y profesoras en relación al ámbito tecnológico. La falta de espacios propicios que nutran y brinden de herramientas innovadoras, a implementarse dentro de las aulas; y por otro lado la resistencia de cierto personal a reformular su propia praxis, especialmente de los profesores y profesoras adultos mayores, que no suelen tener mucho contacto directo con el uso de aparatos electrónicos, y se les dificulta mucho más el poder utilizarlos dentro de sus clases.

Otro punto a considerar es la falta de información sistematizada, alrededor del uso de la Gamificación, ya que, al ser una herramienta, relativamente nueva en cuanto al uso dentro del ámbito académico, existe aún mucha desconfianza en cuanto a su implementación dentro de las aulas, ya que se asocia muchas veces erróneamente los videojuegos o juegos digitales a espacios netamente de esparcimiento, y no a un ámbito de conocimiento. No obstante, y de acuerdo a numerosos autores que han desarrollado investigaciones alrededor de las pedagogías para adolescentes, niños y niñas: aprender jugando, es la forma más efectiva de promover conocimientos verdaderos, reales, profundos y cuya aplicación repercutirá en la configuración de una identidad más crítica y saludable.

Así pues, las estrategias de gamificación permiten a los y las jóvenes volverse personas más críticas con la propia construcción de sus conocimientos, de su pensamiento crítico, de su adaptabilidad social, su capacidad de respuesta ante situaciones adversas, el

fortalecimiento de su escucha y cooperación grupal y la integración efectiva en ambientes universitarios y laborales, en donde el uso de lo tecnológico prepondera y delimita los modos de operatividad dentro de esos espacios.

A modo de conclusión, se plasma dentro de esta investigación, no solo un análisis crítico hacia los paradigmas educativos que atraviesa nuestro país, nuestra provincia y nuestra ciudad, sino, y más aún se abre una posible puerta que permita avizorar nuevos panoramas en donde posicionemos al educando como punto central de la transferencia de conocimiento, ya que imponer el uso de metodologías que no vayan de acuerdo a sus intereses y a su entorno, imposibilita una comunicación clara, efectiva y humana de parte de los maestros y maestras. Y, por tanto, imposibilita que los y las jóvenes puedan percibir el entorno educativo de manera positiva, motivante y que vean en este un espacio seguro en donde nutrirse y crecer no solo como estudiantes en su ámbito educativo, sino y más aún como personas en su ámbito emocional, personal y social.

11 Recomendaciones

Proponer la aplicación de las herramientas de Gamificación dentro de las aulas, y específicamente dentro de la asignatura de Estudios Sociales requiere un operaje a largo plazo, por lo que se sugiere, a partir de las conclusiones desarrolladas, como primer punto, empezar a implementar un análisis a profundidad de las matrices pedagógicas de la Unidad Educativa “Santa Juana de Chantal”, ya que esto permitirá evaluar más detenidamente aquellas deficiencias educativas que ameriten abrir paso al uso de nuevas herramientas metodológicas.

No obstante, es necesario que primero se empiece por capacitar al personal de la institución alrededor del uso de herramientas tecnológicas, lo que permitirá que los y las profesoras cada vez se vayan familiarizando más con las TICS o las nuevas tecnologías. Además de ello, es necesario que se proporcionen espacios idóneos en donde los y las estudiantes puedan empezar a tener contacto más directo con las herramientas tecnológicas, más allá de un aula de computación en donde se reciben clases solamente 2 horas a la semana. Y, no obstante, frente al presupuesto que esto ameritaría, la recomendación más propicia, sería generar nexos interinstitucionales con alguna organización o fundación, que pueda posibilitar de ciertos insumos para que los y las

estudiantes puedan hacer uso de ellos, ya que no todos y todas podrían estar en la capacidad adquisitiva de poder comprar sus propios equipos y usarlos dentro de las aulas. O a su vez, permitir el uso de sus celulares dentro de clases, únicamente cuando esto sea solicitado.

Alternar las clases entre lo teórico y lo práctico /lúdico, permitirá poco a poco a los estudiantes asociar dicha asignatura con un espacio de aprendizaje positivo, ya que promoverá dinamismo e interactividad dentro de las aulas, mejorando en consecuencia el rendimiento escolar de los y las estudiantes. Como último punto, cabe recalcar la importancia de capacitar alrededor del uso de estas nuevas herramientas, también a los padres y madres de familia, ya que esto permitirá que no se genere resistencia de parte de ellos en las nuevas herramientas metodológicas que se usaría, y que los y las jóvenes puedan contar con el apoyo propicio de sus tutores y tutoras dentro de la casa, para desarrollar las tareas que se manden y que necesiten o ameriten el uso de lo tecnológico.

12 Referencias bibliográficas:

Casaus, F. G., Muñoz, J. F. C., Sánchez, J. M., & Muñoz, M. C. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16-24.

Beltrán Morales, J. T. (2017). E-learning y gamificación como apoyo al aprendizaje de programación.

Faican, G. P. (2016). La tecnología 2.0 y su incidencia en la innovación de la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales. *Mamakuna: Revista de divulgación de experiencias pedagógicas*, (2), 96-105.

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collago, C. y Baptista-Lucio, M.(2014). Metodología de la Investigación. México D.F., México: McGraw-HILL/Interamericana de Editores S.A.

Hernández, M. D. L. E. C., Luque, A. G., & Sánchez, G. R. (2015). Reconstruyendo el aprendizaje de la identidad andaluza desde la crítica en la educación obligatoria. In *Una*

enseñanza de las ciencias sociales para el futuro: Recursos para trabajar la invisibilidad de personas, lugares y temáticas (pp. 437-445). Universidad de Extremadura.

Hernández-Ávila, C. E., & Escobar, N. A. C. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Alerta, Revista científica del Instituto Nacional de Salud*, 2 (enero-junio), 75-79.

Ibarra Iza, V. G. (2021). *Actividades lúdicas en el aprendizaje de ecuaciones de primer grado en Educación Básica Superior* (Master's thesis).

Imbernón, F. (2022). ¿Qué es actualmente la didáctica? La didáctica como medio para la transformación educativa y social. *Série-Estudios*, 27(59), 9-16.

Iquise Aroni, M. E., & Rivera Rojas, L. G. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Kim, B. (2015). *Understanding gamification*. Chicago: ALA TechSource.

Lamata Cotanda, R. (2005). *La actitud creativa: ejercicios para trabajar en grupo la creatividad*. Madrid: Narcea

Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 2016, Año. 16, núm. 44, p. 108-118.

Ortega, A. O. (2018). Enfoques de investigación. *Métodos para el diseño urbano-Arquitectónico*.

Ordás, A. (2018). Gamificación en bibliotecas: el juego como inspiración. Barcelona, Spain: Editorial UOC.

Paredes-Otero, G. y Sánchez-Gey Valenzuela, N. (2021). De la filosofía digital a la sociedad del videojuego: literatura, pensamiento y gamificación en la era de las redes sociales

Ramírez-Montoya, M. S. (2020). Transformación digital e innovación educativa en Latinoamérica en el marco del COVID-19. *Campus virtuales*, 9(2), 123-139.

Ramírez Díaz, F. M. (2013). *Desarrollo de las inteligencias múltiples para fortalecer las habilidades y destrezas cognitivas de los niños y niñas de primer año básico del centro de educación general básica N°4 Once de Diciembre del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, durante el período lectivo 2012-2013* (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2013.).

- Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona, Spain: Editorial UOC
- Scolari, C. A., Ruiz, X., Maietti, M., Bittanti, M., Lowood, H., Sáez, E., & Martí Parreño, J. (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Torres-Toukoumidis, Á., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018). *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la Comunicación y la Educación*. Ecuador: Editorial Universitaria Abya-Yala.
- Vaillant, D. (2019). *Formación inicial del profesorado de educación secundaria en América Latina-dilemas y desafíos*.
- Zuñiga, K. M., Delgado, L. M. P., & Arias, F. J. T. (2020). SOFTWARE EDUCATIVO Y SU IMPORTANCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. *UNESUM-Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*. ISSN 2602-8166, 4(1), 123-130.