



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIA HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**MODALIDAD PRESENCIAL**

**Informe final del Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del  
título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica**

**TEMA:**

---

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO DE  
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS  
SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN  
GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA”, DE LA  
CIUDAD DE AMBATO.**

---

**AUTOR/A:** Johana Alexandra Rojas Freire

**TUTOR/A:** Dr. Willyams Castro, Mg.

**AMBATO - ECUADOR**

**2022**

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

### **CERTIFICA:**

Yo, **Dr. Willyams Castro, Mg.**, con cédula de ciudadana: **180230300-6** en mi calidad de Tutor del trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema “**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA”, DE LA CIUDAD DE AMBATO**” desarrollado por la estudiante **Rojas Freire Johana Alexandra**, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentario, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

---

Dr. Willyams Castro, Mg.  
C.I. 180230300-6  
**TUTOR**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Dejo en constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, con el tema: **“LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA”, DE LA CIUDAD DE AMBATO.”**, quien, basado en la experiencia en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación, las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



---

Johana Alexandra Rojas Freire  
C.I. 1805379268  
**AUTOR**

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o titulación sobre el tema: **“LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA”, DE LA CIUDAD DE AMBATO.”**, presentando por **Rojas Freire Johana Alexandra**, estudiante de la Carrera de Educación Básica. Una vez revisada y calificada la investigación se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

### **LA COMISIÓN CALIFICADORA**

---

Lic. Pablo Hernández, Mg  
C.C. 1802098028  
**Miembro del Tribunal**

---

Lic. Lenin Saltos, Mg  
C.C. 1802912848  
**Miembro del Tribunal**

## **DEDICATORIA**

En primer lugar a Dios y al Dr. José Gregorio por darme la vida, la sabiduría y las capacidades para esforzarme día a día para alcanzar mis objetivos. A mis padres por ser mi ejemplo de perseverancia y lucha constante, además por su amor incondicional y su compañía en cada obstáculo durante toda mi trayectoria académica.

A mi segunda madre (Verónica) por ser mi inspiración y guía para alcanzar mis metas.

A mi hermana por su apoyo incondicional en esta etapa de mi vida.

A mi angelito José Luis porque a su corta edad me enseñó el valor de los momentos pequeños y el significado del amor verdadero.

Con cariño Alexandra

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Técnica de Ambato de Ambato y a los docentes por los conocimientos impartidos, en especial al Lic. Héctor Neto por fortalecer mi pasión y amor por la carrera.

Al rector de la Unidad Educativa “Atahualpa” por la colaboración en el desarrollo de la presente investigación.

A mi tutor el Dr. Willyams Castro por su paciencia y compañía a lo largo de este proceso.

A mis compañeros David, Gabriela, Johana, Jefferson y Evelyn por sus consejos y apoyo, y de manera especial a Kevin por ser un amigo incondicional.

A Paul Córdova por estar presente de inicio a fin dándome ánimos para continuar.

Con cariño Alexandra

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

### A. PÁGINAS PRELIMINARES

Título o portada del trabajo de titulación .....	i
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	3
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO .....	4
DEDICATORIA .....	5
AGRADECIMIENTO .....	6
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS .....	7
ÍNDICE DE TABLAS .....	8
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	9
RESUMEN EJECUTIVO .....	10
ABSTRACT .....	11
CAPÍTULO I .....	12
MARCO TEÓRICO .....	12
1.1. Antecedentes Investigativos .....	12
1.2. Descripción del cumplimiento de los objetivos .....	34
CAPÍTULO II .....	36
METODOLOGÍA .....	36
2.1. Recursos .....	36
2.2. Métodos .....	37
CAPÍTULO III .....	39
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	39
3.1. Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a estudiantes .....	39
CAPÍTULO IV .....	67
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	67
4.1. Conclusiones .....	67
4.2. Recomendaciones .....	68
BIBLIOGRAFÍA .....	69
ANEXOS .....	74

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Recursos materiales y económicos .....	36
<b>Tabla 2.</b> La gamificación.....	39
<b>Tabla 3.</b> Recursos tecnológicos .....	40
<b>Tabla 4.</b> Desarrollo de clases .....	41
<b>Tabla 5.</b> Características del docente para enseñar .....	42
<b>Tabla 6.</b> Trabajo en equipo.....	43
<b>Tabla 7.</b> Material de clases .....	44
<b>Tabla 8.</b> Reconocimiento por tareas realizadas .....	45
<b>Tabla 9.</b> Aclarar sus inquietudes .....	46
<b>Tabla 10.</b> Actividades que fomentan la participación .....	47
<b>Tabla 11.</b> Construcción del nuevo conocimiento .....	48
<b>Tabla 12.</b> La planificación ayuda en el desarrollo de destrezas .....	49
<b>Tabla 13.</b> Poner total atención en clases .....	50
<b>Tabla 14.</b> Actividades planteadas son comprensible.....	51
<b>Tabla 15.</b> La gamificación.....	52
<b>Tabla 16.</b> Técnicas de enseñanza .....	53
<b>Tabla 17.</b> Aplicación de herramientas o recursos informáticos .....	54
<b>Tabla 18.</b> Las gamificación motivan a los estudiantes.....	55
<b>Tabla 19.</b> Los estudiantes prestan la atención .....	56
<b>Tabla 20.</b> La gamificación desarrollar conocimientos significativos.....	57
<b>Tabla 21.</b> Las actividades fomentan la motivación .....	58
<b>Tabla 22.</b> Los alumnos participan en clases .....	59
<b>Tabla 23.</b> Reconocer el esfuerzo .....	60
<b>Tabla 24.</b> Orden lógico y comprensible .....	61
<b>Tabla 25.</b> Estudiantes reflexivos y críticos.....	62
<b>Tabla 26.</b> Clases de Estudios Sociales .....	64



## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico N° 1:</b> Elementos de la gamificación .....	18
<b>Gráfico N° 2.</b> La gamificación .....	39
<b>Gráfico N° 3.</b> Recursos tecnológicos .....	40
<b>Gráfico N° 4.</b> Desarrollo de clases .....	41
<b>Gráfico N° 5,</b> Características del docente para enseñar .....	42
<b>Gráfico N° 6.</b> Trabajo en equipo .....	43
<b>Gráfico N° 7.</b> Material de clases .....	44
<b>Gráfico N° 8.</b> Reconocimiento por tareas realizadas .....	46
<b>Gráfico N° 9.</b> Aclarar sus inquietudes.....	47
<b>Gráfico N° 10.</b> Actividades que fomentan la participación .....	48
<b>Gráfico N° 11.</b> Construcción del nuevo conocimiento .....	49
<b>Gráfico N° 12.</b> La planificación ayuda en el desarrollo de destrezas .....	50
<b>Gráfico N° 13.</b> Poner total atención en clases.....	51
<b>Gráfico N° 14.</b> Actividades planteadas son comprensible .....	52
<b>Gráfico N° 14.</b> La gamificación .....	53
<b>Gráfico N° 16.</b> Técnicas de enseñanza.....	54
<b>Gráfico N° 17.</b> Aplicación de herramientas o recursos informáticos.....	55
<b>Gráfico N° 18.</b> Las gamificación motivan a los estudiantes .....	56
<b>Gráfico N° 19.</b> Los estudiantes prestan la atención .....	57
<b>Gráfico N° 20.</b> La gamificación desarrollar conocimientos significativos .....	58
<b>Gráfico N° 21.</b> Las actividades fomentan la motivación .....	59
<b>Gráfico N° 22.</b> Los alumnos participan en clases ..... <b>¡Error! Marcador no definido.</b>	
<b>Gráfico N° 23.</b> Reconocer el esfuerzo.....	61
<b>Gráfico N° 24.</b> Orden lógico y comprensible.....	62
<b>Gráfico N° 25.</b> Estudiantes reflexivos y críticos .....	63
<b>Gráfico N° 26.</b> Clases de Estudios Sociales .....	64

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

**TEMA:** La gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales de los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Atahualpa”, de la ciudad de Ambato.

**Autor:** Johana Alexandra Rojas Freire

**Tutor:** Dr. Willyams Castro, Mg.

### **RESUMEN EJECUTIVO**

La importancia del estudio consiste en dar a conocer una nueva e innovadora forma de desarrollar el proceso de aprendizaje, pues el mundo se encuentra en constante cambio y la educación debe adaptarse al medio. Entonces, la gamificación es el mejor camino, pues es una estrategia que ofrece a los docentes mayor interacción con sus alumnos. La finalidad de la investigación, es determinar el aporte de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además mostrar a los maestros una alternativa diferente y novedosa de impartir las clases. En la recolección de datos se utilizó la metodología mixta cualitativa-cuantitativa, ya que es un proceso que vincula, recolecta y analiza la información cuantitativa y cualitativa de una investigación. La técnica seleccionada fue la encuesta, con el cuestionario como instrumento que se aplicó a 60 alumnos de 11 a 12 años y a 2 profesores pertenecientes a la institución. Los resultados manifiestan que en la actualidad los niños y niñas no usan de manera adecuada las herramientas tecnológicas; situación que afecta el aprendizaje, pues esta se convierte en un medio de distracción. Se concluye que aplicar esta estrategia ayuda a desarrollar las competencias, destrezas, asegura mayor compromiso por aprender, ofrece constante retroalimentación y elimina la alfabetización digital; mediante la motivación, la dinámica y diversión.

**Descriptor:** gamificación, estrategia, enseñanza-aprendizaje, innovador

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO**  
**FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION**  
**BASIC EDUCATION CAREER**  
**FACE-TO-FACE MODALITY**

**THEME:** Gamification as a strategy in the teaching-learning process of Social Sciences in sixth-year students of General Basic Education at Unidad Educativa “Atahualpa”, in Ambato city.

**Author:** Johana Alexandra Rojas Freire

**Tutor:** Dr. Willyams Castro, Mg.

**ABSTRACT**

The importance of this study is to present a new and innovative way to develop the learning process, since the world is constantly changing, and education must adapt to it. So, gamification is the best way, as it is a strategy that offers to teachers a greater interaction with students. The purpose of this research is to determine the impact of gamification in the teaching-learning process, in addition to show teachers a different and innovative alternative to teach classes. For the data collection, the mixed qualitative-quantitative methodology was used, since it is a process that links, collects and analyzes the quantitative and qualitative information of research. The selected technique was the survey, and the questionnaire was the instrument which was applied to 60 students from 11 to 12 years old and two teachers of this institution. The results shows that currently children do not use technology tools effectively; this affects learning, as a result, this becomes a means of distraction. As a conclusion it shows that applying this strategy helps to develop competencies and skills, ensures greater commitment for learning, offers continuous feedback, and reduces digital literacy, through motivation, dynamics and fun.

**Key words:** gamification, strategy, teaching-learning process, innovative

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### 1.1. Antecedentes Investigativos

En algunos países de América Latina se pretende reformar el sistema educativo, dado que el actual demuestra rigidez, además se tratan de incluir herramientas novedosas que quebranten las clases convencionales. Entonces la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ciencia es una propuesta positiva y atractiva, que permite adquirir los conocimientos por medio de los videojuegos.

En el trabajo de investigación de Guevara (2018) llego a la siguiente conclusión:

las estrategias de gamificación ofrecen una innovación pedagógica, donde se reflexiona un ambiente que usa dinámicas, elementos y mecánicas de juego, influye de manera positiva en el rendimiento académico de los educandos. Esto gracias a los mecanismos que se incorporan en el diseño de las actividades, ya que permiten ganar insignias, enfrentar retos, alcanzar estatus, obtener recompensas, estar en el pódium, subir de nivel y recibir regalos. Mientras los estudiantes estén en este contexto, adquieran las competencias y desarrollen nuevos conocimientos (...) que les ayuda hacer uso de una gran escala de recursos tecnológicos para comunicarse e interactuar con otros para gestionar información de forma digital y crear contenidos a través la creación de materiales didácticos digitales y redes de comunicación, por medio de proyectos educativos. (pp. 64-65)

En base a lo mencionado, la gamificación a más de ser una estrategia con un gran alto porcentaje de captar la atención de los niños y de ayudar a mejor el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta puede mostrar otras maneras de usar la tecnología en nuestro diario vivir, pues facilita la comunicación con los otros y permite descubrir información nueva. Además, los alumnos logran adquirir competencias digitales que los lleva a crear nuevos contenidos y a trabajar con los demás.

En investigaciones previas Rojas (2019) concluye:

Gamificación como una estrategia constituye una nueva alternativa para los profesores, puesto que la utilizan para “enseñar a pensar”, esta elección esta

dirigida a los educadores, como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje; además, establece una guía que ayuda al desarrollo de la inteligencia (...) el docente es el intermediario de los aprendizajes como presentador y canalizador de los conocimientos. (p. 116)

Es decir, la gamificación ofrece una nueva iniciativa en procesos educativos, para mejorar el desarrollo y la planificación de las clases. Sin embargo, para gamificar un contenido o una actividad se necesita tener en cuenta dos puntos fundamentales: el uso adecuado de los materiales con relación al contexto de los alumnos y encontrar la forma conveniente de incentivar a los mismo.

Además, en la investigación de Borja (2019) concluyo que “diseñar contextos virtuales de aprendizaje por medio del usos adecuado de herramientas gamificadas, debido a que generan un incremento notorio de interacción entre la comunidad educativa, dado que se muestra como una nueva manera de aprender y enseñar” (p. 41). Por lo tanto, implementar estrategias de gamificación en las clases asegura la participación frecuente de los estudiantes, así como la consolidación de los conocimientos. Asimismo, garantiza incrementar la comunicación de los alumnos con su docente.

En la investigación de Maliza (2019) se concluye lo siguiente:

Hacer parte de la educación a la tecnología es necesario el presente y el futuro de los estudiantes, ya que un porcentaje alto de la población de educandos son nativos digitales que requieren la guía para desarrollar nuevas habilidades, las mismas que deben estar al nivel de otros países en el uso de herramientas diferentes y en el conocimiento. También, se debe tener en cuenta el acceso a Internet pues es necesario para el uso de los recursos que se encuentran en la web, en el cual los individuos pueden autoaprender con el propósito de ser competitivos sin importar el espacio en el que se desenvuelvan. (p. 43)

En vista al constante avances de medios tecnológicos y a la necesidad de crear un sistema educativo que se adapte a las necesidades de los estudiantes en un mundo digital. Los profesores se han enfrentado a la labor de usar estos a favor de los procesos educativos, buscando y planificando con recursos novedosos. Pues aunque algunos aún creen que el uso del juego es una manera de corromper la disciplina y la concentración. Estudios demuestran que la unión de las emociones que se generan y el conocimiento, logra que los niños desarrollen capacidades y adquieran conocimientos significativos.

Por otro lado, en investigaciones de Iquise y Rivera (2020) concluyó que:

El resultado de este instrumento en la Educación influye positivamente, dado que es de alta utilidad tanto para los alumnos como para el profesor, pues esta ofrece una experiencia novedosa y atractiva. Además, se encarga de generar motivación, del avance de los educandos con un aprendizaje significativo y ayuda a disminuir las tareas difíciles. Finalmente, el maestro será el encargado de dar un uso adecuado a las estrategias didácticas en las planificaciones, las que deben estar en constante actualización como aplicaciones y plataforma para ofrecer una experiencia divertida. (p. 21)

A pesar de ello, la gamificación no pretende específicamente en elaborar videojuegos; sino más bien, esta busca relacionar la aplicación de mecanismos de juego en diferentes entornos con el fin de llamar la atención de los sujetos y que realicen las actividades. Además, el docente debe tener claro que las temáticas deben ir de acuerdo con ciertas características como: contenidos agradables, instrucciones claras y satisfacer las demandas de las personas en su vida diaria por medio del entorno virtual.

Asimismo, en el estudio realizado por Chipantiza (2016) expresa que: El aprendizaje identificado en las clases de Ciencias Sociales tiene un porcentaje mayor a las tres cuartas partes, sin embargo si se pretende mejorar es necesario orientar a los educandos al uso adecuado de su tiempo y de las herramientas tecnológicas, con el propósito de formar personas capaces de auto educarse y auto aprender que faciliten la adquisición de conocimientos de dicha asignatura. El proceso de enseñanza de las ciencias, demanda realizar permanentes cambios en todo el sistema educativo no en forma de adaptación, sino más bien de forma innovadora, en el cual el docente deja de ser el transmisor de contenidos. Además, de tomar conciencia que su rol es buscar y establecer medios para que los niños construyan y produzcan su conocimiento. Pues las ciencias preparan a las personas para la vida y solo se logra desarrollando estrategias y métodos que ayuden a adquirir conocimientos en base a problemas del diario vivir.

Según Paredes (2017) en su trabajo de investigación concluyo que:

Los materiales convencionales utilizados por los profesores no favorecen al aprendizaje de sus alumnos, dado que se presentan una dificultad para desarrollar la meta cognición en base a la materia y contenido. Por lo tanto, fue importante aplicar recursos que pretenden innovar el desarrollo del aprendizaje de la asignatura como Arte Histórico, Wikidia y Arte Historia son plataformas educativas en las cuales se encuentra información valiosa sobre temáticas que están dentro de todas las materias como Cívica, Geografía, Geopolítica, Historia, etc (...) también, se presencia que la clase se desarrolló de mejor manera, ya que los estudiantes estaban motivados constantemente. (pp. 77-78)

La metodóloga y las herramientas que usa el docente para la enseñanza de Estudios Sociales, deben ser llamativas para los alumnos. Aunque los recurso son indispensables estos van de la mano con el domino que posee y la aplicación del maestro sobre lo planificado. Esto con el propósito que los educandos puedan alcanzar los conocimientos que se verán reflejados en las evaluaciones y tareas que realizarán.

En la investigación realizada por Bonilla (2018) se llegó a la siguiente conclusión:

En el desarrollo del proceso, el alumno se apropia de las teorías leyes y conceptos de todas las asignaturas que son parte del currículo de la carrera y, de igual forma, la interacción entre alumnos y el docente se confieren un sin número de estrategias y procedimientos de aprendizaje, modos de actuar según los valores y principios de la humanidad. Los que deben tener en cuenta los métodos que ayudan a interpretar y manejar la información científico-técnica y humanista para los estudiantes. Para utilizar de manera efectiva los mensajes recibidos, y por otro lado el aprendizaje será consolidado de mejor calidad, pues le ayudara a encontrar mecanismos de autoformación en base a las habilidades y el conocimiento. (pp. 621-622)

Entonces, tanto el enseñar como el aprender son proceso que trabajan en conjunto, es decir el uno depende del otro. El PEA pretende formar personas integras con una personalidad que responda a las necesidades del contexto. Todo esto en base a las planificaciones, a los objetivos planteados en el currículo y a la sociedad, con la finalidad de obtener personas autónomas, críticas y capaces de resolver problemas.

En la investigación llevada a cabo por Camana (2019) se concluyó que:

Son pocas las técnicas innovadoras, con las cuales presentan los maestros sus clases, lo que evita realizar tareas colaborativos formando equipos, por ello, no responde a todas las necesidades presentes en el aula de clases, además que capta la atención de los alumnos en el desarrollo del proceso de aprendizaje. (p. 62)

Actualmente, los docentes pueden recurrir a diversas herramientas para desarrollar procesos educativos de calidad. Sin embargo, el escaso conocimiento y el temor al cambio detiene a los maestros a dar el paso. Por lo tanto, es importante crear espacios que permitan conocer estrategias nuevas e innovadoras, además de facilitar el acceso a manuales de implementación dentro del aula.

Igualmente, en la investigación realizada por Sánchez (2021) concluyó que: Las planificaciones elaboradas por los docentes garantizan el cumplimiento de los objetivos educativos, en las cuales se reflejan el uso y la implementación adecuada de instrumentos, estrategias y actividades que se adaptan a las temáticas, características de los alumnos y su entorno; sin embargo los estudiantes encuestados afirman que tiene dificultad al aprender ciertos contenidos. En este caso el docente debe ser el encargado de encontrar las técnicas pertinentes para el aprendizaje de su alumnado. El sistema educativo debe contar con un diseño curricular que contenga elementos innovadores, dado que permiten desarrollar habilidades cognitivas y llama la atención de los estudiantes. Además, evita que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea aburrido. Teniendo en cuenta que las habilidades cognitivas son las cualidades que se manifiestan en un individuo al realizar actividades mentales y a las capacidades potenciales. Entonces, el adquirirlas permite que los niños sean capaces de elegir, recolectar, recoger, salvar y procesar información.

### **La gamificación**

La gamificación es aquel proceso en el que se introducen los videojuegos como una herramienta para desarrollar los conocimientos. Según la académica McGonigal (citado en Oliva, 2016) son “todas las acciones educativas en donde el docente recurre al uso de estructuras, mecánicas y dinámicas de juegos en aplicaciones y entornos (...) que busca potenciar la concentración, la fidelización, la motivación, el esfuerzo y entre otros valores” (p. 31). Es decir, es una herramienta que pretende ofrecer actividades divertidas y de disfrute, con el fin de mejorar la comunicación docente-alumno y alcanzar los objetivos planteados.

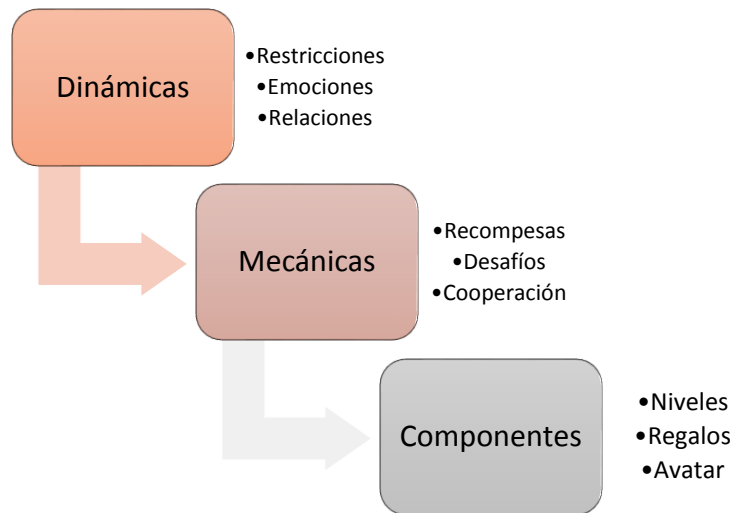


Entonces, la gamificación permite que los docentes adapten y usen la mecánica de los videojuegos como una forma de mejorar el proceso de enseñanza. Para Kapp (citado en Zepeda, Abascal y López, 2016) “se utiliza la mecánica y la teoría del juego para enganchar, involucrar y motivar a un individuo, con esto se busca transformar las acciones poco interesantes y rutinarias en actividades motivantes y dinámicas” (p. 317). En base, a lo mencionado se pretende que la adicción de los juegos, ayude a llamar la atención de los niños, para que realicen las actividades planteadas con agrado. Por lo tanto, el objetivo fundamental de gamificar los contenidos es ofrecer un ambiente de diversión para los estudiantes.

Estas estrategias son recomendables para temáticas poco llamativas para los alumnos, pues logra activar el interés por el tema. Además, es importante tener en cuenta las herramientas tecnológicas nuevas para gamificar, puesto que brinda un sin número de recursos para mantener motivados y centrados a los niños. Asimismo, “Para introducir la gamificación en el aula, es importante que posea una estructura compuesta por la dinámica enfocados en logros, recompensa, retos, etc., lo cual apoya al profesor a innovar las tareas aburridas y clases formativas, en atractivas” (Oliva, 2016, p. 32). Es decir, está enfocada en romper la monotonía de las clases mediante actividades y acciones que a más de generar conocimientos logran mezclarlos con las emociones, para generar un aprendizaje significativo.

## **Elementos**

Es importante analizar los elementos de la gamificación, con el fin de comprender los beneficios y encaminar de manera adecuada las actividades que se plantearan. Según Werbach y Hunter (citado en Biel y García, 2015)



**Gráfico N° 1:** Elementos de la gamificación  
**Elaborado por:** Alexandra Rojas (2021)

### **Dinámica de juego**

La dinámica es la encargada de dar forma al juego y relacionarlo con el contenido. Para Acosta, Torres, Paba y Alvarez (2020) “son el conjunto de contextos en los cuales se desenvuelve la gamificación o la manera en la que inicia la aplicación de las mecánicas” (p. 6). Esta esta enlazada con la motivación, deseos y efectos que se busca causar en los niños y niñas. Algunas de las más importantes son:

- **Restricciones.-** son los límites presentes en contexto, como por ejemplo en número de niveles o recompensas.
- **Emociones.-** son los sentimientos que experimentan los alumnos y como estos pueden generar conocimiento significativo.
- **Relaciones.-** la interacción entre los participante que genera mayor compañerismo en el aula de clase.

### **Mecánica del juego**

Cuando hablamos de mecánica nos referimos al conjunto de normas o reglas, que impulsan las actividades y originan el compromiso de los jugadores. Según Aranda (2015) “son aquellos elementos que forman el corazón y el núcleo de las experiencias

(...) y es el primer recuso en el cual el autor creador hace partícipe al jugador” (p. 8). Dentro de las más destacadas tenemos las siguientes:

- **Competición.-** al designar puntos para cada actividad, hace que los alumnos se esfuercen por llegar a obtener una cantidad alta en el juego y en las calificaciones.
- **Niveles.-** “se refiere a una participación alterna y secuencial de todos los jugadores” (Acosta, Torres, Paba y Alvarez, 2020, p. 6). Es decir, a medida que el estudiante avance de nivel, se encontrara con retos y dificultades que ayudaran a mejorar sus competencias.
- **Desafíos.-** son una serie de acciones que exigen un nivel más alto de esfuerzo. En este caso el niño aprende a dar solución a los conflictos, además de comprender el valor de la superación y la perseverancia para alcanzar un objetivo.
- **Recompensa.-** son los premios que se obtienen al superar las dificultades y retos presentados. Según Acosta, Torres, Paba y Alvarez (2020) estas se pueden dividir en: “Fijas (aquella que ya saben antes de alcanzar el objetivo), Aleatorias (las conocen pero no cuáles son), Inesperadas (aquella que recibe el participante pero no fue anunciada) y Sociales (los demás las dan)”(p. 6).

### **Componentes del juego**

Los componentes son los encargados de establecer la relación que tiene la dinámica con los juegos virtuales, dado que están formados por elementos que generan emociones. Como afirman Acosta, Torres, Paba y Alvarez (2020) “son el conjunto de recursos que se usan para elaborar las actividades en la práctica de gamificar. En otros términos, es la forma material determinado que aqueren las dinámicas o las mecánicas” (p. 3). Entre los cuales podemos mencionar los siguientes:

- Avatar
- Medallas
- Misiones
- Puntos

## **Beneficios**

La implementación de la gamificación en la educación como una dinámica, mecánica y componente logra la concentración, esfuerzo y motivación de los alumnos. Debido a lo cual, se definen algunos beneficios que presentan de manera colateral y directa al desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para Borrás, (2015) son los siguientes:

- Genera mayor motivación. Como sabemos a los niños y niñas les encantan las actividades relacionadas con el juego y la tecnología, por ello incrementa la predisposición de los alumnos por aprender.
- Constante retroalimentación. Dado que esta acepta los errores, pues si un niño pierde un nivel tiene la oportunidad de intentarlo otra vez.
- Genera un aprendizaje significativo. Una persona que se encuentra feliz con las actividades que desarrolla logra captar mejor la información, es decir la mezcla de las emociones y los conocimientos aseguran la retención de contenidos.
- Compromiso con el aprendizaje. Ya que logra captar su interés con ayuda de los componentes del juego, cada reto (tarea) se realizara con mayor determinación para obtener los puntos necesarios y ganar.
- Los resultados son más evidentes. Pues como sabemos un juego está compuesto de niveles y punto; los mismos, que ayudan a identificar los resultados del aprendizaje.
- Elimina la alfabetización digital. Las herramientas que forman parte de esta estrategia permiten conocer, entender y aprender cómo funcionan las nuevas tecnologías.
- Desarrolla competencias. En el juego se presentan desafíos ya sea que gane o pierda adquiere habilidades y capacidades que le ayudan a seguir avanzando.
- Desarrolla autonomía. Los educandos se convierten en protagonistas del proceso, lo que les lleva a apoyar con conocimientos e ideas. Además, como jugadores debe tomar decisiones para superar los retos.

- Incentiva el trabajo colaborativo. La gran parte de estas herramientas sugieren la formación de equipos y gracias a ello aprenden a trabajar en conjunto y a comunicarse para alcanzar la meta.
- Aprendizaje práctico. El juego le permite aplicar la teoría que fue explicada por su maestro, pues el aumento de la dificultad requiere que el niño domine y aplique de manera rápida su conocimiento.
- Incrementa la concentración. Si los estudiantes se encuentran motivados, se logran captar la total atención que les permite entender los contenidos.

Todos esto le ayuda al estudiante a desarrollar las capacidades, habilidades, destrezas y adquirir conocimientos significativos, además de dejar atrás las clases tradicionales y enfocarse en un proceso que se adapte a los avances digitales. Para gamificar las actividades el docente debe dominar el tema y conocer las plataformas esenciales que le permitan llevar a cabo dicha acción.

### **Flow o flujo**

La teoría de flujo fue planteada por Mihaly Csikszentmihalyi en 1990 por primera vez, asociada al comportamiento de las personas frente a los juegos y a la gamificación. Biel y García (2015) definen al “estado de flujo como aquel momento en el cual un individuo está totalmente concentrado o sumergido en la actividad realizada” (p. 75). Es decir, las personas que se encuentran en este estado se enfocan por completo en las tareas, en este caso el tiempo pasará rápido y sentirán que no necesitan de mucho esfuerzo para realizarlas actividades.

La palabra flow proviene del inglés que significa, “canal de flujo o el flujo, es otras palabras el estado de máxima entretenimiento y concentración de un jugador” (Biel y García, 2015, p. 75). Cabe mencionar que, el jugador es quien encuentra el estado de flujo, pues este puede variar según las habilidades, la competitividad y la motivación del participante. Entonces, el docente debe buscar el punto adecuado, en el cual los alumnos no se aburren, no se estresen y mucho menos se sientan ansiosos.

Entonces, los profesores deben buscar las herramientas pertinentes para el desarrollo de la temática, que promuevan el estado de flujo en sus estudiantes. En efecto, Biel y García (2015) mencionan que las “tareas no pueden ser lineales, para no suponer que sean aburridas ni tampoco un reto sin importar el momento. Por lo tanto, es necesario tomar en cuenta el tiempo que dura en base a la dificultad de cada nivel” (p. 75). Esta debe ser clara y tener una dificultad mínima para que pueda ser lograda, así pues debe ser alcanzable y accesible para todos los participantes.

Para generar un estado de flujo en la aplicación del juego, se necesita que las actividades contengan desafíos y metas claras. Además, “deben ofrecernos una retroalimentación constante, que permita cambiar las actividades si fuese necesario, con el fin de adaptarla y mejorarla” (Biel y García, 2015, p. 75). También, brinda una retroinformación que ayuda a los niños a reflexionar de manera objetiva y crítica lo que realizan, así como la manera que visualiza un problema.

Por lo tanto, el flow o estado de flujo está relacionado con la motivación, pues en este nuestra mente se concentra y enfoca directamente en la actividad a realizar y aprovecha las emociones que se generan al ejecutar las tareas a favor de los contenidos. Las cuales fortalecen el desarrollo de enseñanza-aprendizaje de las personas en cada etapa del proceso cognitivo.

## **Recursos**

Los recursos didácticos son el conjunto de instrumentos pedagógicos que apoyan y brindan la forma adecuada de llevar a cabo las actividades educativas. Según Morales (citado en Vargas 2017):

conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido.(p. 69)

Los mismos que son elaborados por los maestros en base a las necesidades educativas presentes en la clase, con el propósito de motivar y despertar el interés de los alumnos.

Además, pretenden articular la teoría y la práctica para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes.

### **Finalidad**

Según Chiguano, (2013) los fines que buscan alcanzar los recursos didácticos en el desarrollo de enseñanza-aprendizaje son:

1. Relacionar el aprendizaje con la realidad del niño.
2. Incentivar las clases
3. Facilitar la comprensión y la percepción de los contenidos y de los sucesos.
4. Ilustrar y concretar la teoría
5. Reservar los esfuerzos para que los alumnos comprendan las experiencias
6. Ayudar al aprendizaje en la inserción subjetiva y a la impresión viva, para promover el medio didáctico.
7. Igualdad de oportunidades para generar el desarrollo de destrezas y aptitudes específicas.
8. Retener y despertar la atención
9. Usar la experimentación y observación para favorecer a la enseñanza.
10. Dar origen a una enseñanza concreta y activa.
11. Reducir la abstracción para retener información
12. Mejorar la comunicación entre los protagonistas de la comunidad educativa y entender la realidad.

En la posibilidad se pretende que los estudiantes sean quienes elaboren el recurso didáctico junto con su docente. Aunque no se debe comparar el valor de un recurso realizado o comprado, los dos tiene un mismo fin el ofrecer un aprendizaje significativo a los niños y niñas. Además, estos deben estar en lugares de acceso fácil de los educandos.

Existe una gran diversidad de recursos que pueden ser usados para las clases, pero la clave es usarlo en el momento preciso. Los mismos que permiten dirigir y estimular el proceso de aprendizaje, ya sea directa o indirectamente. Sin embargo, el uso de los

materiales demanda del compromiso que y la determinación que posea el maestro. Además, de la capacidad de adaptarse en el manejo a los nuevos avances tecnológicos y la capacitación constante.

## **Funciones**

Los recursos constituyen una ayuda para los docentes, pues le ofrecen al educando una manera diferente de asimilar contenidos y competencias necesarias para el desarrollo humano. La implementación de estos, brinda grandes beneficios a la hora de enseñar, a continuación analizaremos las funciones más frecuentes:

- “Despertar, mantener y motivar el interés. Un ambiente didáctico adecuado para los alumnos debe ser motivador” (Pérez, 2010, p. 4). Es decir, estos recursos deben lograr captar la atención de los estudiantes y ayudarlos a conocer la temática, gracias a la atracción que se da mediante las sensaciones, el tacto y las acciones.
- “Guía a los estudiante en los aprendizajes, instruir. Permite a relacionar conocimientos, organizar la información, aplicarlos nuevos conocimientos y crearlos” (Pérez, 2010, p. 4). En efecto, el material es un soporte que acompaña al profesor en la construcción de destrezas y habilidades, de manera significativa y eficaz.
- “Facilitar simulaciones que brindan contextos para la exploración, la experimentación y la observación” (Pérez, 2010, p. 4). En los cuales, el niño debe ser capaz de expresarse, además de acercar a los alumnos a la realidad y como deben solucionar problemas.
- “Organización del entorno: guía a los educandos en el aprendizaje con respecto determinadas prácticas” (González, 2006, p. 16) Además, ayuda a los alumnos a estructurar y ordenar los conocimientos, logrando que la información adquirida sean accesible y concreta.

Por lo tanto, el uso de recursos didácticos en la formación brinda nuevos métodos que mejora la comunicación docente-estudiante y abre nuevas formas de interpretar el conocimiento. De la misma manera, este debe estar planificado en base a las necesidades y a la asignatura, con el fin de ofrecer actividades reflexivas que aseguren



un proceso de calidad. Con el propósito de hacer la temática parte del aula y que el alumno sea capaz de deducir, clasificar, inducir, abstraer, identificar y analizar errores.

### **Desarrollo de recursos**

En la elaboración de recursos regularmente se presentan un sin número de interrogantes, según Vargas 2017 algunas de ellas suelen ser: “en qué lugar se puede encontrar el material adecuado para los contenidos, (...) cómo integrar las temáticas con el recuso, cómo y cuándo controlar la precisión, completitud y coherencia de los información seleccionada y garantiza el carácter reutilizable” (p. 71). Por lo tanto, los materiales deben ser desarrollados con el objetivo de facilitar la comprensión de un tema, para lo cual se debe tener en cuenta las características del grupo al que está dirigido y responder a las interrogantes ante mencionadas.

El proceso que deben seguir los profesores según López, (2019) para definir el recurso adecuado es:

- El docente debe elaborar e interpretar los recursos que se utilizan mediante el lenguaje adecuado para la comunicación. Desde los textos y la organización de los contenidos junto con los libros, páginas web, apuntes, correo electrónico o escritos en multimedia. Pues la lectura y su interpretación de los conocimientos y las imágenes, ayuda a desarrollar el lenguaje audiovisual.
- Conocer cómo se usan y su manejo técnico es indispensable, así el maestro logra identificar los recursos adecuados según las temáticas. Además, esto puede ayudarlos a elaborar nuevos recursos innovadores para las clases.
- Aplicarlos según la situación de contexto, es decir adaptar los recursos a cada uno de las necesidades. Para que estos medios sean eficaces debe llevar a cabo una planificación, además de un modelo en base a los elementos de la asignatura que se pretende impartir.

Por lo tanto, seguir cada etapa ayuda a coordinar actividades aclarar y a exponer como lograr crear un medio o recurso. El material debe asegurar que el maestro brinde una

adecuada implementación del medio, dado que responde y se adapta la realidad de los alumnos.

### **Tecnologías de la información y la comunicación**

Las TIC son el conjunto de herramientas y recursos útiles para administrar, distribuir y procesar archivos, videos, datos, imágenes e información mediante elementos tecnológicos en cualquier lugar del mundo. Para Torres, Robles, y Molina, (2011) “son los instrumentos utilizados para manipular y adquirir la información, con el fin de generar una comunicación adecuada; es decir, esta tecnología es accesible para la mayor parte de las personas en todo los países” (p. 15). Lo que nos permite estar comunicados y conocer los acontecimientos de diferentes sitios eliminando las barreras sociales, económicas y políticas. En la educación estas pretenden mejorar los procesos de enseñanza, siempre y cuando la comunidad educativa se encuentre capacitada sobre medio tecnológicos y sepa dar correcto uso de los mismos.

### **Ventajas**

Las tecnologías de la información y la comunicación se encuentran presentes en varios campos pero con mayor cobertura en la educación, para lo cual García (2010), menciona que es importante definir las siguientes ventajas:

- **Interacción sin barreras:** Las redes sociales permite que las personas se mantengan en contacto con otras por medio de foros, debates y chats.
- **Muchas fuentes bibliográficas:** gracias al acceso a internet estamos al tanto de acontecimientos internacionales, nacionales y locales; demostrando que no existen barreras para aprender.
- **Adquirir habilidades:** el tener la facilidad de acceder a todo tipo de documentos nos ayuda a obtener información valida y real o falsa e incierta, de manera que los cibernautas desarrollan sus destrezas de perspicacia, sensatez y raciocinio para dar valor a un texto.
- **Constante retroalimentación:** el internet les brinda variedad de páginas web para realizar actividades, tareas, ejercicios y deberes sobre algún tema que no

fue comprendido por completo en clases; entonces este representa un apoyo al desarrollo de conocimiento.

Por lo tanto las TIC en la educación brindan una comunicación constante, en la que ofrece a los individuos experiencias y conocimientos nuevos. Además, le muestra que el docente aunque juega un papel importante en el proceso educativo su presencia permanente no es esencial, dado que actualmente podemos acceder a un sin número de información gracias a la tecnología. Sin embargo, los educandos deben asegurarse de escoger las páginas web veraces y confiables, que posean información de calidad.

### **Desventajas**

Las TIC aportan puntos claves que ayudan a mejorar el sistema educativo, sin embargo también encontramos puntos negativos. García, (2010), establece las siguientes desventajas de las TIC:

- Distractor: En el internet también se encuentran videos, música, juegos, chats, entre otros que llaman con mayor frecuencia la atención.
- Información falsa: como sabemos el internet contiene gran variedad de documentos y páginas, la misma que puede ser de calidad y confiable o errónea.
- Excluyente: aunque podemos decir que la tecnología está al alcance de todos, no lo es existe un grupo pequeño de personas que no tiene la facilidad de acceder a internet y mucho menos a un computador.
- Procesos de aprendizaje impersonal: el acceso a estos recursos, herramientas e instrumentos puede crear un desarrollo del proceso aprendizaje individualista, pasivo e inactivo; en vista de que los alumnos pierden contacto con sus compañeros y con el maestro, por enfocarse en el computador.

En el internet se encuentran un sin número de aplicaciones que llegan a ser fuentes de distracción para los estudiantes y no permite que cumpla con la actividad solicitada, puesto que evita que se realicen las tareas expuestas por el profesor. Por otro lado, el fácil acceso a documentos falsos invita a los estudiantes a indagar en varias fuentes

para obtener la información correcta. Aunque creemos que la tecnología está al alcance de todos, no es así existen personas que no saben del manejo de medios digital, ya que no pueden acceder a dichos recursos.

### **Proceso de enseñanza-aprendizaje**

El proceso de enseñanza-aprendizaje es el conjunto de una serie de actos que permiten transmitir información sobre una temática determinada y modificar comportamientos. Por otro lado, Abreu, Barrera, Breijo y Bonilla (2018) lo “define como el espacio que tiene como principal protagonista al estudiante, mientras que el profesor desempeña una función de guía y facilitador de los procesos de aprendizaje” (p. 611). Entonces, los estudiantes son los encargados de construir su conocimiento en base a su reflexión, lectura y experiencia, además de la interacción que presenten al dar su punto de vista con la clase.

Este es el espacio, en el que se pretende que los alumnos se comprometan y disfruten del aprendizaje a lo largo de su vida. “El proceso de enseñanza-aprendizaje tiene como fin y propósito de contribuir en la formación de una personalidad integra del futuro profesional” (Abreu et al., 2018, p. 611). El cual pretende desarrollar en los estudiantes los valores, las habilidades y los conocimientos, para que sean capaces de solucionar problemas de la vida diaria. Además, este proceso define como será la conducta del ser humano en la sociedad, ya que aprendemos desde el nacimiento y a lo largo de la vida hasta la muerte.

En el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje pretendemos unir lo humano con lo científico para desarrollar sensibilidades, valores y pensamientos. Desde este punto, las Ciencias Sociales se muestran como un lugar de varias posibilidades “para reflexionar y apropiarse de la realidad histórica, beneficiada con los aportes de las respuestas, el conocimiento y las dudas que involucran experiencias pendientes, siempre en proceso de constante evolución, dado que los cambios permanentes de las prácticas sociales y las ideas” (Aranguren, 2011, p. 5). Además, esta asignatura brinda conocimientos del contexto y permite formar la identidad respetando las diferentes maneras de pensar de los demás.

## **Importancia**

Un proceso educativo que sea flexible y responda las necesidades de los alumnos, asegura alcanzar los objetos educativos planteados. Para Vera (2020) “es un componente de gran importancia ya que contribuye al desarrollo social en la formación de alumnos competentes, capaces de aportar a incrementar las situaciones de vida del país y de las comunidades” (párr. 5). Es decir, es importante dado que facilita la adquisición de un aprendizaje significativo, destrezas, habilidades, valores y conductas, las cuales tratan de promover y estimular la formación académica.

Esta va de la mano con el nivel de madurez de los estudiantes, pues es una enseñanza que toma en consideración el nivel de desarrollo del educando. De la misma manera, “permite generar varias oportunidades de vida, ayuda a que la humanidad modifique de manera constructiva, dando la oportunidad a los seres humanos de construir de forma íntegra y con ello a vivir dignamente” (Vera, 2020, párr. 5). Con el propósito de generar aprendizajes que estén relacionado con conocimiento antiguos y motivar la reestructuración de la información. Por lo tanto, es importante puesto que permite relacionarnos con el entorno que nos rodea y garantiza conocimientos permanentes. En el cual los niños adquieren temáticas nuevas, que les ayude a ser críticos y reflexivos ante cualquier situación.

## **Características**

Para que los docentes puedan desarrollar de manera adecuada una clase es importante conocer ciertas peculiaridades. Fingermann, (2011) manifiesta que es necesario identificar las características de los procesos de aprendizaje y se definen las siguientes:

- El aprendizaje necesita de un sujeto predispuesto a investigar y un objeto de estudio.
- Demanda procesos mentales, pues para entender el objeto debe conocerlo y observarlo.
- Contar con tiempo disponible para comprender la información
- Tomar en cuenta los estilos de aprendizaje y establecer las actividades en base a los mismos.

- Es necesario un guía que contribuya al aprendizaje brindando las herramientas que encaminen el desarrollo del conocimiento.
- Autoevaluar el aprendizaje para determinar si continuar con la construcción de conocimientos o parar.

De modo que, en el desarrollo del aprendizaje siempre es esencial un maestro quien es el encargado de guiar al estudiante en un conocimiento autónomo. Además, debe tomar en cuenta los conocimientos previos del alumno, pues este debe ser capaz de relacionar lo que ya sabe con los temas nuevos. Para lograrlo el educando debe tener disposición y actitud favorable para captar los contenidos y desarrollar las habilidades.

### **Metodología**

Metodología es la manera en que los pedagogos y maestros se desenvuelven en su práctica laboral. Además, para el Diccionario Pedagógico AMEI-WAECE (citado en Latorre y Seco, 2013) “son aquellas decisiones y criterios encargadas de organizar de manera global la actividad didáctica en las clases, que determinan el rol de los estudiantes, el docente, los materiales y el uso de recursos, las acciones que se realizan” (p. 16). Las mismas actividades que serán definidas en base a las características de los alumnos y su entorno. Con el fin de realizar planificaciones en las que se visualizan los trabajos que deben hacer los estudiantes, también especifican como se debe realizar y cuáles serán los medios o recursos para lograr alcanzar la meta.

### **Aspectos Claves**

Según Medina, (2011) la metodología depende de ciertos puntos fundamentales que son:

- Determinar los objetivos: se debe conocer cuál es el fin al que se pretende llegar para ellos es necesario establecer las técnicas pertinentes según las necesidades educativas

- Rol del estudiante: debe estar activo, predispuesto a llevar a cabo las actividades y participar en las mismas, con el propósito de contribuir en su conocimiento y en adquirir la responsabilidad del proceso de aprendizaje.
- Rol docente: es el encargado de planificar las acciones y experiencias que encaminen a los estudiantes al aprendizaje, también es el guía que facilita los recursos y la información.
- Evaluación: Determina la obtención de los resultados; que debe ser transparentes en base a los indicadores de logro, coherentes según la metodología y formativo que está abierto errores que permiten la retroalimentación.

Como bien sabemos el papel que juega cada uno de los elementos mencionados es imprescindible, dado que están entrelazados el uno con el otro. Es decir, si se encuentra una falencia en el uno el otro no podrá desarrollarse de manera adecuada para adquirir los conocimientos, habilidades y destrezas necesarias.

### **Rol Docente**

El maestro es el encargado de establecer el marco conceptual al inicio de cada unidad didáctica, en realizar actividades inclusivas con elementos innovadores que sean capaces de llamar la atención y sostener el interés de los estudiantes. Además, crear las acciones que ayudan a los educandos a tomar conciencias y reconocer su realidad en base a sus potencialidades, para que sean personas críticas y reflexivas.

Según Prieto, (2008) manifiesta que un docente debe:

- Aplicar estrategias que respondan a las características y demandas de las experiencias de cada alumno, al estilo de aprendizaje y a su desarrollo; con el fin de incitar las destrezas de solución de problemas, razonamiento y análisis.
- Permitir que sus estudiantes reconstruyan, descubran, construyan e inventen conocimientos.
- Clases motivadoras, que crea ambientes de confianza y respeto.

- Brindar atención al incremento social, intelectual, moral, psicomotriz y afectivo de los estudiante.
- Incentivar a sus alumnos a investigar y al autoaprendizaje.

Es decir, los docentes deben involucrarse afectivamente y reconocer lo que hacen o dejan de hacer. Pues, el profesor es un ente que define las condiciones que guíen a los niños a aprender. Por lo tanto, para conseguir desarrollar aprendizajes significativos son necesarias las siguientes condiciones: identificar los conocimientos previos, hacer valido lo que ya conoce el estudiante y fomentar acciones que relacionen conocimientos antiguos y los nuevos.

### **Didáctica**

La didáctica es aquella rama de la pedagogía que estudia los procesos del sistema educativo, con el propósito de formar personas íntegras. Para Carvajal (2009) es una disciplina teórico-práctica “dedicada enseñanza en un determinado entorno (...) pues favorece al desarrollo educativo, con la ayuda de herramientas teórico-prácticas, que sirve para el desarrollo íntegro, formación e investigación de los estudiantes” (p. 4). Es decir, esta busca las técnicas y métodos que mejor se acoplen al contexto de los estudiantes para mejorar el desarrollo de conocimientos. Las mismas que están adaptadas y enfocadas a las características de la institución, que facilitan el proceso educativo.

### **Elementos**

El alumno, el docente, los objetivos, la materia, los recursos didácticos y el medio ambiente, son los elementos integradores de la didáctica en general, todos ellos están direccionados a fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Torres y Girón (2009) los elementos son:

- Estudiante: recibe los conocimientos y la información.
- Docente: facilitador y guía del aprendizaje
- Objetivos: son las metas que se pretende alcanzar.



- Materia: los contenidos que se impartirá.
- Recursos: el material de apoyo en la enseñanza
- Medio Ambiente: características culturales, económicas y sociales que define la metodología.

Tomar en cuenta cada uno de los elementos permite que el docente realice sus planificaciones adaptadas a las demandas y necesidades presentes en el aula de clases. Con el fin de hacer partícipe a todos y cada uno de los niños, sin dejar de lado a ninguno, sino más bien encaminar y brindar una educación inclusiva de calidad y calidez.

### **Objeto de estudio**

Para analizar la importancia de la didáctica se debe reconocer que cada una de sus partes cumple una función determinada, la cual permite el desarrollo adecuado de proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Carvajal, (2009) para cumplir con los propósitos de la educación, la didáctica se encarga de estudiar los siguientes objetos:

- Enseñanza: esta es aquella actividad intencional que implementa el currículo, con el fin el enseñar a los individuos, además de orientar el proceso de aprendizaje, es decir hacer que los estudiantes y desarrollen conocimientos.
- Aprendizaje: es el conjunto de pasos por el cual se modifica o genera una conducta o se obtiene un conocimiento significativo.
- La instrucción: es aquel proceso reducido y concreto en el cual el docente establece reglas y normas necesarias para desarrollar habilidades y adquirir conocimientos.
- La formación: son los pasos que debe seguir un individuo para alcanzar la plenitud, ya sea en valores o en áreas del conocimiento.
- La forma en que se transmiten los conocimientos.
- Sistema de comunicación.
- Los procesos de formación académica.

Por lo tanto, hablar de didáctica es referirse a las relaciones creadas del alumno con un sistema y un medio educativo, con el fin de facilitar el aprendizaje. El profesor es el encargado de generar situaciones en las cuales los estudiantes experimenten un reto y pueda dar solución al mismo. Además, de ser quienes escogen las herramientas adecuadas para desarrollar cada tema y que el educando pueda investigar la información adecuada para su aprendizaje.

## **1.2. Descripción del cumplimiento de los objetivos**

### **Objetivo General**

Determinar el aporte de la gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales de los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Atahualpa”, de la ciudad de Ambato

### **Objetivos Específicos**

- Fundamentar teóricamente la gamificación en los procesos educativos.

Para cumplir el objetivo, en primer lugar se revisó libros acerca de la temática, para posteriormente definir los puntos más importantes, colocarlos en la constelación de ideas y organizar la información. Para la redacción se revisó en varias fuentes bibliográficas, fue necesario revisar documentos confiables tales como artículos científicos, proyectos y manuales tanto de la biblioteca virtual de la universidad, como en google.

- Analizar las características del desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el cumplimiento del objetivo fue necesario recolectar datos en base a la metodología y a la investigación, esto mediante la elección y desarrollo de un instrumento en base al marco teórico establecido. Entonces, las encuestas que

fueron aplicadas a los estudiantes y a docentes de la UE. “Atahualpa”, las mismas que fueron validadas por profesores expertos. Posteriormente se realizó el análisis de los resultados obtenidos.

- Identificar la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales.

Para el cumplimiento del objetivo se relacionó los resultados del objetivo 1 y 2, gracias a la consulta bibliográfica de la información y al análisis e interpretación de los datos obtenidos. Lo que ayudo a definir el contraste con investigaciones similares, los resultados junto con la información recabada permitieron redactar las conclusiones con algunos de los benéficos encontrados.

## CAPÍTULO II

### METODOLOGÍA

#### 2.1. Recursos

##### 2.1.1 Institucionales

Universidad Técnica de Ambato

Unidad Educativa “Atahualpa”

##### 2.1.2 Humanos

Investigador: Alexandra Rojas

Tutor: Dr. Willyams Castro

Estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Atahualpa”

Revisores: Lic. Pablo Hernández, Mg

Lic. Lenin Saltos, Mg

##### 2.1.3 Recursos materiales y económicos

**Tabla 1.** Recursos materiales y económicos

<b>MATERIALES</b>	<b>COSTO</b>
Mantenimiento Computadora	70.00\$
Conexión a Internet	100.00\$
Esferos	1.00\$
Transporte	10.00\$
Impresiones	10.00\$
Imprevistos	30.00\$
<b>TOTAL:</b>	<b>221.00\$</b>

**Nota:** Datos de elaboración de proyecto de investigación

## **2.2.Métodos**

La presente investigación se desarrolló con un enfoque mixto, dado que fue un proceso que vinculó, recolectó y analizó la información de una investigación. Cualitativo, ya que se describió la realidad presente en el aula de clases y cuantitativo debido a que se midió los resultados obtenidos junto con el análisis del mismo. Para lo cual, se usaron datos que fueron obtenidos gracias a la encuesta implementada a los alumnos y a los docentes.

En este estudio se empleó la técnica de la encuesta mediante el instrumento de recolección de datos denominado cuestionario, que se aplicó a los estudiantes y docentes con el propósito de recolectar los datos sobre el aporte de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Sociales.

Por otro lado, el nivel en el cual se basó el estudio fue descriptivo puesto que se detallaron los beneficios de gamificar las actividades. Además, de reconocer las características de los procesos educativos que se desarrollan en la institución. Gracias a lo que, se logró identificar la relación que tiene la gamificación como estrategia con los resultados de aprendizaje de los educandos. Dado que, el implementar herramientas novedosas mejora la comunicación de la comunidad educativa.

En esta investigación se puso en práctica la modalidad bibliográfica que fue recolectada de un sin número de fuentes confiables de las cuales se incluyen revistas, documentos web, artículos científicos, libros e internet. Gracias a la recolección de la información se elaboró apuntes que ayudaron en la construcción del cuestionario. De igual manera, es de campo, puesto que a la información que se recolecto de la Unidad Educativa “Atahualpa” en tiempo real, gracias a la cual se logró analizar los datos investigados para establecer las conclusiones de manera acertada y precisa.

En la presente investigación se trabajó con sexto año de Educación General Básica, conformada por 60 estudiantes y 2 docentes, con un total de 62 personas; que permitieron evidenciar la manera en la cual se imparten las clases de la asignatura de

Ciencias Sociales. El estudio no posee algún tipo de muestreo, dado que la población tomada no era muy extensa y se tomó al 100% de los participantes para el proyecto.

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1. Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a estudiantes

##### Encuesta dirigida a los estudiantes de sexto año de E.G.B de la Unidad Educativa “Atahualpa”

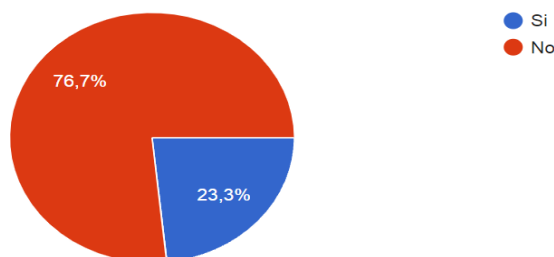
#### 1. ¿Usted sabe qué es la gamificación?

Tabla 2. La gamificación

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	14	23,3%
No	46	76,7%
<b>TOTAL:</b>	60	100,0%

*Nota:* Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

Gráfico N° 2. La gamificación



*Nota:* Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

#### Análisis

Los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa investigada manifiestan que 46 que equivalen al 76,7% desconocen del tema y 14 alumnos que equivalen al 23,3% lo conocen.

#### Interpretación

De acuerdo con los resultados arrojados se evidencia que más de las tres cuartas partes de alumnos no conocen que es la gamificación. Por otro lado, menos de una cuarta

parte de los encuestados asegura conocer la temática. Entonces, en la actualidad los niños y niñas no usan de manera adecuada las herramientas tecnológicas; situación que afectaría el aprendizaje.

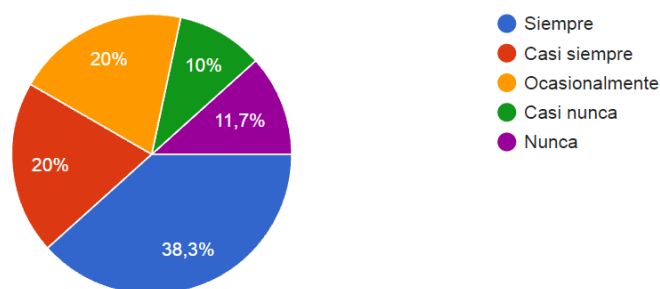
## 2. ¿El docente utiliza recursos tecnológicos para las actividades académicas en el aula?

**Tabla 3.** Recursos tecnológicos

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	23	38,3%
Casi siempre	12	20,0%
Ocasionalmente	12	20,0%
Casi nunca	6	10,0%
Nunca	7	11,7%
<b>TOTAL:</b>	60	100,0%

*Nota:* Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

**Gráfico N° 3.** Recursos tecnológicos



*Nota:* Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

### Análisis

Las respuestas emitidas por los alumnos son las siguientes, 23 educandos equivalentes al 38,3% responden siempre; 12 equivalente al 20% responde casi siempre; 12 equivalente al 20% responden ocasionalmente; 7 equivalente al 11,7% responden nunca y 6 estudiantes equivalente al 10% responden casi nunca.



## Interpretación

Más de la cuarta parte de los alumnos afirma que el docente hace uso de recursos tecnológicos para el desarrollo de las actividades académicas dentro del aula. Además, casi la mitad de los encuestados entre casi siempre y ocasionalmente afirman que se implementan recursos digitales. Por otro lado, un porcentaje menor a la cuarta parte recalca que nunca y casi nunca se presentan medios informáticos en el aprendizaje. En consecuencia, es importante incluir las TIC, ya que permiten mantener la planificación en constante adaptación a los avances digitales.

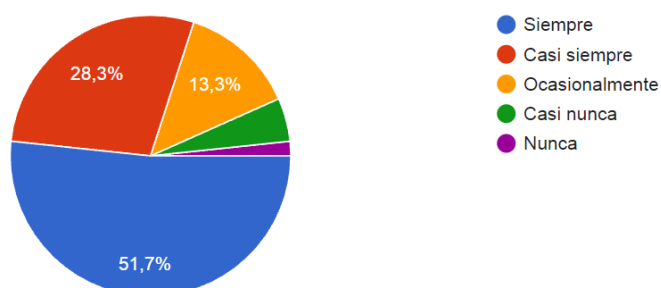
### 3. ¿Para usted las clases de Ciencias Sociales son dinámicas y novedosas?

Tabla 4. Desarrollo de clases

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	31	51,7%
Casi siempre	17	28,3%
Ocasionalmente	8	13,3%
Casi nunca	3	5,0%
Nunca	1	1,7%
<b>TOTAL:</b>	<b>60</b>	<b>100,0%</b>

*Nota:* Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

Gráfico N° 4. Desarrollo de clases



*Nota:* Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

## Análisis

Tomando los resultados se determina que el rasgo de siempre con 31 respuestas equivalente al 51,7%; casi siempre con 17 equivalente al 28,3%; ocasionalmente con

8 equivalente al 13,3%: casi nunca con 3 equivalente al 5% y nunca con 1 equivalente al 1,7%.

### Interpretación

Es decir un poco menos del total de la población manifestó que en desarrollo de las clases de Ciencias Sociales siempre y casi siempre se realizan actividades dinámicas y novedosas. No obstante, existe un porcentaje menor a la cuarta parte que considera lo contrario. Por lo tanto, las estrategias que aplica el docente logran ser interesantes, lo que evita el aburrimiento por parte de los alumnos.

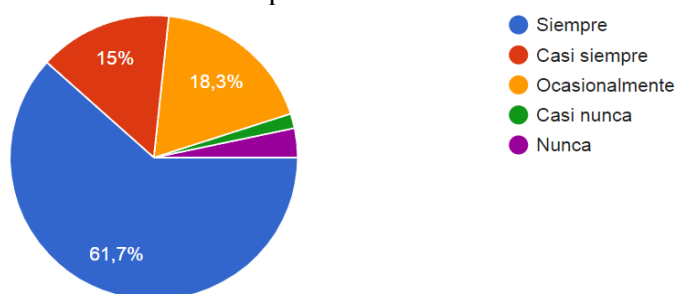
#### 4. ¿El docente tiene características educativas innovadoras y creativas, para enseñar?

**Tabla 5.** Características del docente para enseñar

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	37	61,7%
Casi siempre	9	15,0%
Ocasionalmente	11	18,3%
Casi nunca	1	1,7%
Nunca	2	3,3%
<b>TOTAL:</b>	<b>60</b>	<b>100,0%</b>

*Nota:* Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

**Gráfico N° 5,** Características del docente para enseñar



*Nota:* Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

## Análisis

La población a la cual se aplicó la encuesta manifestó que siempre con 37 equivalente al 61,7%; ocasionalmente con 11 equivalente al 18,3%; casi siempre con 9 equivalente al 15%; nunca con 2 equivalente al 3,3% y casi nunca con 1 equivalente al 1,7%.

## Interpretación

En el gráfico cuatro se observa que más de la mitad de los estudiantes consideran que los docentes poseen características creativas e innovadoras para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Mientras que menos de la cuarta parte de la población casi nunca y nunca sienten que las actividades sean nuevas y diferentes. Entonces, los docentes están pendientes de brindar clases adecuadas para sus alumnos, esto gracias a que están en constante investigación de estrategias nueva para las clases.

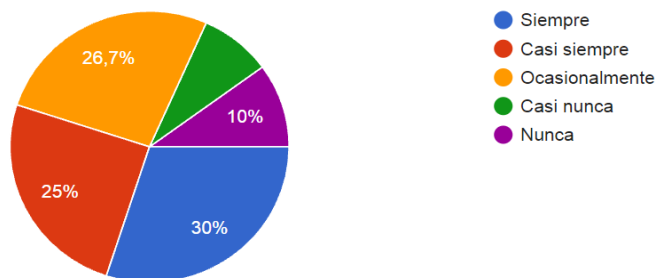
## 5. ¿Se realizan actividades que incentiven el trabajo en equipo?

Tabla 6. Trabajo en equipo

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	18	30,0%
Casi siempre	15	25,0%
Ocasionalmente	16	26,7%
Casi nunca	5	8,3%
Nunca	6	10,0%
<b>TOTAL:</b>	<b>60</b>	<b>100,0%</b>

*Nota:* Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

Gráfico N° 6. Trabajo en equipo



*Nota:* Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

## Análisis

La tabulación de los resultados muestra diferencias entre las respuestas emitidas por los estudiantes que son las siguientes, siempre con 18 equivalente al 30%; ocasionalmente con 16 equivalente al 26,7%; casi siempre con 16 equivalente al 25%; ocasionalmente con 16 equivalente al 26,7%; nunca con 6 equivalente al 10% y casi nunca con 5 equivalente al 8,3%.

## Interpretación

Un poco más de la mitad de la población manifiestan que los docentes siempre y casi siempre promueven el trabajo en equipo. No obstante, menos de una cuarta parte consideran que no se incentivan las actividades grupales. Entonces, incluir este tipo de estrategias permite relacionarse, alcanzar un fin y conocer diferentes realidades, así como respetar los puntos de vistas de los demás.

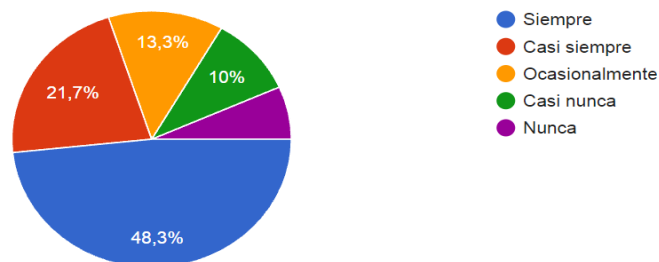
### 6. ¿El docente utiliza materiales que promuevan su atención en las clases?

Tabla 7. Material de clases

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	29	48,3%
Casi siempre	13	21,7%
Ocasionalmente	8	13,3%
Casi nunca	6	10,0%
Nunca	4	6,7%
<b>TOTAL:</b>	<b>60</b>	<b>100,0%</b>

*Nota:* Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

Gráfico N° 7. Material de clases



*Nota:* Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

## **Análisis**

Tomando los resultados se determina que el rasgo de siempre con 29 respuestas equivalente al 48,3%; casi siempre con 13 equivalente al 21,7%; ocasionalmente con 8 equivalente al 13,3%; casi nunca con 6 equivalente al 10% y nunca con 4 equivalente al 6,7%.

## **Interpretación**

Es decir que un poco menos de la mitad reconoce que el docente utiliza materiales que promueve y llama la atención de los alumnos en las clases. Además, menos de una cuarta parte de los estudiantes manifestó que casi siempre los recursos del proceso educativo son de interés. Sin embargo, menos de una cuarta parte consideran que los instrumentos casi nunca y nunca favorecen al aprendizaje. Por lo tanto, la mayoría de la población se siente a gusto con el material usado, el mismo que se convierte en un punto fuerte del proceso, dado que permiten transferir y relacionar los conocimientos con la vida.

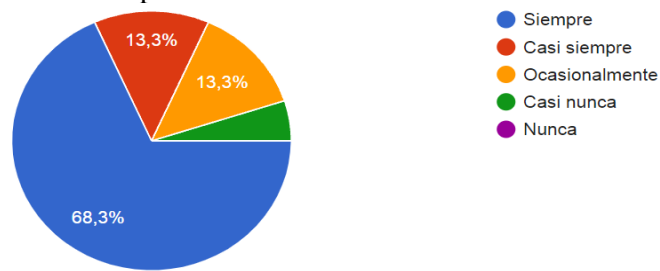
### **7. ¿El docente lo felicita por las tareas realizadas exitosamente?**

**Tabla 8.** Reconocimiento por tareas realizadas

<b>Variable</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	41	68,3%
Casi siempre	8	13,3%
Ocasionalmente	8	13,3%
Casi nunca	3	5,0%
Nunca	0	0,0%
<b>TOTAL:</b>	<b>60</b>	<b>100,0%</b>

*Nota:* Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

**Gráfico N° 8.** Reconocimiento por tareas realizadas



*Nota:* Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

### **Análisis**

La población a la cual se aplicó la encuesta manifestó que siempre con 41 equivalente al 68,3%; casi siempre con 8 equivalente al 13,3%; ocasionalmente con 8 equivalente al 13,3%; casi nunca con 3 equivalente al 5% y nunca con 0.

### **Interpretación**

En base a los resultados se afirma más de la mitad de encuestados está de acuerdo con que el docente siempre felicita por las tareas realizadas exitosamente. A pesar de ello, un porcentaje mínimo manifiestan que casi nunca el educador elogia los logros en clase. Por lo tanto, la mayor parte de la población está de acuerdo con el enunciado, pues reconocer los esfuerzos alcanzados por los alumnos asegura mayor interacción entre docente-estudiante y tener mayor seguridad al enfrentar retos desconocidos.

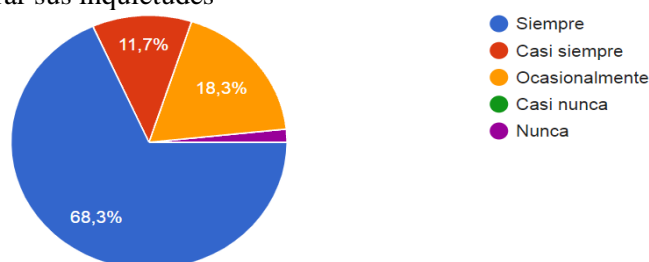
## **8. ¿El docente tiene predisposición para aclarar sus inquietudes durante la clase?**

**Tabla 9.** Aclarar sus inquietudes

<b>Variable</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	41	68,3%
Casi siempre	7	11,7%
Ocasionalmente	11	18,3%
Casi nunca	0	0,0%
Nunca	1	1,7%
<b>TOTAL:</b>	<b>60</b>	<b>100,0%</b>

*Nota:* Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

**Gráfico N° 9.** Aclarar sus inquietudes



*Nota:* Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

### **Análisis**

Las respuestas emitidas por los alumnos son las siguientes, 41 educandos equivalentes al 68,3% responden siempre; 11 equivalente al 18,3% responden ocasionalmente; 7 equivalente al 11,7% responde casi siempre; 1 equivalente al 1,7% responden nunca y 0 responden casi nunca.

### **Interpretación**

Es decir un poco más de las tres cuartas partes encuestados afirman que el docente siempre y casi siempre tiene predisposición para aclarar las inquietudes durante la clase. No obstante, un porcentaje mínimo manifestó que el profesor nunca responde las preguntas. Sin duda es importante la predisposición que el maestro muestra en el proceso de aprendizaje, pues esta permite que los alumnos tengan la apertura de expresar sus dificultades al momento de aprender.

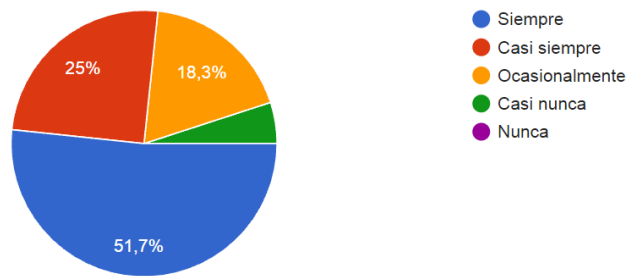
## **9. ¿Considera que su docente realiza actividades que fomentan la participación?**

**Tabla 10.** Actividades que fomentan la participación

<b>Variable</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	31	51,7%
Casi siempre	15	25,0%
Ocasionalmente	11	18,3%
Casi nunca	3	5,0%
Nunca	0	0,0%
<b>TOTAL:</b>	<b>60</b>	<b>100,0%</b>

*Nota:* Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

**Gráfico N° 10.** Actividades que fomentan la participación



**Nota:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

### Análisis

Tomando los resultados se determina que el rasgo de siempre con 31 respuestas equivalente al 51,7%; casi siempre con 15 equivalente al 25%; ocasionalmente con 11 equivalente al 18,3%; casi nunca con 3 equivalente al 5% y nunca con 0 respuestas.

### Interpretación

En base a la encuesta aplicada más de las tres cuartas partes de los encuestados consideran que siempre y casi siempre el docente realiza actividades que fomentan la participación. Sin embargo, una mínima parte cree que casi nunca pueden interactuar en las clases. Implementar esto ayuda a aclarar inquietudes, incrementar la comprensión de las temáticas, perder el miedo a equivocarse y a ser juzgados por demás.

## 10. ¿Considera usted que el docente fomenta la construcción del nuevo conocimiento de la asignatura?

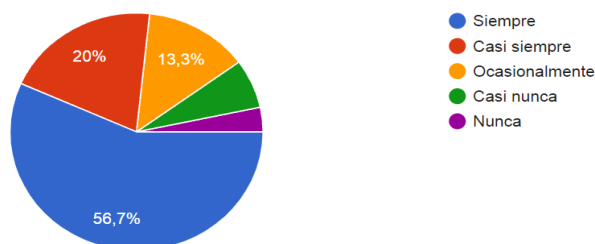
**Tabla 11.** Construcción del nuevo conocimiento

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	34	56,7%
Casi siempre	12	20,%
Ocasionalmente	8	13,3%
Casi nunca	4	6,7%
Nunca	2	3,3%
<b>TOTAL:</b>	60	100,0%

**Nota:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”



### Gráfico N° 11. Construcción del nuevo conocimiento



**Nota:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

### Análisis

La población a la cual se aplicó la encuesta manifestó que siempre con 34 equivalente al 56,7%; casi siempre con 12 equivalente al 20%; ocasionalmente con 8 equivalente al 13,3%; casi nunca con 4 equivalente al 6,7% y nunca con 2 equivalente al 3,3%.

### Interpretación

Un poco más de la mitad de los alumnos piensa que el docente fomenta la construcción del nuevo conocimiento de la asignatura. Además, un poco menos de la cuarta parte aclara que casi siempre se adquieren conocimientos. Sin embargo, menos de la décima parte cree que no es así. Por lo tanto, es importante reconocer las necesidades de los educandos de tal manera que el aprendizaje pueda llegar a todos.

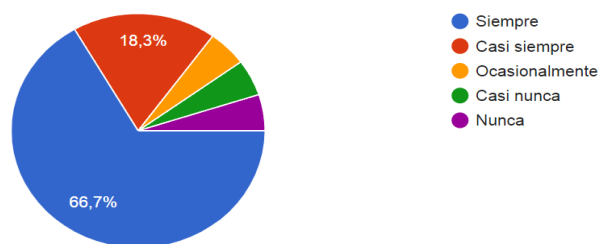
### 11. ¿Considera usted que la planificación del docente ayuda a que se adquieran destrezas en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje?

**Tabla 12.** La planificación ayuda en el desarrollo de destrezas

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	40	66,7%
Casi siempre	11	18,3%
Ocasionalmente	3	5,0%
Casi nunca	3	5,0%
Nunca	3	5,0%
<b>TOTAL:</b>	<b>60</b>	<b>100,0%</b>

**Nota:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

**Gráfico N° 12.** La planificación ayuda en el desarrollo de destrezas



*Nota:* Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

### Análisis

La tabulación de los resultados muestra diferencias entre las respuestas emitidas por los estudiantes que son las siguientes, siempre con 40 equivalente al 66,7%; casi siempre con 11 equivalente al 18,3%; ocasionalmente, casi nunca y nunca con 3 equivalente al 5% cada una.

### Interpretación

Es decir un poco menos de la totalidad de los alumnos consideran que siempre y casi siempre las planificaciones que lleva a cabo el docente ayudan a que se adquieran destrezas. Además, una décima parte expresa que casi nunca y nunca está de acuerdo con el enunciado. Por lo tanto, es importante dado que facilita la adquisición de un aprendizaje significativo, capacidades, habilidades, valores y conductas, las cuales tratan de promover y estimular la formación académica.

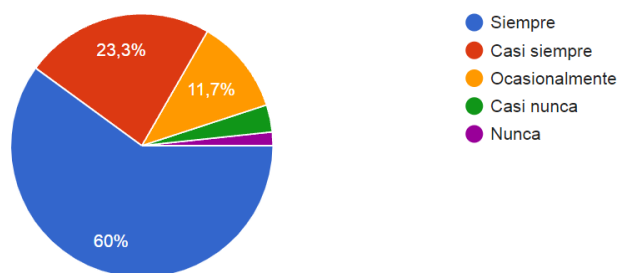
## 12. ¿En las clases que imparte su docente usted con facilidad se siente cautivado y pone total atención?

**Tabla 13.** Poner total atención en clases

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	36	60,0%
Casi siempre	14	23,3%
Ocasionamente	7	11,7%
Casi nunca	2	3,3%
Nunca	1	1,7%
<b>TOTAL:</b>	60	100,0%

*Nota:* Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

**Gráfico N° 13.** Poner total atención en clases



*Nota:* Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

### **Análisis**

La población a la cual se aplicó la encuesta manifestó que siempre con 36 equivalente al 60%; casi siempre con 14 equivalente al 23,3%; ocasionalmente con 7 equivalente al 11,7%; casi nunca con 2 equivalente al 3,3% y nunca con 1 equivalente al 1,7%.

### **Interpretación**

Un poco menos de la totalidad de los educandos consideran que siempre y casi siempre las clases que imparte el docente logran cautivarlos. No obstante, una mínima parte de los alumnos cree que casi nunca y nunca los procesos educativos ayudan a poner total atención. Por lo tanto, la mayor parte de la población manifiesta que las clases son motivadoras, ya que crea ambientes de confianza y respeto con los otros.

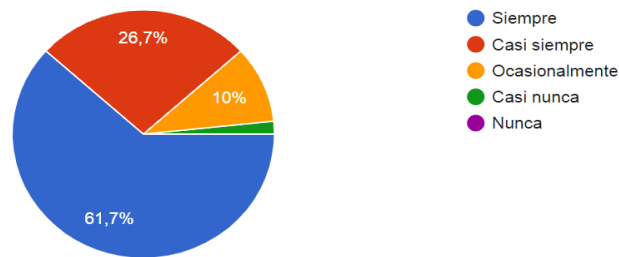
### **13. ¿Las actividades planteadas por el docente son comprensible para usted?**

**Tabla 14.** Actividades planteadas son comprensible

<b>Variable</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	37	61,7%
Casi siempre	16	26,7%
Ocasionalmente	6	10,0%
Casi nunca	1	1,7%
Nunca	0	0,0%
<b>TOTAL:</b>	<b>60</b>	<b>100,0%</b>

*Nota:* Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

**Gráfico N° 14.** Actividades planteadas son comprensible



**Nota:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

### **Análisis**

Las respuestas emitidas por los alumnos son las siguientes, 37 educandos equivalentes al 61,7% responden siempre; 16 equivalente al 26,7% responde casi siempre; 6 equivalente al 10% responden ocasionalmente; 1 estudiante equivalente al 1,7% responde casi nunca y en nunca 0 respuesta.

### **Interpretación**

Más de la mitad de los alumnos en la encuesta aplicada afirman que siempre las actividades planteadas por los docentes son comprensible. También, un poco más de la cuarta parte de los alumnos considera que las tareas se pueden llevar a cabo con facilidad. Sin embargo, una mínima parte de la población cree que casi nunca es así y por otro lado nunca se encuentra con cero respuestas. Lo que asegura que la mayor parte de niños y niñas podrán adquirir conocimientos y habilidades sin mucha dificultad.

### **Encuesta dirigida a los docentes de sexto año de E.G.B de la Unidad Educativa “Atahualpa”**

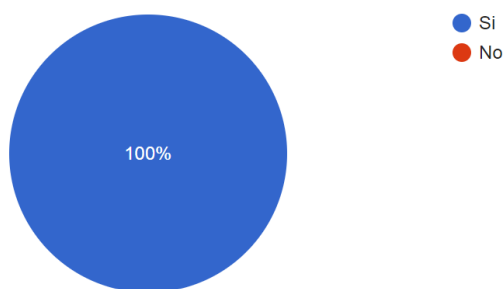
#### **1. ¿Conoce usted que es la gamificación?**

**Tabla 15.** La gamificación

<b>Variable</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	2	100,0%
No	0	0,0%
<b>TOTAL:</b>	<b>2</b>	<b>100,0%</b>

**Nota:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

**Gráfico N° 14.** La gamificación



*Nota:* Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

### **Análisis**

En base a los resultados obtenidos se evidencia que 2 docentes que equivalen 100% afirman que conocen del tema y que por el contrario 0 que no.

### **Interpretación**

Todos los docentes conocen de qué trata la estrategia de gamificación, lo cual les ayuda a entender la importancia de incluirla en el desarrollo de las clases y como esta logra ser de interés para los alumnos. Sin mencionar los varios beneficios que se obtendrán para el proceso educativo.

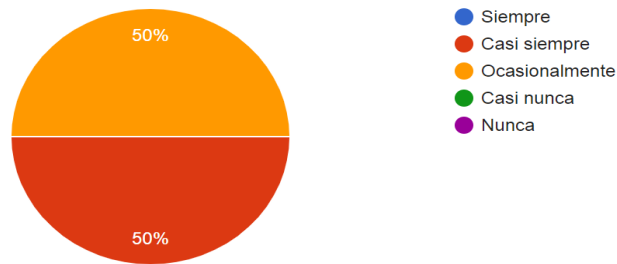
## **2. ¿Usted aplica diferentes técnicas de enseñanza en la clase?**

**Tabla 16.** Técnicas de enseñanza

<b>Variable</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	0	0,0%
Casi siempre	1	50,0%
Ocasionalmente	1	50,0%
Casi nunca	0	0,0%
Nunca	0	0,0%
<b>TOTAL:</b>	<b>2</b>	<b>100,0%</b>

*Nota:* Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

**Gráfico N° 16.** Técnicas de enseñanza



*Nota:* Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

### Análisis

Las respuestas emitidas por los docentes son las siguientes, 1 equivalente al 50% responde casi siempre; 1 equivalente al 50% responden ocasionalmente; 0 responden siempre, casi nunca y nunca.

### Interpretación

En base a los resultados obtenidos se evidencia que la mitad de los docentes manifiestan que casi siempre aplican diferentes técnicas de enseñanza en la clase. Además, la otra mitad considera que ocasionalmente utiliza varias estrategias en el desarrollo del aprendizaje. Entonces, la totalidad emplea esto, gracias a lo cual logran evitar ofrecer procesos educativos monótonos a sus alumnos y así alcanzar los objetivos planteados.

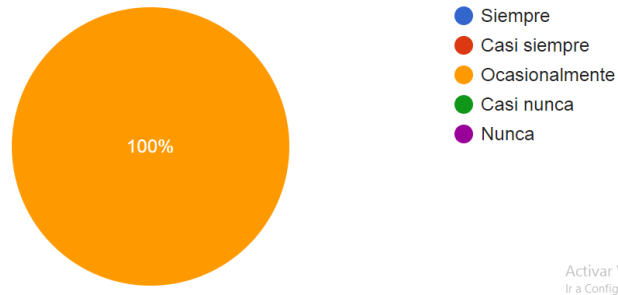
### 3. ¿Usted se ha capacitado para la aplicación de herramientas o recursos informáticos en la educación?

**Tabla 17.** Aplicación de herramientas o recursos informáticos

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0,0%
Casi siempre	0	0,0%
Ocasionalmente	2	100,0%
Casi nunca	0	0,0%
Nunca	0	0,0%
<b>TOTAL:</b>	2	100,0%

*Nota:* Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

### Gráfico N° 17. Aplicación de herramientas o recursos informáticos



*Nota:* Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

### Análisis

Tomando los resultados se determina que el rasgo ocasionalmente con 2 equivalente al 100%: siempre, casi siempre casi nunca y nunca con 0.

### Interpretación

Todos los docentes ocasionalmente se capacitan para la aplicación de herramientas o recursos informáticos en la educación. Los mismos que permite ofrecer a los alumnos un aprendizaje adaptado al contexto y a los avances tecnológicos que se dan día a día.

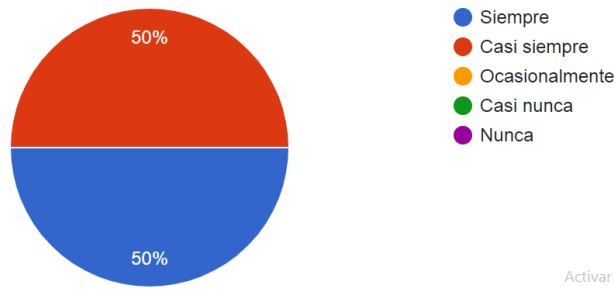
### 4. ¿Considera que las estrategias de gamificación motivan a los estudiantes durante las clases?

Tabla 18. Las gamificación motivan a los estudiantes

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	50,0%
Casi siempre	1	50,0%
Ocasionalmente	0	0,0%
Casi nunca	0	0,0%
Nunca	0	0,0%
<b>TOTAL:</b>	2	100,0%

*Nota:* Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

**Gráfico N° 18.** Las gamificación motivan a los estudiantes



*Nota:* Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

### Análisis

La población a la cual se aplicó la encuesta manifestó que siempre con 1 equivalente al 50%; casi siempre con 1 equivalente al 50%; ocasionalmente, casi nunca y nunca con 0.

### Interpretación

La mitad de la población considera que siempre utilizar las estrategias de gamificación durante las clases motiva a los estudiantes. Por otro lado, la otra mitad cree que casi siempre gamificar las actividades incentiva a los alumnos. Los cuales ayudan a los alumnos a encontrarse con mayor concentración al realizar las tareas.

## 5. ¿Durante las clases los estudiantes prestan la atención necesaria para comprender los temas de estudio?

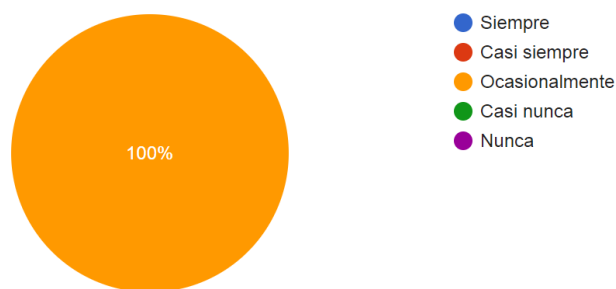
**Tabla 19.** Los estudiantes prestan la atención

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0,0%
Casi siempre	0	0,0%
Ocasionalmente	2	100,%
Casi nunca	0	0,0%
Nunca	0	0,0%
<b>TOTAL:</b>	2	100,0%

*Nota:* Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”



**Gráfico N° 19.** Los estudiantes prestan la atención



*Nota:* Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

### **Análisis**

La tabulación de los resultados muestra lo siguiente, ocasionalmente con 2 equivalentes al 100%; siempre, casi siempre, casi nunca y nunca con 0.

### **Interpretación**

Los datos analizados infieren que todos los encuestados consideran que ocasionalmente sus alumnos prestan total atención en las clases. La misma que les ayudan a comprender los temas a ser estudiados y que a futuro garantiza la adquisición de conocimiento y destrezas.

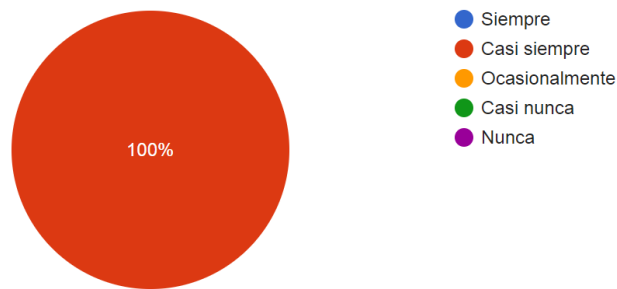
## **6. ¿Aplicar estrategias de gamificación permite desarrollar conocimientos significativos?**

**Tabla 20.** La gamificación desarrollar conocimientos significativos

<b>Variable</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	0	0,0%
Casi siempre	2	100,0%
Ocasionalmente	0	0,0%
Casi nunca	0	0,0%
Nunca	0	0,0%
<b>TOTAL:</b>	<b>2</b>	<b>100,0%</b>

*Nota:* Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

**Gráfico N° 20.** La gamificación desarrolla conocimientos significativos



*Nota:* Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

### Análisis

Mediante la encuesta aplicada se obtuvo que, casi siempre con 2 equivalente al 100%; siempre, ocasionalmente, casi nunca y nunca con 0 respuestas.

### Interpretación

Todos los docentes encuestados afirman casi siempre que aplican estrategias de gamificación permite desarrollar conocimientos significativos. Puesto que relaciona las emociones que provocan los videojuegos en los alumnos con las temáticas, logrando así que los estudiantes logren retener la información.

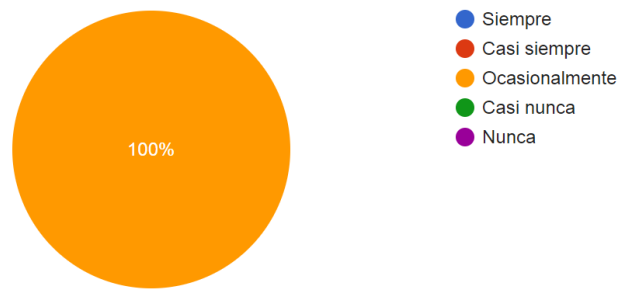
## 7. ¿Considera que las actividades planteadas fomentan la motivación de sus estudiantes en las clases?

**Tabla 21.** Las actividades fomentan la motivación

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0,0%
Casi siempre	0	0,0%
Ocasionalmente	2	100,0%
Casi nunca	0	0,0%
Nunca	0	0,0%
<b>TOTAL:</b>	2	100,0%

*Nota:* Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

**Gráfico N° 21.** Las actividades fomentan la motivación



**Nota:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

### **Análisis**

La población a la cual se aplicó la encuesta manifestó que ocasionalmente con 2 equivalente al 100%; siempre, casi siempre, casi nunca y nunca con 0.

### **Interpretación**

Todos los docentes encuestados manifiestan que ocasionalmente los procesos educativos son de interés por los alumnos. Por lo tanto, las actividades expuestas en las planificaciones elaboradas por el docente fomentan la motivación de sus estudiantes en las clases y es de vital importancia, ya que un ambiente motivado aumenta la predisposición de los alumnos por aprender.

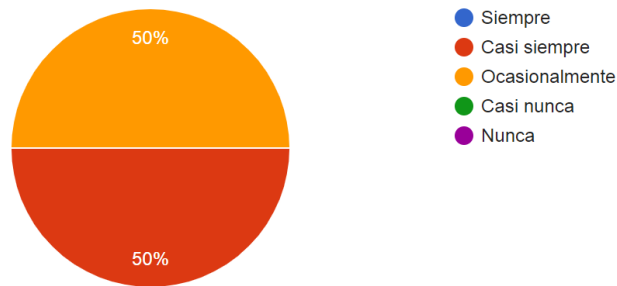
## **8. ¿Con qué frecuencia los alumnos participan en clases?**

**Tabla 22.** Los alumnos participan en clases

<b>Variable</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	0	0,0%
Casi siempre	1	50,0%
Ocasionalmente	1	50,0%
Casi nunca	0	0,0%
Nunca	0	0,0%
<b>TOTAL:</b>	<b>2</b>	<b>100,0%</b>

**Nota:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

**Gráfico N° 22.** Los alumnos participan en clases



Activar Wi

**Nota:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

### **Análisis**

Las respuestas emitidas por los docentes son las siguientes, 1 equivalente al 50% responde casi siempre; 1 equivalente al 50% responden ocasionalmente; 0 responden siempre, casi nunca y nunca.

### **Interpretación**

En la tabulación realizada observamos que la mitad de los encuestados afirman que casi siempre los estudiantes participan en clases. Además, la otra mitad de maestros manifiestan que ocasionalmente los educandos expresan sus ideas. Lo cual demuestra que existe la apertura por parte del docente para escuchar a sus alumnos y por tanto una comunicación pertinente entre ellos.

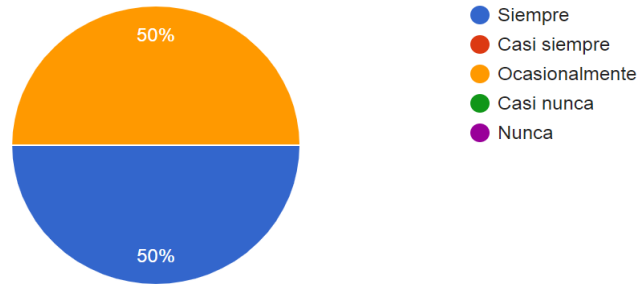
## **9. ¿Usted reconoce el esfuerzo que sus estudiantes hacen para alcanzar sus logros?**

**Tabla 23.** Reconocer el esfuerzo

<b>Variable</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	1	50,0%
Casi siempre	0	0,0%
Ocasionalmente	1	50,0%
Casi nunca	0	0,0%
Nunca	0	0,0%
<b>TOTAL:</b>	<b>2</b>	<b>100,0%</b>

**Nota:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

**Gráfico N° 23.** Reconocer el esfuerzo



*Nota:* Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

### **Análisis**

Tomando los resultados se determina que el rasgo de siempre con 1 respuesta equivalente al 50%; ocasionalmente con 1 equivalente al 50%: casi siempre, casi nunca y nunca con 0 respuestas.

### **Interpretación**

La mitad de la población considera que siempre reconocen el esfuerzo que hacen sus estudiantes para alcanzar logros. Por otro lado, la otra mitad cree que ocasionalmente felicitan las tareas bien realizadas. Como bien sabemos cada actividad que el niño debe realizar refleja una dificultad la misma que debe ser resulta para poder avanzar, lo que le permite adquirir capacidades nuevas.

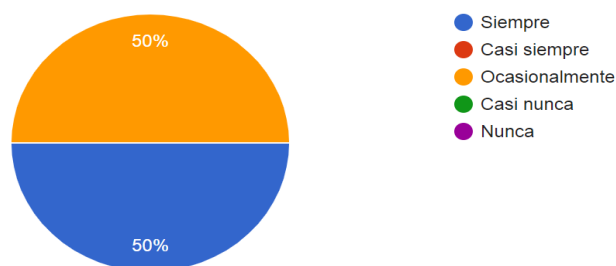
## **10. ¿Las actividades planificadas cumplen un orden lógico y comprensible para los alumnos?**

**Tabla 24.** Orden lógico y comprensible

<b>Variable</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	1	50,0%
Casi siempre	0	0,0%
Ocasionalmente	1	50,0%
Casi nunca	0	0,0%
Nunca	0	0,0%
<b>TOTAL:</b>	<b>2</b>	<b>100,0%</b>

*Nota:* Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

**Gráfico N° 24.** Orden lógico y comprensible



*Nota:* Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

### **Análisis**

La población a la cual se aplicó la encuesta manifestó que siempre con 1 equivalente al 50%; ocasionalmente con 1 equivalente al 50%; casi siempre, casi nunca y nunca con 0.

### **Interpretación**

La mitad de los docentes encuestados afirman que las actividades planificadas por los docentes siempre cumplen un orden lógico. Además, la otra mitad de la población cree que las acciones de las clases son comprensible para los alumnos. Por lo tanto, es importante definir de manera adecuada el inicio, la duración y los materiales del desarrollo de la clase, asegura un aprendizaje ordenado y coherente.

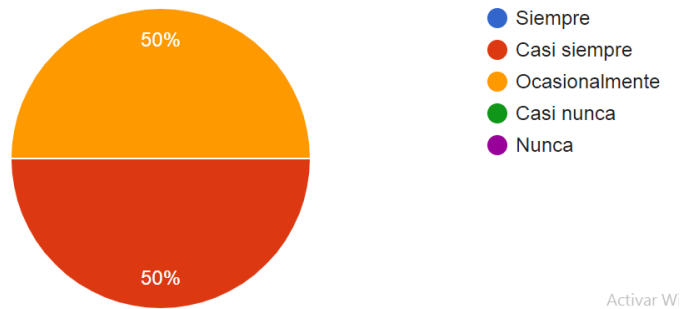
## **11. ¿El contenido desarrollado en la asignatura permite a los estudiantes sean reflexivos y críticos?**

**Tabla 25.** Estudiantes reflexivos y críticos

<b>Variable</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	0	0,0%
Casi siempre	1	50,0%
Ocasionalmente	1	50,0%
Casi nunca	0	0,0%
Nunca	0	0,0%
<b>TOTAL:</b>	<b>2</b>	<b>100,0%</b>

*Nota:* Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

**Gráfico N° 25.** Estudiantes reflexivos y críticos



**Nota:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

### **Análisis**

La tabulación de los resultados muestra diferencias entre las respuestas emitidas por los docentes que son las siguientes, casi siempre con 1 equivalente al 50%; ocasionalmente con 1 equivalente al 50%; siempre, casi nunca y nunca con 0.

### **Interpretación**

El objeto principal de la educación a lo largo de la historia es formar personas capaces de enfrentar la realidad y resolver dificultades. En base a esto la mitad de los docentes afirma que el contenido desarrollado en la asignatura casi siempre permite que los estudiantes sean reflexivos. También, la otra mitad de encuestados manifiestan que ocasionalmente las temáticas ayudan que los estudiantes sean críticos. Las características que son esenciales para que los educandos sean capaces de dar solución a los problemas.

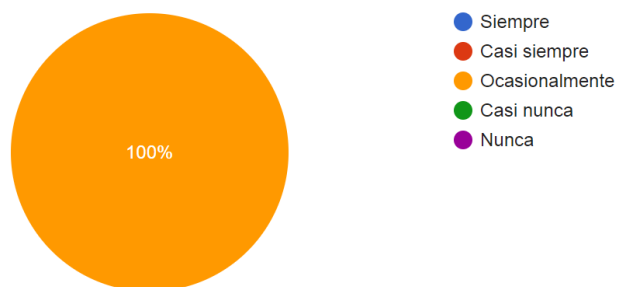
## **12. ¿Cree que las clases de Estudios Sociales llaman la atención de los estudiantes?**

**Tabla 26.** Clases de Estudios Sociales

<b>Variable</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	0	0,0%
Casi siempre	0	0,0%
Ocasionalmente	2	100,0%
Casi nunca	0	0,0%
Nunca	0	0,0%
<b>TOTAL:</b>	<b>2</b>	<b>100,0%</b>

*Nota:* Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

**Gráfico N° 26.** Clases de Estudios Sociales



*Nota:* Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Atahualpa”

### **Análisis**

En base a los resultados se concluye que 2 docentes equivalente al 100% responden ocasionalmente; siempre, casi siempre, casi nunca y nunca responden 0.

### **Interpretación**

Los resultados evidencian que todos los encuestados consideran que ocasionalmente que las clases de Estudios Sociales llaman la atención de los estudiantes. Aunque es un resultado medianamente aceptable, los docentes deben mantenerse en constante



aprendizaje, con el fin de buscar nuevas maneras de llamar la atención de sus alumnos en la mayor parte de las clases de esta asignatura.

### **3.2.Discusión de resultados**

En la presente investigación enfocada en la gamificación como estrategia educativa realizada en la Unidad Educativa “Atahualpa” a los estudiantes y docentes, se pudo identificar varias características importantes sobre el estudio, por medio de una encuesta, la interpretación y análisis de los resultados obtenidos.

Se logró evidenciar que la gamificación es poco reconocida por los estudiantes y en mayor magnitud por los docentes. Por lo que, en la actualidad los niños y niñas no usan de manera adecuada las herramientas tecnológicas; situación que afecta el aprendizaje, pues esta se convierte en un medio de distracción. Sin embargo, los docentes del presente estudio reconocen la importancia de incluirla en el desarrollo de las clases. Así como afirma Guevara (2018) incluir a la gamificación en el proceso educativo influye de manera positiva, ya que ayuda a mejorar el desempeño académico de los alumnos. Además, desenvolverse en este ámbito, permite que los estudiantes adquieran destrezas, habilidades y conocimientos, los mismo que sumergen a los educandos en una comunicación digital activa y constante. Por otro lado, Rojas (2019) afirma que esta estrategia es la mejor opción que se puede usar para desarrollar el pensamiento crítico de los educandos, además puede ser una guía que ayuda en el desarrollo de la inteligencia. En cual el docente es el mediador entre del proceso de enseñanza-aprendizaje, el mismo que presenta la información y los contenidos. Por ellos, la comunidad educativa de esta investigación afirma que la gamificación es clave para mejorar la calidad educativa, pues la población certifica que ofrece al alumnado clases dinámicas, divertidas e innovadoras; las misma que logran captar la total atención de los alumnos, lo cual asegura el desarrollo de un aprendizajes significativos.

En el trabajo de investigación de Iquise y Rivera (2020) concluyen que la gamificación brinda una experiencia atractiva tanto para docentes como para estudiantes, dado que hacen que las tareas sean más simples. Entonces, la población de la presente

investigación menciona que involucrar el mundo digital en la educación mantiene las planificaciones en constante adaptación al medio y a las necesidades presentes en el aula. Además, Borja (2019) afirma que uno de sus múltiples beneficios involucra el incremento notorio de la interacción de los participantes de la comunidad educativa, además de brindar una manera nueva e innovadora de aprender. Así también, los docentes de este estudio aseguran que incluir este tipo de estrategias permite relacionarse, evitar clases monótonas, eliminar el aburrimiento, alcanzar un fin, comprender la temática, aclarar dudas y conocer diferentes realidades, así como respetar los puntos de vistas de los demás. En consecuencia, involucrar el mundo digital en la educación mantiene las planificaciones en constante adaptación al medio y a las necesidades presentes en el aula.

Los avances constantes obligan a los profesores a mantenerse en constante capacitación con el fin de responderá a todas las necesidades presentes en el aula. Sin embargo, en el estudio de Camana (2019) se identifica que los maestros presentan las clases con escasas estrategias innovadoras, lo cual evita que los alumnos adquieran las destrezas y conocimientos esenciales, puesto que pierden el interés por realizar las tareas. Los resultados del investigador son desfavorables para el proceso de enseñanza-aprendizaje, los cuales son distintos a los datos recolectados. La mayoría de los alumnos de esta investigación consideran que el educador posee características creativas e innovadoras. En base a esto se determina que los docentes están pendientes de brindar clases adecuadas. Mediante el uso diferentes recursos y materiales, los mismos que se convierte en un punto fuerte del proceso, dado que permiten transferir y relacionarla teoría con la práctica. Además, la predisposición que los maestros tiene para resolver inquietudes, permite que los alumnos tengan la apertura de expresar sus dificultades al momento de aprender. Por lo tanto, es importante que el docente determine los métodos y estrategias en el desarrollo de las actividades académicas planteadas, que les ayude a interpretar y manejar la información de las clases, además a ser críticos en la toma de decisiones y en la solución de problemas (Bonilla, 2018).

## CAPÍTULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1. Conclusiones

Finalizada la investigación se llega a las siguientes conclusiones:

- El aporte de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales en sexto grado posee un porcentaje elevado. Dado que, es utilizada como una estrategia que motiva e incentiva a los alumnos en la adquisición de conocimiento. Se evidenció que el 100% de docentes considera que gamificar actividades fomentan el interés por la clase y ayuda a consolidar de mejor manera los conocimientos; y el 75% de los educandos que permiten la construcción del nuevo contenido de manera novedosa. De este modo, se determina que aplicar esta estrategia desarrolla las competencias, destrezas, asegura mayor compromiso por aprender, ofrece constante retroalimentación y elimina la alfabetización digital.
- Se determinó que la gamificación es el conjunto de modelos, estrategias, mecánicas, elementos y dinámicas que forman parte del entorno y del videojuego, que tiene como fin transmitir contenidos y cambiar comportamientos; además de captar la atención del alumnado, los motiva e incluye en el proceso educativo. En efecto, un alto porcentaje de la población encuestada afirma que esta influye en el desempeño académico de manera positiva, puesto que ayuda en el desarrollo de habilidades, capacidades y sobre todo un aprendizaje significativo.
- Se identificó que las características del proceso de enseñanza-aprendizaje son:
  1. Las clases son dinámicas y novedosas, donde un 80% afirma que siempre y casi siempre es así y apenas el 1,7% considera que nunca.
  2. Las actividades incentivan el trabajo en equipo, donde el 55% manifiesta que es verdadero y el 10% que no.
  3. Los recursos de la clase llaman la atención de los alumnos, donde el 70% declaró que sí y un 10% que no.
  4. El docente reconoce el esfuerzo realizado, donde más del 75% están de acuerdo y el 5% casi nunca.
  - 5.

El profesor responde inquietudes y fomenta la participación, donde un porcentaje alto de la población asegura que si y una mínima parte no está de acuerdo.

- Los resultados obtenidos en base al análisis estadístico y bibliográfico de las variables de la gamificación y el proceso educativo se presentaron en esta investigación de manera sistemáticamente. Entonces, un aprendizaje que implique videojuegos ofrece la oportunidad de relacionarse con la experiencia a partir del juego gracias al aumento de la dificultad, que demandan a los educandos dominar y aplicar de manera rápida su conocimiento. Por lo tanto, se desarrollan más competencias gracias a los desafíos que se encuentran presentes.

#### **4.2. Recomendaciones**

- Se sugiere utilizar la gamificación con mayor constancia en las actividades educativas, en especial las temáticas que sean más complicadas de comprender para los alumnos. Dado que, ofrecen a los estudiantes tareas divertidas, que logran captar la total concentración, de tal manera que se puedan alcanzar los objetivos planteados.
- Fomentar la investigación teórica-conceptual sobre estrategias innovadoras en la educación. Puesto que existen escasos estudios acerca de la gamificación en el desarrollo del aprendizaje en Ecuador. Con la finalidad de aportar con información válida que permita que los docentes tengan la facilidad de buscar nuevas maneras de enseñar.
- Considerar los resultados obtenidos en la heteroevaluación y autoevaluación de docentes y estudiantes cada parcial, con el propósito de identificar las falencias y fortalezas presentes. Las cuales ayudaran a buscar posibles soluciones y mejorar la calidad educativa.
- Incentivar a los docentes a mantenerse en constante capacitación, para que reconozcan las importancias de anexar la gamificación con la educación. De esta manera, estarán al tanto de los avances que se dan constantemente y así responder a las necesidades educativas.

## BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, Y., Barrera, A., Breijo, T., y Bonilla, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *MENDIVE*, 16(4), 610-623. Recuperado de <file:///D:/USER/Downloads/Dialnet-ElProcesoDeEnsenanzaaprendizajeDeLosEstudiosLingui-6622576.pdf>
- Acosta, J., Torres, M., Paba, M., y Alvarez, M. (2020). *Análisis de la gamificación en relación a sus elementos*. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/342079940\\_Analisis\\_de\\_la\\_gamificacion\\_en\\_relacion\\_a\\_sus\\_elementos](https://www.researchgate.net/publication/342079940_Analisis_de_la_gamificacion_en_relacion_a_sus_elementos)
- Aranda, D. (2015). *Game y Play: Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/275180870\\_Game\\_Play\\_Diseño\\_y\\_analisis\\_del\\_juego\\_el\\_jugador\\_y\\_el\\_sistema\\_ludico\\_Barcelona\\_2015](https://www.researchgate.net/publication/275180870_Game_Play_Diseño_y_analisis_del_juego_el_jugador_y_el_sistema_ludico_Barcelona_2015).
- Aranguren, C. (2011). Enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales: un diálogo interdisciplinario e intersubjetivo. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, (17), 5-8. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/652/65221619001.pdf>
- Biel, L., y García, A. (2015). Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. Recuperado de [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/aepe/pdf/congreso\\_50/congreso\\_50\\_09.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf)
- Borja, W. (2019). *Gamificación y el aprendizaje de la actividad física* (Informe de titulación). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador. Recuperado de [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/30884/1/1803478773\\_William\\_Santiago\\_Borja\\_Cano.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/30884/1/1803478773_William_Santiago_Borja_Cano.pdf)
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la Gamificación*: Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado de [https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_1.pdf](https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)

- Camana, R. (2019). *Herramientas tecnológicas y su relación en el proceso enseñanza-aprendizaje en la formación académica superior* (Tesis de Maestría). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador. Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/29803/1/1803384526%20Roberto%20Gabino%20Camana%20Fiallos.pdf>
- Carvajal, M. (2009). *La Didáctica en la Educación*. Recuperado de <https://eduteka.icesi.edu.co/gp/upload/58fa5a9e8c27a98b58bcc88d86e1873c.pdf>
- Chiguano, M. (2013). *La inexistencia de recursos didácticos y el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del primero y segundo año de Educación Básica de la escuela de práctica docente “Pujili” cantón Pujilí, 2009-2010* (Tesis). Universidad Técnica de Ambato, Ambato. Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/3863>
- Chipantiza, D. (2016). *Uso de redes sociales en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales de los estudiantes de décimo grado de Educación General Básica de la “Unidad Educativa Benjamín Araujo “cantón Patate provincia de Tungurahua* (Tesis). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador. Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24924/1/DEISY%20CHIPANTIZA.pdf>
- Fingermann, H. (11 de abril de 2011). Educación. Características del aprendizaje. Recuperado de <https://educacion.laguia2000.com/aprendizaje/caracteristicas-del-aprendizaje>
- García, V. (2010). *Ventajas y Desventajas de las Tic*. Madrid, España. <https://1library.co/document/zg691r8q-ventajas-y-desventajas-de-las-tic.html>
- González, I. (2006). *El recurso didáctico. Uso y recursos para el aprendizaje dentro del aula*. Buenos Aires, Argentina. Recuperado de [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_articulo=11816&id\\_libro=57](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=11816&id_libro=57)
- Guevara, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes* (Tesis de Maestría). Universidad Casa Grande, Guayaquil, Ecuador. Recuperado de

<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>

- Iquise, M., y Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje* (Trabajo para el Grado Bachiller en Educación). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú. Recuperado de [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020\\_Iquise%20Aroni.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020_Iquise%20Aroni.pdf)
- Latorre, M., y Seco, C. (2013). *Estrategias y Técnicas Metodológicas* (Recopilación y confección por los autores). Universidad “MARCELINO CHAMPAGNAT”, Lima, Perú. Recuperado de <https://www.umch.edu.pe/arch/hnomarino/metodo.pdf>
- López, C. (2019). *Los recursos didácticos en la enseñanza de la Lengua y Literatura en los estudiantes del séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “Pichaihua”*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato. Recuperado de [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/31058/1/Christian\\_Vinicio\\_L%c3%b3pez\\_Ruiz.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/31058/1/Christian_Vinicio_L%c3%b3pez_Ruiz.pdf)
- Maliza, G. (2019). *La gamificación y su relación en el aprendizaje* (Informe de titulación). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador. Recuperado de [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/30893/1/1803748894\\_Gabriel\\_Wilfrido\\_Maliza\\_Manobanda.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/30893/1/1803748894_Gabriel_Wilfrido_Maliza_Manobanda.pdf)
- Medina, M. (2011). *La metodología activa y su importancia en el proceso de enseñanza – aprendizaje de idiomas Ingles en los estudiantes del tercer año de bachillerato, especialidad Informática sección nocturna*. Recuperado de [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/4746/1/ts%20ingles\\_2011\\_38.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/4746/1/ts%20ingles_2011_38.pdf)
- Oliva, H. (2016). *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. Realidad y Reflexión, 1(44), 30-47*. Recuperado de <http://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44-nOliva.pdf>
- Paredes, M. (2017). *Los recursos didácticos en el proceso de enseñanza de Estudios Sociales en el séptimo grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Ambato* (Tesis). Universidad Tecnológica Indoamérica, Ambato, Ecuador.

- Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26508/1/1805064225%20MAR%c3%8dA%20BEL%c3%89N%20PAREDES%20ZAPATA.pdf>
- Pérez, S. (2010). Los recursos didácticos. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, (9), 1-6. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7396.pdf>
- Prieto, E. (2008). El papel del profesorado en la actualidad. Su función docente y social. *Foro de educación*, (10), 325-345. Recuperado de <file:///D:/USER/Downloads/Dialnet-ElPapelDelProfesoradoEnLaActualidadSuFuncionDocent-2907073.pdf>
- Rojas, C. (2019). *Estrategias de gamificación para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática de los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Atahualpa* (Tesis de Maestría). Universidad Tecnológica Indoamérica, Ambato, Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1079/1/Estrategias%20de%20Gamificaci%c3%b3n.pdf>
- Sánchez, J. (2021). *El proceso de enseñanza durante la pandemia del covid-19 y el aprendizaje significativo de los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "CEC" del cantón Latacunga* (Tesis). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador. Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33742/1/ANDRES%20SANCHEZ%20PROYECTO%20DE%20GRADO.pdf>
- Torres, C., Robles, M., y Molina, O. (2011). ¿Por qué usamos las tecnologías de la información y las comunicaciones? Un estudio sobre las bases sociales de la utilidad individual de internet. *Revista Internacional De Sociología*, 69(2), 371–392. Recuperado de <https://doi.org/10.3989/ris.2010.01.15>
- Torres, H., y Girón, D. (2009). Didáctica general (Colección Pedagógica Formación Inicial de Docentes Centroamericanos de Educación Básica; n. 9). Recuperado de [https://ceccsica.info/sites/default/files/content/Volumen\\_09.pdf](https://ceccsica.info/sites/default/files/content/Volumen_09.pdf)
- Vargas, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 58(1), 68-74. Recuperado de



[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1652-67762017000100011&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1652-67762017000100011&script=sci_arttext)

Vera, F. (2020). La importancia del proceso de enseñanza- aprendizaje y la evaluación diagnóstica. *Revista Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, ISSN: 1989-4155. Recuperado de

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/08/evaluacion-diagnostica.pdf>

Zepeda, S., Abascal, R., y López, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 12 (6), 315-325. Recuperado de

<https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

# ANEXOS

**Resolución.** Tema y tutor



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR  
Av. Los Chacakis y Río Guayllabamba (Campus Huachi) / Teléfono (03) 2 980-261/Casilla 334  
Ambato-Ecuador

Ambato 29 septiembre 2021  
FCHE-UIC-807-2021 Acuer.

Doctor Mg.  
Victor Hernández Del Salto  
PRESIDENTE  
CONSEJO DIRECTIVO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
Presente

De mi consideración:

Unidad de Integración Curricular de la Carrera Educación Básica modalidad presencial de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, en sesión ordinaria realizada el 29 septiembre, visto oficio sin número suscrito por la Srta. ROJAS FREIRE JOHANA ALEXANDRA estudiante, Acuerda:

**SUGERIR A CONSEJO DIRECTIVO**

**APRUEBE LA MODALIDAD DE TITULACIÓN TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR (PROYECTO DE INVESTIGACIÓN) LA SEÑORITA ROJAS FREIRE JOHANA ALEXANDRA ESTUDIANTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA CON EL TEMA PRELIMINAR “LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA”, DE LA CIUDAD DE AMBATO.” Y SE DESIGNE COMO TUTOR SUGERIDO AL DR. WILLYAMS CASTRO, MG DENTRO DEL PERÍODO ACADÉMICO OCTUBRE 2021 – FEBRERO 2022.**

Atentamente,

 Firmado electrónicamente por:  
MARCELO  
WILFRIDO NUÑEZ  
ESPINOZA

**DR. MG. MARCELO NÚÑEZ ESPINOZA**  
Presidente Unidad de Integración Curricular

anexo: lo indicado (1 hoja)

 Firmado electrónicamente por:  
WILLYAMS  
RODRIGO CASTRO  
DAVILA

*Aprobado*

**ANEXO 3  
CARTA DE COMPROMISO**

Ambato, 11 de octubre de 2021

Doctor  
Marcelo Núñez  
Presidente de la Unidad de Integración Curricular  
Carrera de Educación Básica  
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación  
Presente.


De mi consideración:

Yo, Mg. Italo Leonardo Calucho Duque, en mi calidad de Rector de la Unidad Educativa "Atahualpa", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación bajo el Tema: «La gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales de los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Atahualpa", de la ciudad de Ambato.» propuesto por la señorita JOHANA ALEXANDRA ROJAS FREIRE, portador de la cédula de ciudadanía N° 1805379268, estudiante de la Carrera de Educación Básica, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

  
.....  
Mg. Italo Leonardo Calucho Duque  
Rectora de la Unidad Educativa "Atahualpa"  
Cédula de ciudadanía: 1801709526  
N° teléfono convencional: 032-855812 – 032-452239  
N° teléfono celular: 0964006202  
Correo electrónico: leocalucho@hotmail.com.



## Listado de participantes. Docentes y alumnos

- Docentes

Lic. Carolina Rojas, Mg.

Lic. Mónica Castro, Mg.

- Alumnos

### Sexto "A"

CÉDULA	NOMBRES COMPLETOS
1850178607	AYME JEREZ IKER JOSEPH
1850756881	BOMBON MOPOSITA STEVEN JOSUE
822	CACERES LANDAETA ERIANNY VALENTINA
1850835800	CAMBO CHANGO KARLA DOMENICA
1805667019	CHIMBORAZO MOPOSITA GABRIELA FERNANDA
1850814375	GUANGASI CHANGO JOSTYN RICARDO
1850735976	GUTIERREZ RUBIO DOMENICA MISHHELL
1805746920	HERAS MOPOSITA BRITANI MALENA
1850815521	ICHINA LOPEZ JENNIFER ELIZABETH
1850828482	JEREZ AGUILAR NEYVER XAVIER
1850818715	LAGUA CHIMBORAZO CYNTHIA LIZBETH
1850889286	LAGUA GUANGASI BRAYAN DAVID
1850880251	LAURA GUANGASI JONATHAN ALEXIS
1750724153	MALDONADO PERUGACHI JEREMY DAVID
1850008846	MARTINEZ SERRANO ODALYS CAMILA
1805806880	MAURIZACA VILLOTA OSCAR DAVID
1850788454	MOPOSITA MAIZA SILVIA MARIBEL
1850864677	MOPOSITA PULLUPAXI ALEXIS ADRIAN
1850819994	MUZO CHANGO PATRICIO JOSUE
1851186484	PAUCAR GUDIÑO RONNY JOSHUA
1850735570	PEREZ AGUILAR SANTIAGO ALEXANDER
1850447861	PILATAXI LAGUA KATHERINE DAYANA
1850802560	PROAÑO RIVERA CARLOS ANDRES
1850183029	QUILLIGANA POAQUIZA DAMARIS CRISTINA
1850779024	QUINAPANTA TELENCHANA LUIS MATEO
1850876358	SILVA BARRIONUEVO ANDY ISMAEL
1850982537	TALAHUA CHIMBORAZO ANDERSON JOEL
1850854207	TENELEMA MUZO JESSICA GUADALUPE
0250046968	TIVIANO YANCHALIQUIN JOHAN EFRAIN
1850715325	VALLE MARTINEZ GABRIEL ALEXANDER

### Sexto "B"

CÉDULA	NOMBRES COMPLETOS
1850722966	AGUALONGO TENEDA ANDRES SEBASTIAN
1850652114	BETANCURT GUEVARA MAGDALENA ELIZABETH
1850794247	BOMBON AGUAYO JOSUE MATEO
1850171206	BOMBON CORDONES ANTHONY ISMAEL
1756173025	CHANATAXI YANEZ JHOSTYN ALEJANDRO
1850816727	CHANGO CHANGO MAYKEL ISRAEL
1850732148	CHATO LAURA PAUL ISMAEL
1850814425	CHICAIZA MORETA ANDREA BELINDA
1850592484	CHUQUIANA GUZMAN ANDERSON SEBASTIAN
1850503317	CUJI MOREIRA MAYTE GUADALUPE
1850566553	FLORES CHIMBORAZO IVONNE MICAELA
1850718642	GUAITA MALIZA ALEX ISMAEL
0650484694	HIDALGO CHUGCHILAN DAYANA MONSERRATH
1850763440	HIDALGO VASQUEZ JUSTIN ANDRES
1850812114	JEREZ VALLE MILLIE GUADALUPE
1850856764	LAGUA GUAITA JUSTIN ALEXANDER
1850379064	LAGUA LAGUA EVELYN ESTEFANIA
1850821503	LAGUA MUZO JUAN ANDRES
1850799535	LAGUA TUBON JENNIFER ANAHI
1850799501	LAGUA TUBON LIZBETH ALEXANDRA
1850537422	MAISANCHE CUJI PAMELA MONSERRATH
1850596105	MAISANCHE TORRES BRYAN ALEXIS
1850843408	MANOBANDA SISA JOHN ALEXANDER
1850839232	MARIÑO GUTIERREZ CHRISTOPHER MICHAEL
1850741420	MASABANDA MUZO NEISER JOSUE
1850508696	PAZMIÑO LISINTUÑA JHONNY AUGUSTO
1850000744	PEREZ REAL ABIEL JESE
1850793223	PILACHANGA TUBON NATALY LIZBETH
1850722941	PULLUTASI CHIMBORAZO MELANIE SOLANGE
1850726116	QUINATOA MOPOSITA WASHINGTON LEONARDO



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**



**Encuesta dirigida a los estudiantes de sexto año de E.G.B de la Unidad  
Educativa “Atahualpa”**

**Objetivo:** Recabar la información necesaria para la investigación.

**Tema:** La gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales de los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Atahualpa”, de la ciudad de Ambato.

**Instrucciones**

- ✓ Lea detenidamente cada una de las preguntas.
- ✓ Marque con una X la opción que usted considere la correcta.

**Cuestionario**

- 1. ¿Usted sabe qué es la gamificación?**  
 Si  
 No
- 2. ¿El docente utiliza recursos tecnológicos para las actividades académicas en el aula?**  
 Siempre  
 Casi siempre  
 A veces  
 Nunca
- 3. ¿Para usted las clases de Ciencias Sociales son llamativas?**  
 Siempre  
 Casi siempre  
 A veces  
 Nunca
- 4. ¿El docente enseña de manera divertida e interesante?**  
 Siempre  
 Casi siempre  
 A veces

- Nunca
- 5. ¿Se realizan actividades que incentiven el trabajo en equipo?**
- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca
- 6. ¿El docente utiliza materiales que llamen su atención en las clases?**
- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca
- 7. ¿El docente lo felicita por las tareas realizadas exitosamente?**
- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca
- 8. ¿El docente tiene predisposición para aclarar sus inquietudes durante la clase?**
- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca
- 9. ¿Considera que su docente realiza actividades que fomentan la participación?**
- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca
- 10. ¿Considera usted que el docente fomenta la construcción del nuevo conocimiento de la asignatura?**
- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

- 11. ¿Considera usted que la planificación del docente ayuda a que se adquieran destrezas en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje?**
- ( ) Siempre
  - ( ) Casi siempre
  - ( ) A veces
  - ( ) Nunca
- 12. ¿En las clases que imparte su docente usted con facilidad se siente atraído y pone total atención?**
- ( ) Siempre
  - ( ) Casi siempre
  - ( ) A veces
  - ( ) Nunca
- 13. ¿Las actividades planteadas por el docente son comprensible para usted?**
- ( ) Siempre
  - ( ) Casi siempre
  - ( ) A veces
  - ( ) Nunca

**Gracias por su colaboración**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**



**Encuesta dirigida a los docentes de sexto año de E.G.B de la Unidad Educativa**  
**“Atahualpa”**

**Objetivo:** Recabar información necesaria para la investigación.

**Tema:** La gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales de los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Atahualpa”, de la ciudad de Ambato.

**Instrucciones**

- ✓ Lea detenidamente cada una de las preguntas.
- ✓ Marque con una X la opción que usted considere la correcta.

**Cuestionario**

- 1. ¿Conoce usted que es la gamificación?**  
( ) Si  
( ) No
- 2. ¿Usted aplica diferentes técnicas de enseñanza en la clase?**  
( ) Siempre  
( ) Casi siempre  
( ) A veces  
( ) Nunca
- 3. ¿Usted se ha capacitado para la aplicación de herramientas o recursos informáticos en la educación?**  
( ) Siempre  
( ) Casi siempre  
( ) A veces  
( ) Nunca
- 4. ¿Considera que las estrategias de gamificación motivan a los estudiantes durante las clases?**  
( ) Siempre  
( ) Casi siempre  
( ) A veces  
( ) Nunca



- 5. ¿Durante las clases los estudiantes prestan la atención necesaria para comprender los temas de estudio?**
- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca
- 6. ¿Considera usted que las estrategias aplicadas durante sus clases promueven el aprendizaje cooperativo?**
- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca
- 7. ¿Considera que las actividades planteadas fomenta la motivación de sus estudiantes en las clases?**
- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca
- 8. ¿Con qué frecuencia los alumnos participan en clases?**
- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca
- 9. ¿Usted reconoce el esfuerzo que sus estudiantes hacen para alcanzar sus logros?**
- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca
- 10. ¿Las actividades planificadas cumplen un orden lógico y comprensible para los alumnos?**
- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

**11. ¿El contenido desarrollado en la asignatura permite a los estudiantes sean reflexivos y críticos?**

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

**12. ¿Cree que las clases de Estudios Sociales llaman la atención de los estudiantes?**

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

**Gracias por su colaboración**