



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

**Título**

El juego de mesa por turnos como recurso didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 6: Los Continentes, con estudiantes de octavo EGB.

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciada en Pedagogía de  
la Historia y las Ciencias Sociales.**

**Autor:**

Nicole Estefania Guaranga Quishpi

**Tutor:**

Mgs. Mery Elizabeth Zabala Machado

**Riobamba, Ecuador. 2024**

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Nicole Estefania Guaranga Quishpi, con cédula de ciudadanía 0605447812, autora del trabajo de investigación titulado: “El juego de mesa por turnos como recurso didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 6: Los Continentes, con estudiantes de octavo EGB”, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 23 de julio de 2024



Nicole Estefania Guaranga Quishpi

C.I: 0605447812



## ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 23 días del mes de Julio de 2024, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por el estudiante **NICOLE ESTEFANIA GUARANGA QUISHPI** con CC: **0605447812**, de la Carrera Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado "El juego de mesa por turnos como recurso didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 6: Los Continentes, con estudiantes de octavo EGB ", por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.

Mgs. Mery Elizabeth Zabala Machado  
TUTOR(A)

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación “El juego de mesa por turnos como recurso didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 6: Los Continentes, con estudiantes de octavo EGB”, presentado por Nicole Estefania Guaranga Quishpi, con cédula de identidad número 0605447812, bajo la tutoría de Mgs. Mery Elizabeth Zabala Machado; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 15 de noviembre del 2024.

Mgs. Elizabeth Amanda Méndez Maldonado  
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO**



Mgs. Oscar Ilich Imbaquingo Cobagango  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO**



Dr. Rómulo Arteño Ramos  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO**





# CERTIFICACIÓN

Que, **GUARANGA QUISHPI NICOLE ESTEFANIA** con CC: **0605447812**, estudiante de la Carrera de **PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**EL JUEGO DE MESA POR TURNOS COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA UNIDAD 6: LOS CONTINENTES, CON ESTUDIANTES DE OCTAVO EGB**", cumple con el 4 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITIN** porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 02 de octubre de 2024

Mgs. Mery Zabala  
**TUTOR(A)**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo investigativo se lo dedico a Dios, que ha sido mi guía en este largo camino, por darme salud, sabiduría y fuerza para superar los obstáculos.

A mis queridos padres Emperatriz Quishpi y Rubén Guaranga, que me han brindado todo su amor y apoyo incondicional, quienes con su ejemplo de perseverancia y dedicación han sido mi mayor inspiración. Gracias por confiar en mí y ayudarme a cumplir mis sueños, sin ustedes no habría conseguido cada una de mis metas.

A mi abuelita que desde el cielo guía cada uno de mis pasos, que inculcó en mí valores únicos para ser una buena persona, espero que se sienta orgullosa de mí, este triunfo también es de ella.

A mis hermanos Alex y Paúl por su apoyo incondicional que al igual que mis padres me han ayudado a cumplir cada uno de mis objetivos y por celebrar conmigo cada uno de mis logros.

A mis amigas Mikaela, Brigith y Juliexy, quienes me brindaron su amistad sincera y apoyo incondicional, por estar en los momentos buenos y malos, su compañía ha sido una gran fortaleza para mí. Este logro es dedicado a cada uno de ustedes.

*Nicole Estefania Guaranga Quishpi*

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mis queridos padres por su infinito amor y apoyo; a mis hermanos y cuñada, por confiar en mí y alentarme a continuar pese a todas las dificultades.

A mis amigos, Jhonatan y Danny, quienes me brindaron su amistad y cariño, por estar presentes en los buenos y malos momentos mi total agradecimiento. Su amistad ha sido muy importante para seguir adelante.

A Josué, por su apoyo constante y desinteresado, gracias por cada palabra de aliento, tu presencia en mi vida ha sido importante, este logro no habría sido posible sin ti.

A mi tutora Mgs. Mery Zabala, quien con su paciencia y conocimiento fue mi guía durante el desarrollo de este trabajo investigativo.

A la Universidad Nacional de Chimborazo, por darme la oportunidad de ser parte de esta noble institución y formarme como profesional, en especial quiero extender mi agradecimiento a cada uno de los docentes que forman parte de la carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales por ser parte de mi formación académica. Gracias a cada uno de ustedes.

*Nicole Estefania Guaranga Quishpi*

## ÍNDICE GENERAL:

**DECLARATORIA DE AUTORÍA**

**DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR**

**CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL**

**CERTIFICADO ANTIPLAGIO**

**DEDICATORIA**

**AGRADECIMIENTO**

**LISTA DE TABLAS**

**LISTA DE FIGURAS**

**RESUMEN**

**ABSTRACT**

CAPÍTULO I.....	16
1.1 INTRODUCCIÓN.....	16
1.2 ANTECEDENTES.....	17
1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	19
1.4 JUSTIFICACIÓN.....	20
1.5 OBJETIVOS.....	21
1.5.1 General.....	21
1.5.2 Específicos.....	21
CAPÍTULO II.....	22
MARCO TEÓRICO.....	22
2.1. PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.....	22
2.1.1. Definición.....	22
2.1.2. Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje.....	23
2.1.3. Importancia del proceso de enseñanza-aprendizaje.....	24
2.1.4. Proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía.....	25
2.2. RECURSOS DIDÁCTICOS.....	26
2.2.1. Definición.....	26
2.2.2. Características.....	27
2.2.3. Importancia de los recursos didácticos.....	27

2.2.4 Tipos de recursos didácticos .....	28
2.3.    JUEGO DE MESA POR TURNOS .....	29
2.3.1.    Definición .....	29
2.3.2.    Tipos de juego de mesa.....	30
2.3.3.    Importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje .....	30
2.3.4.    Ventajas y desventajas de la utilización de los juegos de mesa en el ámbito educativo.....	31
2.3.5.    El juego de mesa como herramienta didáctica .....	31
2.3.6.    Componentes del juego de mesa .....	31
CAPÍTULO III. ....	33
METODOLOGÍA.....	33
3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN .....	33
3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	33
3.2.1. Por el nivel o alcance .....	33
3.2.2. Por el lugar.....	33
3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	33
3.4. MÉTODOS.....	34
3.4.1. Método inductivo-deductivo.....	34
3.4.2. Método analítico- sintético .....	34
3.5. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	34
3.5.1. Técnica.....	34
3.5.2. Instrumento .....	34
3.6. POBLACIÓN DE ESTUDIO Y TAMAÑO DE MUESTRA.....	35
CAPÍTULO IV. ....	36
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	36
4.1.    RESULTADOS .....	36

4.1.1. Encuestas realizadas a los estudiantes de octavo año de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco” .....	36
4.1.2. Entrevista aplicada a los docentes encargados de los octavos años de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco” año lectivo 2023-2024.....	45
4.2. DISCUSIÓN.....	55
CAPÍTULO V.....	58
CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES .....	58
5.1. CONCLUSIONES.....	58
5.2. RECOMENDACIONES .....	58
CAPÍTULO VI.....	60
PROPUESTA .....	60
6.1. TÍTULO .....	60
6.2. INTRODUCCIÓN .....	60
6.3. OBJETIVOS.....	60
6.3.1. Objetivo General.....	60
6.4. Contenidos de la unidad 6.....	61
6.5. HERRAMIENTA PARA ELABORAR EL JUEGO DE MESA POR TURNOS....	61
6.5.1. Genially.....	61
6.6. GEOTRIVIA .....	62
6.6.1. Requisitos.....	62
6.6.2. Reglas: .....	62
6.6.3. Participantes.....	62
6.6.4. Desarrollo del juego.....	62
6.6.5. Ganador del juego.....	62
6.7. GUÍA DE PASOS PARA CREAR EL JUEGO DE MESA VIRTUAL.....	62
BIBLIOGRAFÍA .....	70
ANEXOS .....	74

Anexo N1. Encuesta realizada a los estudiantes de octavo de EGB. ....	74
Anexo N2. Entrevista realizada a los docentes .....	76
Anexo N3. Socialización del juego de mesa .....	77
Anexo N4. Desarrollo de la encuesta por parte de los estudiantes de octavo año de EGB. .....	77

## ÍNDICE DE TABLAS.

<b>Tabla 1</b> Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje .....	23
<b>Tabla 2</b> Tipos de juego de mesa .....	30
<b>Tabla 3</b> Distribución de los estudiantes de octavo de EGB de la UEJDV .....	35
<b>Tabla 4</b> Fomenta el diálogo e intercambio de ideas. ....	36
<b>Tabla 5</b> Recursos didácticos que facilitan la comprensión. ....	37
<b>Tabla 6</b> Inclusión de actividades prácticas. ....	38
<b>Tabla 7</b> Interés en el estudio de los continentes. ....	39
<b>Tabla 8</b> Dificultad de aprendizaje de los continentes. ....	40
<b>Tabla 9</b> Implementación de actividades interactivas. ....	41
<b>Tabla 10</b> Aprendizaje de geografía a través de un juego de mesa. ....	42
<b>Tabla 11</b> Instrucciones y reglas del juego de mesa. ....	43
<b>Tabla 12</b> Contenido del juego de mesa. ....	44
<b>Tabla 13</b> Perfil de los entrevistados. ....	45
<b>Tabla 14</b> Fomentar la participación activa de los estudiantes. ....	45
<b>Tabla 15</b> Recursos didácticos utilizados para impartir clases. ....	46
<b>Tabla 16</b> Recursos o métodos didácticos con más efectividad para enseñar sobre los continentes. ....	47
<b>Tabla 17</b> Evaluación del nivel de comprensión de la unidad 6. ....	48
<b>Tabla 18</b> Dificultades identificadas al enseñar la temática de los continentes a diferencia de otras unidades. ....	49
<b>Tabla 19</b> Cambios necesarios que garantizan un aprendizaje significativo en sus estudiantes. ....	51
<b>Tabla 20</b> Un juego de mesa educativo ayuda a sus estudiantes a estar involucrados y motivados. ....	52
<b>Tabla 21</b> Impacto positivo evidenciado en sus estudiantes durante la utilización del juego de mesa educativo. ....	53
<b>Tabla 22</b> Características educativas que debería tener un juego de mesa para que sea efectivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. ....	54
<b>Tabla 23</b> Unidad del texto de EESS de 8vo año. ....	61

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b>	Fomenta el diálogo e intercambio de ideas. ....	36
<b>Figura 2</b>	Recursos didácticos que facilitan la comprensión. ....	37
<b>Figura 3</b>	Inclusión de actividades prácticas. ....	38
<b>Figura 4</b>	Interés en el estudio de los continentes. ....	39
<b>Figura 5</b>	Dificultad de aprendizaje de los continentes. ....	40
<b>Figura 6</b>	Implementación de actividades interactivas ....	41
<b>Figura 7</b>	Aprendizaje de geografía a través de un juego de mesa. ....	42
<b>Figura 8</b>	Instrucciones y reglas del juego de mesa. ....	43
<b>Figura 9</b>	Contenido del juego de mesa. ....	44
<b>Figura 10</b>	Juego de mesa en Genially. ....	61

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal el diseño de un juego de mesa que permita tener un apropiado proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 6, correspondiente a los continentes del texto de Estudios Sociales de octavo año de EGB, para llevar a cabo su desarrollo se ha utilizado diferentes aportes teóricos que sustentan su viabilidad, basándose en un enfoque mixto que analiza datos cualitativos y cuantitativos resultado de las encuestas realizadas a 105 estudiantes de la Unidad Educativa “Juan de Velasco” y a los docentes encargados de la asignatura a través una entrevista in situ.

Es relevante mencionar que nos servimos de investigación bibliográfica, descriptiva y de campo para identificar las variables que sostienen a la investigación, las cuales no han sido manipuladas, como resultado del juego de mesa por turnos propuesto, se ha observado el desarrollo de habilidades creativas, reflexivas, sociales en los estudiantes, lo que ha incrementado la participación, interés y el trabajo colaborativo.

**Palabras claves:** Juego de mesa por turnos, enseñanza-aprendizaje, recurso didáctico, los continentes, octavo año de EGB.

## ABSTRACT

The present research work has as its primary objective the design of a board game that allows an appropriate teaching-learning process of unit 6, corresponding to the continents of the Social Studies text of the eighth year of EGB. To carry out its development, we have used different theoretical contributions that support its viability, based on a mixed approach that analyzes qualitative and quantitative data resulting from the surveys made to 105 students of the Educational Unit “Juan de Velasco” and to the teachers in charge of the subject through an on-site interview.

We used bibliographic, descriptive, and field research to identify the variables that support the research and have not been manipulated. The proposed turn-based board game has developed creative, reflective, and social skills in the student, which has increased participation, interest, and collaborative work.

**Keywords:** Board game by turns, teaching-learning, didactic resource, the continents, eighth grade of EGB.

Reviewed by:



Lic. Eduardo Barreno Freire. Msc.

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0604936211

## CAPÍTULO I.

### 1.1 INTRODUCCIÓN

Existen diferentes factores que determinan el proceso educativo, es decir, de qué manera los estudiantes adquieren su conocimiento y de qué forma los aplican en su diario vivir, es así, que dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje se ha observado que los estudiantes presentan distintos problemas de comprensión a uno o varios temas relacionados a la asignatura de Estudios Sociales, específicamente a la unidad 6 que corresponde a los continentes, dificultades que podrían tener relación a la falta de recursos didácticos y la poca motivación que recibe el estudiante, haciendo que consideren a la asignatura monótona y poco interesante, provocando en los estudiantes dificultad para aprender, creando vacíos perjudicando el proceso de aprendizaje.

Por esta razón, resulta fundamental realizar un análisis continuo de la situación presente, considerando factores presentes en el aula, con el objetivo de identificar, detectar e individualizar las necesidades y potencialidades específicas de cada grupo, buscando alcanzar el objetivo primordial: el aprendizaje de los estudiantes. Para Tituaña (2019), la educación en el Ecuador se ha centrado en una enseñanza memorística y tradicionalista, dejando de lado la aplicación de nuevas estrategias y recursos didácticos por medio de los cuales, los estudiantes puedan adquirir conocimientos que van a fortalecer su proceso de formación, dando como resultado que las clases sean aburridas y monótonas, puesto que no fomentan la participación activa, por ende, los estudiantes no muestran interés por aprender.

Por otra parte Goulart (2022), menciona que al conocer las necesidades del estudiante nos va a permitir identificar diferentes aspectos que justifican el desinterés por aprender, lo cual permitirá mejorar la dinámica educativa para motivar a los estudiantes, a través de recursos didácticos que motiven la participación, despertado el interés de los estudiantes por aprender las temáticas y el proceso de enseñanza-aprendizaje se torne más fluido, además, de reforzar de manera práctica los conocimientos que los estudiantes van adquiriendo.

Al referirnos a recursos didácticos en este caso en particular, hacemos referencia al uso de juegos de mesa en el proceso educativo, de este modo, en el presente trabajo investigativo titulado “El juego de mesa por turnos como recurso didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 6: Los Continentes, con estudiantes de octavo de EGB”, se pretende crear un juego de mesa que facilite o ayude en el aprendizaje de los conceptos básicos relacionados con la unidad 6. Esta investigación está dividida en seis capítulos que se detallados a continuación:

Capítulo I: Aquí se encuentra la introducción, antecedentes, planteamiento del problema, justificación de la investigación, objetivo general y específicos.

Capitulo II: Se muestra el marco teórico, en donde se encuentra todo lo referente al proceso de enseñanza-aprendizaje, características de los recursos didácticos y el juego de mesa como herramienta didáctica.

Capítulo III: Se encuentra la metodología utilizada se detalla el enfoque, tipo y diseño de la investigación, además, de abordar las técnicas e instrumentos para la recolección de datos y la población de estudio.

Capítulo IV: Se encuentra los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes de octavo de EGB y la entrevista a los docentes, se detalla la tabulación de datos y análisis, además, se muestra la discusión de los resultados obtenidos.

Capítulo V: Se presentan las conclusiones de la investigación, en donde las conclusiones responden a los objetivos del trabajo investigativo, asimismo, se encuentra las recomendaciones para futuras investigaciones.

Capítulo VI: Se expone la propuesta de la investigación, la cual está conformada, por título, objetivos, contenidos de la unidad investigada, herramienta que se utilizó para el desarrollo del juego de mesa, guía de pasos para su diseño y por último, el enlace de la propuesta.

## **1.2 ANTECEDENTES**

Para el desarrollo del siguiente trabajo se consideraron investigaciones con temáticas relacionadas al trabajo realizado, las cuales se presentan a continuación:

Sanz (2022) en su investigación “Los juegos de mesa como recurso didáctico para la enseñanza de los distintos elementos curriculares en Educación Primaria”, menciona que tiene el propósito de proporcionar información sobre la incorporación de los juegos de mesa en las aulas de Educación Primaria. Su objetivo principal es conocer cuál es la opinión de la comunidad educativa acerca de la utilización de los juegos de mesa como recursos útiles para la enseñanza de los distintos elementos curriculares. La metodología que se utiliza en esta investigación se corresponde con un estudio de casos. Aplicando instrumentos de carácter cualitativo y cuantitativo, ya que para la recogida de datos se utilizaron entrevistas semiestructuradas y cuestionarios. A nivel de resultados, se observa que los distintos miembros de la comunidad educativa tienen una opinión muy favorable a la utilización de estos recursos en las aulas de esta etapa, aunque son conscientes de que se hace vital su combinación con otro tipo de recursos y metodologías, para que el alumnado pueda aprender de maneras diferentes. El estudio permite concluir con que cada vez son más los docentes los que apuestan por la utilización de estos recursos, aunque para poder introducirlos del modo óptimo es necesario no solo una formación sobre este tema sino también que, desde los centros, se promuevan jornadas para toda comunidad educativa sobre los distintos juegos de mesa que existen. Para que así las familias puedan reforzar en sus hogares lo que el alumnado ha visto en la escuela.

Por otra parte, Diaz (2020) en su trabajo investigativo “Diseño de juego de mesa para aprender las cuatro operaciones básicas de matemática mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje ante la nueva realidad del Covid-19”, indica que actualmente durante el período de pandemia en diversos países del mundo, el sector educación lamentablemente se ha visto afectado y es que, en un país socialmente tan desigual como el Perú, llevar la educación pre-escolar y escolar al modo virtual desde casa significa enfrentarse a grandes retos: el de salvaguardar el derecho a la educación para todos los escolares y el de enfrentar una realidad

de desigualdad tecnológica al mismo tiempo. Sin embargo, ¿qué está pasando realmente con la educación en nuestro país? si bien es cierto en muchos hogares la adaptabilidad se ha tornado fácil, para el gran porcentaje de hogares sobre todo en las zonas rurales, las dificultades han sido mayor, la educación virtual ha sido una desventaja para ellos por el tema de conexión y falta de materiales educativos para el desarrollo de su aprendizaje que trae como consecuencias problemas de motivación, frustración, estrés, abandono de estudios acentuando las desigualdades sociales. Es por ello por lo que se plantea el diseño de un juego de mesa didáctico denominado Concentrado de Coco, cuyo objetivo es ayudar a los niños con una metodología dinámica a aprender las cuatro operaciones básicas de matemáticas y enseñar a pensar antes que memorizar desarrollando al mismo tiempo habilidades sociales. Es importante fomentar actividades lúdicas en los niños, ya que el juego como metodología educativa ayuda a enriquecer su imaginación, a desarrollar la concentración enriqueciendo la mente del niño; es así como de la mano del diseño gráfico podemos contribuir en la mejora del material de aprendizaje.

El autor Espinoza (2022) en su investigación “El aprendizaje basado en juegos de mesa para la enseñanza de la matemática”, menciona que, el problema identificado es la dificultad en el aprendizaje de la Matemática aplicada para la resolución de problemas mediante razonamiento lógico en estudiantes de cuarto año de básica de la Unidad Educativa Consejo Provincial de Pichincha, es por ello por lo que el objetivo de la investigación fue establecer el juego de mesa para fortalecer la enseñanza de la asignatura antes mencionada. La metodología empleada en la investigación fue bajo un enfoque mixto, modalidad de investigación aplicada, tipo de investigación documental y de campo; con un método inductivo-deductivo, que permitió obtener la información que contribuye al objeto de estudio. Los participantes del estudio fueron: dos expertos en juegos de mesa y dos en enseñanza de la Matemática; quienes aportaron significativamente en el presente trabajo. Además, docentes y estudiantes del cuarto año de básica; de quienes se obtuvo información relevante. Se utilizó el muestreo por conveniencia, con el propósito de conseguir la información necesaria. Los instrumentos aplicados fueron: guía de entrevista, pre-test y post-test. La información obtenida de los expertos ayudó en el diseño del juego, los datos recabados de docentes facilitaron la identificación de las principales problemáticas que presentan los estudiantes en cuanto a la comprensión de los problemas matemáticos. Con respecto a los estudiantes se aplicó un pre-test y post-test para identificar los avances obtenidos luego del uso del juego de mesa. Entre los principales resultados se evidencia una mejora en la destreza trabajada y como conclusiones del trabajo investigativo los estudiantes se sienten motivados para aprender mediante el uso del juego, además se evidencia el trabajo colaborativo y se potencian las habilidades blandas como: el trabajo en equipo, resolución de problemas, pensamiento analítico y autonomía.

Paladines (2023) en su trabajo investigativo “Juegos de mesa y nociones lógico-matemáticas en niños de preparatoria de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, de la ciudad de Loja, en el periodo 2022-2023”, indica que las nociones lógico-matemáticas son representaciones mentales que se forman a partir de la interacción que mantienen los niños con su entorno, dentro de las cuales se puede encontrar la clasificación, seriación, conteo,

correspondencia, etc., que son primordiales para el desarrollo de habilidades cognitivas y favorecen apropiadamente el aprendizaje de las matemáticas. En el presente estudio se formuló determinar cómo los juegos de mesa mejoran las nociones lógico matemáticas de los niños de preparatoria de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, para su desarrollo se utilizaron los métodos inductivo y deductivo que permitieron recolectar la información necesaria para darle sentido al trabajo investigativo y obtener conclusiones válidas; y también analítico y sintético para realizar un análisis minucioso, seleccionando los datos más relevantes para la investigación. El instrumento aplicado en el diagnóstico fue la Batería para la Evaluación de la Competencia Matemática (Test Evamat-0), a una muestra de 25 niños, denotando que el 72% de ellos se ubicaban en zona baja con respecto a esta habilidad, presentando dificultad para reconocer figuras geométricas, contar, relacionar número y cantidad, resolver problemas sencillos, identificar nociones espaciales, entre otros; razón por la cual, como respuesta a esta problemática, se elaboró y ejecutó actividades basadas en los juegos de mesa, evidenciando en el postest que luego de la intervención el 56% de niños lograron adquirir el nivel alto de capacidad matemática. Demostrando que los juegos de mesa al ser utilizados como estrategias metodológicas son útiles y enriquecedores de aprendizaje que favorecen el proceso de adquisición de las destrezas matemáticas básicas.

### **1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

La educación en el Ecuador ha priorizado predominantemente un enfoque de enseñanza basado en la memorización y lo tradicional, descuidando la implementación de estrategias novedosas y recursos didácticos que permitan a los estudiantes adquirir conocimientos que enriquezcan su desarrollo educativo. Esto ha generado clases percibidas como monótonas y aburridas, ya que no promueven la participación activa, resultando en un desinterés por parte de los alumnos hacia los temas impartidos en el aula de clase.

Para combatir esta situación, se requiere implementar recursos didácticos que estimulen la participación activa de los estudiantes, con la meta de suscitar interés en los temas tratados y facilitar un proceso de aprendizaje más dinámico. Esto implica reforzar de manera práctica los conocimientos que los alumnos están adquiriendo en el aula.

Para Galván y Siado (2021), el proceso educativo se ha visto afectado por métodos tradicionales, memorísticos y rutinarios debido a que en los estudiantes no se fomenta una educación activa y participativa, provocando que no se logre un alto nivel académico.

Considerando a Gamboa (2014), durante varias generaciones la educación en el Ecuador se mantuvo con un modelo pedagógico tradicional, ya que, los contenidos se enseñan de manera acumulativa, es decir, se prioriza la cantidad dejando de lado la calidad educativa. Los procesos inadecuados de enseñanza pueden darse por no aplicar recursos, estrategias, técnicas y actividades innovadoras, las cuales, ayudan a consolidar la calidad de enseñanza.

Por otra parte, Solís, San Andrés y Pazmiño (2019), mencionan que en el modelo pedagógico tradicional el docente se basaba en repetir y repetir la información para que de esta manera el alumno aprendiera de memoria, ya que, se consideraba que de esta manera el

conocimiento se adquiriría de forma significativa, es así como la memorización era considerada como un método factible de aprendizaje.

De tal manera Machado (2021), indica que la educación en el Ecuador ya enfrentaba problemas de aprendizaje dentro de las aulas, ya que, se conserva un modelo pedagógico tradicional, es así como, con la llegada de la pandemia del COVID-19 estos problemas se profundizaron más por la falta de herramientas, recursos o estrategias que despierten interés en los estudiantes.

Es así como, dentro de las instituciones educativas se evidencia desmotivación por aprender de parte de los estudiantes, debido a la escasa utilización de recursos didácticos innovadores que despierten interés en aprender los conceptos básicos que se desarrollan dentro de una asignatura, dando como resultado que el alumno desarrolle vacíos de conocimiento. Además, esta carencia de conocimiento se ve reflejada en el área de Estudios Sociales, específicamente en el aprendizaje de los continentes, su proceso de enseñanza requiere de metodologías innovadoras que dinamice el aula y motiven el aprendizaje.

De este modo, el planteamiento del problema está regido por una pregunta científica que pretende direccionar la investigación.

¿Cómo fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de octavo de EGB, en la unidad 6: Los continentes, tomando en cuenta la aplicación de recursos didácticos que fomenten la participación activa?

## **1.4 JUSTIFICACIÓN**

A pesar del transcurso del tiempo y que las nuevas metodologías cobran gran relevancia en la actualidad, aún se ha evidenciado un estilo de enseñanza tradicional, es decir, se basan en la utilización de recursos poco llamativos como el libro de texto, haciendo que la clase se torne aburrida y no despierte el interés de los estudiantes. Por este motivo, para que los alumnos adquieran una educación de calidad, se debe acudir a la búsqueda de nuevas metodologías.

Por tal razón se realiza el siguiente tema de investigación, es así, que a través de la propuesta del uso del juego de mesa por turnos como recurso didáctico se pretende alcanzar la atención de los estudiantes para favorecer un aprendizaje profundo, además de fomentar la motivación y el interés, se debe tener en cuenta que para que se desarrolle un aprendizaje significativo el docente debe dejar de lado su modo de enseñanza tradicionalista.

Por otra parte, en la investigación realizada por Gutiérrez (2023), titulada “Juego de mesa como recurso didáctico para la enseñanza de la matemática en la educación básica primaria”, menciona que el juego de mesa es importante dentro de la formación académica del estudiante, ya que, por medio de él desarrollan competencias útiles y aprenden de manera divertida, de tal manera, algunos de los docentes incorporan este tipo de recurso didáctico, ya que favorece al desarrollo y consolidación del aprendizaje.

Para Cruz (2016), dentro de su investigación titulada “Los juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento del proceso lecto-escritor”, expone que dependiendo

del tipo de recurso o estrategia que se utilice en el salón de clases, el estudiante va a ir desarrollando habilidades, es así que, el juego de mesa es de gran ayuda en la enseñanza de conceptos básicos de los diferentes modelos educativos, además menciona que existen varios estudios que demuestran su efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Losada (2022), en su investigación titulada “El juego de mesa como recurso de aprendizaje en el aula de Lengua Extranjera (francés)”, menciona que al implementar juegos de mesa en las distintas clases se ha evidenciado resultados beneficiosos, mediante este recurso se muestra la eficacia de su uso en lo que corresponde el aprendizaje léxico, además, de que permite valorar como se relacionan con sus compañeros durante el desarrollo del juego. Por lo que afirma que consiguió sus objetivos planteados en la investigación.

Sin embargo, las investigaciones encontradas están direccionadas a otras asignaturas o áreas, no obstante, se puede evidenciar que el uso de los juegos de mesa dentro del ámbito educativo tiene buenos resultados, ya que, logran despertar el interés en los estudiantes por aprender, de tal manera, considero que al implementar en el área de las Ciencias Sociales sería de gran ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante, debido a que tienden a pensar que los temas impartidos en esta asignatura son aburridos.

## **1.5 OBJETIVOS**

### **1.5.1 General**

- Diseñar un juego de mesa por turnos como recurso didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de octavo de EGB, en la unidad 6: “Los continentes”.

### **1.5.2 Específicos**

- Identificar los referentes teóricos y metodológicos que justifican la pertinencia de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de educación general básica, por medio de la aplicación de recursos didácticos que fomenten la participación.
- Analizar el estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de 8oEGB en la unidad 6: Los continentes.
- Definir los elementos, características y estructura del juego de mesa por turnos.

## **CAPÍTULO II.**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

##### **2.1.1. Definición**

La esencia fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje es promover la formación integral de la personalidad del estudiante, sirviendo como la vía principal para adquirir conocimientos, pautas de comportamiento, valores, métodos y estrategias de aprendizaje. En este proceso, el estudiante debe asimilar las leyes, conceptos y teorías presentes en las distintas asignaturas de su plan de estudios, al interactuar con el profesor y sus compañeros, desarrolla procedimientos y estrategias de aprendizaje, adoptando modos de actuación alineados con los principios y valores de la sociedad, así como con estilos de vida enriquecedores.

Abreu, Barrera, Breijo y Bonilla (2018), mencionan que la dinámica educativa, denominada enseñanza-aprendizaje (PEA), es comprendida como un contexto en el cual el estudiante ocupa un papel central, mientras que el rol que desempeña el profesor se define como el de facilitador de los procesos de aprendizaje. En este escenario, los estudiantes son los encargados de construir el conocimiento a través de la lectura, la aportación de sus experiencias y la reflexión sobre estas, además de participar en el intercambio de perspectivas tanto con sus pares como con el docente.

Para Campos y Moya (2011), el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene como objetivo fomentar la formación integral de la personalidad del estudiante, constituyendo una vía principal para la obtención de conocimientos, patrones de conducta, valores, procedimientos y estrategias de aprendizaje, dentro de este proceso el educando debe apropiarse de las leyes, conceptos y teorías de las diferentes asignaturas con el fin de interactuar con los docentes y compañeros de clase.

Aun cuando el proceso de enseñanza- aprendizaje (PEA) busca aportar a la formación integral de la personalidad del alumno, el docente mantiene un rol directivo. Su influencia está orientada a favorecer el aprendizaje en distintos aspectos, abarcando conocimientos, habilidades y valores.

Para Lisintuña y Marca (2017), el papel principal del docente es el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que, es el encargado de orientar, guiar y facilitar la enseñanza, es decir, está a cargo de buscar e implementar técnicas, métodos, recursos, estrategias, etc. Y de esta manera llevar nuevos conocimientos a los alumnos, sin embargo, esto no quiere decir que solo el docente debe encargarse de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, también deben ser partícipes los estudiantes, es decir debe existir interacción entre docente y estudiante.

### 2.1.2. Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje

Para Osorio, Vidanovic y Finol (2021), el proceso de enseñanza-aprendizaje cuenta con elementos que tienen relación entre sí, además cumple su función creativa está presente dentro y fuera del aula, facilitando que el docente imparta sus conocimientos y los alumnos los adquieran. El proceso de enseñanza-aprendizaje cuenta con los siguientes elementos:

**Tabla 1**

*Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje*

<b>ELEMENTOS DEL PEA</b>	<b>SIGNIFICADO / DESCRIPCIÓN</b>	<b>AUTORES</b>
<b>Contenidos, competencias y el currículo</b>	Responden a la interrogante: ¿Qué enseñar? y son el conjunto de temáticas, informaciones o tópicos (datos, sucesos, conocimientos, habilidades, conductas actitudes o competencias) que se enseñan y se aprenden a lo largo del proceso educativo en base al Currículo Nacional o Institucional.	Medina y Salvador (2009), Rodríguez y Pando (2011), Torres y Girón (2009), Vílchez, (2004), Cañedo (2008).
<b>Metodología</b>	Es el componente que integra los demás elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje. Responde básicamente a las interrogantes: ¿Cómo enseñar? y ¿cómo aprender?	Medina y Salvador (2009), Rodríguez y Pando (2011), Torres y Girón (2009), Cañedo (2008).
<b>Objetivos</b>	Constituyen el ¿Para qué? del proceso de enseñanza – aprendizaje. Lo que debe alcanzar o lograr el estudiante.	Medina y Salvador (2009), Rodríguez y Pando (2011), Torres y Girón (2009), Cañedo (2008)
<b>Medios</b>	Son los recursos que se utilizan para materializar los métodos o estrategias de enseñanza –aprendizaje, responden a las interrogantes: ¿Con qué enseñar? y ¿con qué aprender? En este apartado se incluyen los recursos tecnológicos.	Medina y Salvador (2009), Rodríguez y Pando (2011), Torres y Girón (2009), Cañedo (2008), Vargas (2017).

---

<b>Planificación</b>	Es un documento organizativo o plan didáctico que le permite al docente anticiparse sobre el acto pedagógico que llevará a cabo para propiciar y evaluar el PEA.	Medina y Salvador (2009), Rodríguez y Pando (2011), Torres y Girón (2009), Vílchez, (2004), Cañedo (2008)
<b>Evaluación</b>	Es el elemento que permite medir, regular, ajustar y replantear el proceso de enseñanza –aprendizaje, es decir permite obtener resultados de los logros alcanzados. Es por ello, que responde a las interrogantes: ¿Qué se logró?, ¿Qué se debe mejorar?, ¿Qué resultados se obtuvieron?	Medina y Salvador (2009), Rodríguez y Pando (2011), Torres y Girón (2009) y (Vílchez, 2004), Cañedo (2008).
<b>Protagonistas del PEA</b>	Están representados por los docentes, estudiantes y por las relaciones que estos actores educativos guardan entre sí.	Medina y Salvador (2009). Torres y Girón (2009), Estupiñan, Carpio, Verdesoto y Romero (2016).
<b>Contexto</b>	Se refiere a las formas de organización y funcionamiento institucional; a la infraestructura y materiales educativos disponibles; y, al medio geográfico, económico, cultural y social, así como el clima del aula.	Torres y Girón (2009). Rodríguez y Pando (2011), Álvarez (1999).

---

Fuente: Elaboración directa de Osorio, Vidanovic y Finol (2021, págs. 5,6).

### **2.1.3. Importancia del proceso de enseñanza-aprendizaje**

La importancia del proceso de enseñanza-aprendizaje es relevante, se investigan y elaboran estos métodos con la intención de favorecer a los estudiantes. También conlleva la creación de modelos apropiados por parte de los propios alumnos. La implementación de proyectos resulta en el aprendizaje, ya que los estudiantes adquieren habilidades complejas fundamentadas en situaciones reales.

“Los objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje constituyen los fines o resultados, previamente concebidos como un proyecto abierto y flexible, que guían las actividades de profesores y estudiantes para alcanzar las transformaciones necesarias en estos últimos” (Bravo & Cáceres, 2016).

Es esencial considerar que los estudiantes deben aplicar estas habilidades en su entorno personal. Esto se logra al contar con un entorno favorable y una metodología de enseñanza efectiva. Además, es crucial tener un docente competente que pueda implementar dicha metodología, junto con estudiantes conscientes de su proceso de aprendizaje. Al tener en cuenta estos elementos, se puede alcanzar un exitoso proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, la importancia del proceso de enseñanza-aprendizaje se refleja afirmado por Lisintuña y Marca (2017), mencionan que el proceso de enseñanza aprendizaje es una práctica que desarrolla el ser humano en diferentes instancias de su vida, implicando el desarrollo de actitudes, aptitudes, valores y conocimientos adquiridos durante el transcurso del tiempo que le serán de mucha utilidad para transmitirlos con otras personas, mediante la práctica.

#### **2.1.4. Proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía**

En muchas ocasiones, se critica que la enseñanza de Geografía en escuelas y colegios es memorística, teórica, repetitiva de conceptos, pasiva y poco motivadora. Se atribuye la responsabilidad de estas deficiencias a las maestras de primaria y profesores de secundaria, acusándolos de impartir de manera deficiente los contenidos de Geografía en el programa de estudios.

Según Vargas (2009), la enseñanza de la Geografía se centra en el estudio regional descriptivo, generando diversos problemas en su proceso educativo. Esto se manifiesta en la prevalencia de la enseñanza descriptiva, que aleja al estudiante de su entorno, promueve la memorización y convierte el aprendizaje en una actividad productiva. Se destaca el énfasis en el conocimiento de lugares y conceptos, a menudo mal utilizados, convirtiendo la enseñanza en un proceso mecánico de transmisión de contenidos. Las clases tienden a ser excesivamente rutinarias, dominadas por la recitación en lugar de la explicación de procesos y fenómenos. El uso exclusivo de libros de texto como fuente de conocimiento para educadores y estudiantes y la evaluación que refleja simplemente la reproducción de contenidos son también consecuencias notables.

Por otro lado, para Durán (2006), en el desarrollo educativo, el proceso de enseñanza-aprendizaje de la geografía tiene gran relevancia, ya que, el alumno tendrá acceso a diversos instrumentos los cuales permitirán y facilitarán su acercamiento al mundo que los rodea, además, fomenta la comprensión de su entorno.

Sin embargo, para Gurevich, Blanco, Fernández y Tobío (1995) citado en Durán (2006), para que la enseñanza de la geografía cumpla sus objetivos y se desarrolle de manera correcta, se debe dejar de lado la idea errónea de una geografía tradicional, descriptiva, que se va asemejando a la memoria y repetición.

Siguiendo a Rodríguez (2006), se destaca la importancia de que los docentes utilicen recursos didácticos que motiven a los estudiantes, integrándolos en su propia experiencia. Es fundamental que el trabajo en el aula no sea impuesto, con el objetivo de evitar el rechazo hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se sugiere captar la atención de los alumnos mediante actividades como explorar la comunidad circundante a la escuela, estimulando la curiosidad infantil y fomentando el interés en comprender más a fondo los elementos del entorno y sus interrelaciones. Formular preguntas bien dirigidas, abordando el porqué de cada elemento del espacio, el impacto humano en la sociedad y la naturaleza de los eventos locales se presenta como una manera eficaz de avivar el interés y el espíritu de investigación en los estudiantes.

## **2.2. RECURSOS DIDÁCTICOS**

### **2.2.1. Definición**

Los recursos didácticos comprenden diversos elementos que facilitan la ejecución del proceso de enseñanza y aprendizaje, contribuyendo a que los estudiantes adquieran un dominio específico del conocimiento al brindarles experiencias sensoriales representativas de dicho saber. Estos materiales, en un contexto educativo dado, se emplean para favorecer el desarrollo de las actividades formativas. Es importante destacar que los recursos educativos utilizados en una situación de enseñanza y aprendizaje pueden o no ser considerados medios didácticos.

Para Blanco (2012), los recursos didácticos deben ser considerados como un apoyo en el desarrollo educativo, es así como, los recursos o materiales didácticos pueden referirse a todos los componentes que una institución educativa debe disponer, es decir, todo material de tipo audiovisual, bibliográfico, entre otros. Sin embargo, desde otra perspectiva se llaman recursos didácticos a aquellas estrategias que el docente utiliza para facilitar su tarea, refiriéndose a la manera de retransmitir los conocimientos o contenidos.

De acuerdo con lo expuesto por Vargas (2017) a los recursos educativos didácticos se les ha llamado de diversos modos, entre los cuales se encuentran: apoyos didácticos, recursos didácticos, medios educativos, dichos recursos pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido.

Aunado a lo anterior Lujan (2016) menciona que un recurso didáctico es cualquier material que facilita al profesor su función: le ayuda a explicarse mejor para que los conocimientos lleguen de una forma más clara al alumno. Al poder ser cualquier material estamos hablando de vídeos, libros, gráficos, imágenes, actividades, películas, y cualquier

elemento que se nos ocurra que pueda ayudar a la comprensión de una idea. Innovar en este aspecto es clave en el avance de la educación.

### **2.2.2. Características**

La eficacia del proceso de enseñanza y aprendizaje se ve potenciada por la adecuada utilización de recursos didácticos, los cuales desempeñan un papel fundamental en la facilitación de experiencias educativas enriquecedoras. Estos recursos, que pueden manifestarse en diversas formas, ya sean físicas o virtuales, se caracterizan por su capacidad para despertar el interés de los estudiantes, ajustarse a las particularidades físicas y psicológicas de los mismos, y servir como guía para la actividad docente.

Los recursos didácticos poseen diferentes características dependiendo el tipo y la finalidad, puesto que, se deberá tener en cuenta las fortalezas y debilidades en el aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, López, Llaguno, Llor y Solano (2023, p. 385) establecen las siguientes características generales que todo recurso debe poseer:

- Pueden ser utilizados de manera individual y grupal.
- Pueden ser diseñados de acuerdo con el contexto de enseñanza impuesta por el docente.
- Permite que el estudiante desarrolle nuevas estrategias para organizar y planificar su aprendizaje.
- Se pueden adaptar y utilizar de acuerdo con objetivos establecidos por las diversas asignaturas.
- Está enfocado en despertar el interés, curiosidad y creatividad de los estudiantes.

### **2.2.3. Importancia de los recursos didácticos**

Los recursos didácticos desempeñan un papel importante en el ámbito educativo, ya que, ayudan a contribuir significativamente al proceso de enseñanza y aprendizaje. Su importancia radica en varios aspectos.

La relevancia de los recursos didácticos radica en su capacidad para involucrar a los estudiantes y hacerlos responsables de su propio proceso de aprendizaje. No solo se conciben como herramientas de apoyo para los docentes durante la instrucción, sino que también posibilitan la facilitación del aprendizaje para los alumnos. La efectividad de estos recursos depende del tipo utilizado, ya que permiten a los estudiantes generar nuevos conocimientos o aplicar aquellos que ya han adquirido.

Además, la importancia de los recursos didácticos radica en que permiten que el estudiante tome un papel activo y responsable de su propio proceso de aprendizaje, de tal manera, no solamente son considerados como herramientas que ayudan al docente durante la impartición de clases, sino que también son útiles para facilitar el aprendizaje de los alumnos. Dependiendo del recurso que se utilice, el alumno podrá generar conocimientos nuevos o poner en práctica los previamente adquiridos.

La importancia de los recursos didácticos se refleja en lo afirmado por Gómez (2014):

Cuando se emplean materiales didácticos también se relaciona información, se crea conocimiento y se desarrollan habilidades al introducir el tema, crear analogías para ilustrar el significado de los conceptos y pueda comprenderse mejor el tema, las estrategias de preguntas y ejercicios o ejemplos ilustrativos son importantes para orientar a los estudiantes en donde se desarrollen los entornos de expresión y creación. La elaboración del material didáctico involucra precisamente al lenguaje (visual, sonoro o audiovisual) y nuestros alumnos son muy receptivos de las imágenes (p. 162).

Para el autor, los recursos o materiales didácticos al ser utilizados ayudan al alumnado a comprender y aprender de mejor manera. De tal manera que para ponerlos en práctica se hace uso de diferentes estrategias como comparar, realizar preguntas y crear ejemplos para explicar diferentes ideas. Por otra parte, se menciona que los alumnos reciben y comprenden de mejor manera a través del uso de imágenes, sonidos o videos.

De la misma manera, Guerrero, Rodriguez, y Facuy (2017) mencionan que, durante la interacción con los estudiantes, se busca comprender y resolver problemas, logrando no solo el aprendizaje académico, sino también la capacidad de diagnosticar sus propias necesidades de aprendizaje y entender la importancia de la colaboración en equipo. Por ello, los recursos didácticos son importantes ya que son considerados como herramientas que ayudan al profesor a facilitar la comprensión de un tema o a que los alumnos adquieran los aprendizajes deseados.

#### **2.2.4 Tipos de recursos didácticos**

Existen diferentes tipos de recursos didácticos, conocer cuáles son beneficiará a la hora de seleccionarlos y utilizarlos, puesto que, deben estar organizados y sistematizados, con el fin de fortalecer el PEA.

De acuerdo con Moya (2010) los recursos didácticos se clasifican en:

- **Textos impresos:**
  - Manual o libro de estudio.
  - Libros de consulta y/o lectura.
  - Biblioteca de aula y/o departamento.
  - Cuaderno de ejercicios.
  - Impresos varios.
  - Material específico: prensa, revistas, anuarios.
- **Material audiovisual:**
  - Proyectables.
  - Videos, películas.
- **Tableros didácticos:**
  - Pizarra tradicional.
- **Medios informáticos:**
  - Software adecuado.

- Medios interactivos.
- Multimedia e internet.

Sin embargo, para Mujica (2019), citado en Haro y Núñez (2022), menciona que existen diferentes tipos de recursos didácticos algunos son formales, este tipo de recursos deben ser flexibles, específicos e interesantes, los mismos que servirán de apoyo para que el profesor enseñe y que el alumnado aprenda, es así, que el alumno formará su propio criterio sobre lo aprendido en el aula de clase.

## **2.3. JUEGO DE MESA POR TURNOS**

### **2.3.1. Definición**

Los juegos de mesa por turnos son aquellos en el cual los jugadores participan de manera secuencial, realizando sus acciones o movimientos de uno en uno, siguiendo un orden predeterminado. Cada jugador tiene su turno para tomar decisiones y ejecutar movimientos dentro del juego, todo este proceso se repite de manera continua hasta que se alcanza una condición específica que determina el fin del juego. Por otra parte, los juegos de mesa en el ámbito educativo puede ser una estrategia valiosa para hacer que el aprendizaje sea más interactivo, participativo y efectivo. Estos juegos ofrecen una experiencia educativa práctica y atractiva que puede complementar y enriquecer la enseñanza tradicional.

Según Sanz (2022) citando a Rodríguez (2015) menciona que los juegos de mesa son:

Una herramienta pedagógica muy diversa con la que podemos trabajar muchas facetas del desarrollo cognitivo y personal del alumnado: reconocimiento de objetivos y finalidades, atención selectiva, creatividad, socialización, planteamiento y resolución de problemas, representaciones mentales, expresividad, normas y consenso o comunicación (p. 15).

Para el autor los juegos de mesa son considerados un instrumento pedagógico el cual va a ayudar a trabajar distintos aspectos del desarrollo del estudiante, además de que el docente puede hacer uso de dicho recurso el cual va a facilitar que el estudiante entienda lo que está aprendiendo, además de despertar su creatividad, relacionarse con otros, facilidad al momento de expresarse, aprender sobre normas y tener una buena comunicación.

Para ello se toma en cuenta la recomendación de Sanz (2022), sobre considerar los juegos de mesa como una serie de actividades que no solo proporcionan diversión, entretenimiento y fomentan la interacción social entre los participantes, sino que también sirven como herramienta educativa. Estos juegos no solo abordan los contenidos curriculares, sino que también permiten desarrollar competencias clave y aspectos transversales como el respeto y la solidaridad.

Por otro lado, Laure Yanamthong (2016), citada en Losada de Cruz (2022), menciona que se considera un juego de mesa a todos aquellos que son jugados por dos o más personas alrededor de una mesa, ya sea con amigos o familiares, es decir, suelen ser juegos

intelectuales, además de caracterizarse por seguir un reglamento o también conocidas como reglas del juego.

### 2.3.2. Tipos de juego de mesa

Con el paso del tiempo los juegos de mesa han ido variando con la aparición de nuevos juegos, es así, que para tener conocimiento de los diferentes tipos de juego tomaremos como referencia la siguiente clasificación, de acuerdo con Palomar (2012), los juegos de mesa se clasifican de la siguiente manera:

**Tabla 2**

*Tipos de juego de mesa*

<b>Elementos Utilizados</b>	<b>Mecánicas</b>
Juegos de cartas	Abstracto
Juegos de tablero	Party Game
Juegos de miniatura	Eurogame
Juegos de rol	Wargame

Fuente: Elaboración propia en base a la fuente de Palomar (2012)

### 2.3.3. Importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje

El juego desempeña un papel fundamental en el aprendizaje, debido a que, ofrece una variedad de beneficios para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los alumnos, especialmente en contextos educativos. En correspondencia a esto Ortega (2023) expone que:

La importancia del juego dentro del aprendizaje de los alumnos es fundamental les permite recrearse de forma diferente y al mismo tiempo formar y mejorar su conocimiento. Los juegos dentro del aprendizaje se deben emplear desde la fase infantil, ya que, genera una mayor obtención de conocimiento (p. 16).

De esta manera, para el autor, el juego en el ámbito educativo es considerado como un mediador más eficaz para generar un mejor aprendizaje en cada uno de los alumnos, además, permite que el estudiante sea activo, conozca, experimente y obtenga conocimientos nuevos de manera diferente y divertida.

Para Pesántez (2016), el juego dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje tiene gran relevancia, ya que, desarrolla la creatividad, el pensamiento reflexivo, la imaginación, además de la creación de ideas que ayudarán a resolver problemas determinados, además, el alumno a través del juego irá adquiriendo conocimientos y habilidades.

Según Arias (2019), los juegos didácticos no solo buscan motivar y distraer a los estudiantes, sino que, al adaptarse a la necesidad del alumno, ayudará a que desarrollen

habilidades, además de crear un ambiente participativo, es decir, permite al estudiante convivir y participar con sus compañeros de clase, prestar atención, exponer sus ideas, etc.

#### **2.3.4. Ventajas y desventajas de la utilización de los juegos de mesa en el ámbito educativo**

Palomar (2012), menciona que se ha demostrado que los juegos de mesa han llegado a ser una herramienta valiosa en el ámbito educativo, ofreciendo una amplia gama de beneficios y, al mismo tiempo, presentando algunos desafíos, a continuación se presentaran algunas de las ventajas y desventajas que ofrece este recurso didáctico en el ámbito educativo.

##### **Ventajas**

- Permite socializar
- Desarrolla la paciencia, memoria y la capacidad de asociación
- Fomenta la tolerancia a la frustración
- Desarrolla la habilidad de expresión

##### **Desventajas**

- Frecuente competitividad
- Desanimo
- Problemas de relacionarse entre los participantes
- Duración de los juegos y espacios que requieren.

#### **2.3.5. El juego de mesa como herramienta didáctica**

Los juegos de mesa deben convertirse en un recurso, herramienta o apoyo, pero en ningún momento deben ser los sustitutos de otras técnicas que sean efectivas, al igual que tampoco eliminarán los problemas de aprendizaje del alumnado, pero sí permitirán trabajarlas y hacer que disminuyan.

Para Sarlé (2006), citado en Leyva (2011), menciona que el juego como herramienta didáctica no solo despertará el interés del alumno por aprender la temática que se está impartiendo en el salón de clases, es decir, que al jugar los conocimientos implícitos que se presenta en el juego van a ser comprendidos de una u otra manera por los alumnos, se debe tener en cuenta, que a medida que se desarrolla el juego debe existir intervención del docente, ayudando a comprender las reglas y dar solución a problemas que surjan en el juego.

Según Garrido (2019) quien cita a Rodríguez (2016, p.139) expresa que es por ello, por lo que debemos tener muy presente a la neuroeducación, es decir, a la manera en la que nuestro cerebro aprende y a la manera en la que lo entrenamos, en nuestro caso, mediante los juegos de mesa, ya que son una herramienta pedagógica muy diversa con la que podemos trabajar muchas facetas del desarrollo cognitivo y personal del alumnado.

#### **2.3.6. Componentes del juego de mesa**

Los juegos de mesa se caracterizan por la cuidadosa interacción de diversos componentes que dan vida a la experiencia del juego. Estos elementos, minuciosamente diseñados, se

entrelazan para crear un ambiente lúdico que desafía la mente, fomenta la estrategia y fomenta la interacción social.

Por un lado, Palomar (2012), menciona que existen juegos de mesa con muy diversos componentes, desde juegos que solo contienen cartas, hasta juegos con tablero, miniaturas, cartas, dados, madera y cartón troquelado. A más elementos más costes de producción y de venta al público, mayor complejidad en su producción y más dificultad en encontrar un editor que apueste por nuestro diseño.

## CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

### 3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

**Mixto:** Para la presente investigación se utilizó un enfoque mixto. Para Ruiz, Borboa y Rodríguez (2013), citados en Enríquez y Argota (2016), este tipo de enfoque es un proceso que se encarga de recolectar, analizar y vincular datos cuantitativos y cualitativos, es decir, este tipo de enfoque combina las dos técnicas para obtener resultados confiables. Por lo tanto, la investigación se considera cualitativa, ya que, lleva a cabo el análisis de los conceptos de las variables a través de una revisión bibliográfica y la aplicación de entrevistas, de esta manera, se creó el juego de mesa por turnos como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje; por otra parte, también es considerada cuantitativa, debido a que se realizó encuestas para recolectar datos que van a respaldar la investigación.

### 3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

#### 3.2.1. Por el nivel o alcance

**Descriptiva:** Para García y García (2018), se basa en describir una situación natural a través de la observación sistemática no participe o mediante preguntas dirigidas a una muestra de personas las cuales proporcionarán información necesaria acerca de opiniones, comportamientos o diferentes circunstancias. En la presente investigación se desarrolló una indagación de información, con la finalidad de describir y explicar cada uno de los aspectos que tienen relación con las variables de la investigación y cómo estas tienen relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### 3.2.2. Por el lugar

**Bibliográfica/documental:** Para desarrollar la investigación se llevó a cabo una revisión bibliográfica de diferentes fuentes de información como: artículos, revistas científicas, tesis, entre otros, los cuales permitieron el desarrollo de antecedentes, problemática y marco teórico de la investigación que tiene como título El juego de mesa por turnos como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 6: los continentes, con estudiantes de octavo de EGB.

**De campo:** En la presente investigación se realizó encuestas dirigidas a los estudiantes de Octavo de EGB y entrevistas a los docentes con la finalidad de recolectar datos relevantes que respalden el tema de investigación.

### 3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

**No Experimental:** Para Dzul (2013), este tipo de diseño no manipula deliberadamente las variables, sino que por el contrario se basa en la observación de eventos tal y como se desarrollan en su contexto nato para posteriormente ser analizados. De tal manera, la presente investigación tiene un diseño no experimental, debido a que no se manipularon ninguna de las variables como el juego de mesa por turnos, recursos didácticos, y el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de octavo de EGB.

### 3.4. MÉTODOS

#### 3.4.1. Método inductivo-deductivo

Rodríguez y Pérez (2017), el método inductivo-deductivo se compone de dos procesos opuestos: la inducción y la deducción. La inducción es un tipo de razonamiento que parte del análisis de casos específicos para llegar a un conocimiento más general, identificando lo que es común entre distintos fenómenos. Se basa en observar la repetición de hechos y fenómenos de la realidad, encontrando características compartidas dentro de un grupo determinado para sacar conclusiones sobre sus aspectos distintivos. Las generalizaciones que se obtienen a partir de este proceso tienen una base empírica.

#### 3.4.2. Método analítico- sintético

Para Rodríguez y Pérez (2017), este método involucra dos procesos intelectuales opuestos pero complementarios: el análisis y la síntesis. El análisis es un proceso lógico que permite dividir mentalmente un todo en sus partes, cualidades, relaciones, propiedades y componentes, facilitando el estudio del comportamiento de cada elemento. Por otro lado, la síntesis es el proceso inverso, donde se combinan mentalmente las partes previamente analizadas para identificar relaciones y características generales entre los elementos. Se basa en generalizar ciertas características identificadas durante el análisis y debe incluir solo lo esencial para comprender lo que se está sintetizando.

### 3.5. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

#### 3.5.1. Técnica

**Encuesta:** Se aplicó una encuesta a los estudiantes de octavo de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”, con la finalidad de recolectar datos pertinentes que sustenten el tema de investigación. La encuesta se realizó en base a la escala de Likert, para Fernández (2024), este tipo de escala se utiliza en cuestionarios para conocer el nivel de acuerdo o desacuerdo sobre una afirmación. La escala de Likert puede formularse de diferentes maneras, es decir, su diseño va a depender del tipo de investigación y la información que se busca obtener.

**Entrevista:** Se realizó entrevistas a los docentes encargados de la asignatura de Estudios Sociales de los octavos años de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”, con la finalidad de obtener información relevante que sustente la investigación.

#### 3.5.2. Instrumento

**Cuestionario:** Se elaboró un cuestionario de 9 preguntas relacionadas con el tema de investigación, posteriormente, se realizó la tabulación de cada uno de los datos obtenidos, con la finalidad de obtener información relevante para el desarrollo de la investigación.

**Guía de entrevista:** Antes de entrevistar al docente, se elaboró 9 preguntas con relación a los recursos didácticos usados en el aula de clase, además, del juego de mesa, posteriormente, se analizó cada una de las respuestas obtenidas.

### 3.6. POBLACIÓN DE ESTUDIO Y TAMAÑO DE MUESTRA

Para recopilar información se trabajó con estudiantes de octavo de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco” de la ciudad de Riobamba, específicamente con tres paralelos (A, B y C), cada paralelo compuesto por 35 estudiantes, teniendo un total de 105 estudiantes, que se detallan en la siguiente tabla:

**Tabla 3**

*Distribución de los estudiantes de octavo de EGB de la UEJDV*

DISTRIBUCIÓN DE ESTUDIANTES DE OCTAVO DE EGB DE LA UEJDV		
CURSO	PARALELO	N° DE ESTUDIANTES
OCTAVO DE EGB	“A”	35
OCTAVO DE EGB	“B”	35
OCTAVO DE EGB	“C”	35
<b>TOTAL DE ESTUDIANTES</b>		<b>105</b>

Fuente: Elaboración propia en base a los datos de la secretaria de la UEJDV (2024)

De igual manera, se contó con la colaboración de dos docentes encargados de la asignatura de Estudios Sociales de los octavos años de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”, dando como resultado una población total de 107 involucrados. La selección de muestra es de tipo intencional, en vista de las posibilidades de acercamiento al grupo involucrado en la investigación, de los octavos años de EGB del año lectivo 2023-2024 de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

## CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1. RESULTADOS

#### 4.1.1. Encuestas realizadas a los estudiantes de octavo año de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”

- 1) *El docente de Estudios Sociales durante la clase fomenta el diálogo e intercambio de ideas.*

**Tabla 4**

*Fomenta el diálogo e intercambio de ideas.*

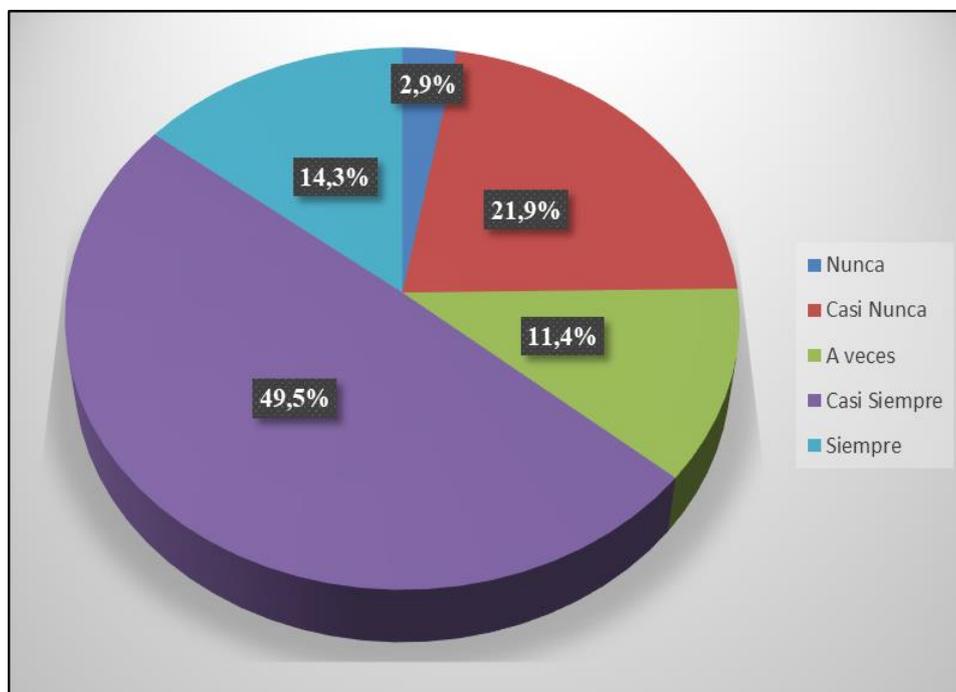
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	3	2,9%
Casi Nunca	23	21,9%
A veces	12	11,4%
Casi Siempre	52	49,5%
Siempre	15	14,3%
<b>TOTAL</b>	<b>105</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas dirigida a los alumnos de 8vo año de EGB de la UEJV.

Elaboración: propia

**Figura 1**

*Fomenta el diálogo e intercambio de ideas.*



Fuente: Representación Tabla 4

Elaboración: Propia.

En la figura 1 en base a las encuestas realizadas a los alumnos de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”, al realizar la pregunta si el docente fomenta el diálogo y el intercambio de ideas el 49, 5% de estudiantes mencionan que casi siempre lo hace y el 14,3% siempre, por lo tanto, la mayor parte de estudiantes determinan que el docente promueve el diálogo e intercambio de ideas durante la clase. Sin embargo, un grupo relevante con el 21, 9% mencionan que casi nunca el docente realiza esta acción, el 2,9% nunca, es decir, no comparte la opinión positiva del resto de sus compañeros. Finalmente, para un grupo pequeño con el 11,4% casi siempre, lo cual determina que existe una falta de claridad en las estrategias que utiliza el docente para facilitar el diálogo.

2) *Los recursos didácticos que utiliza el docente (videos, carteles, láminas, fotos, mapas) hacen que los temas sean fáciles de entender.*

**Tabla 5**

*Recursos didácticos que facilitan la comprensión.*

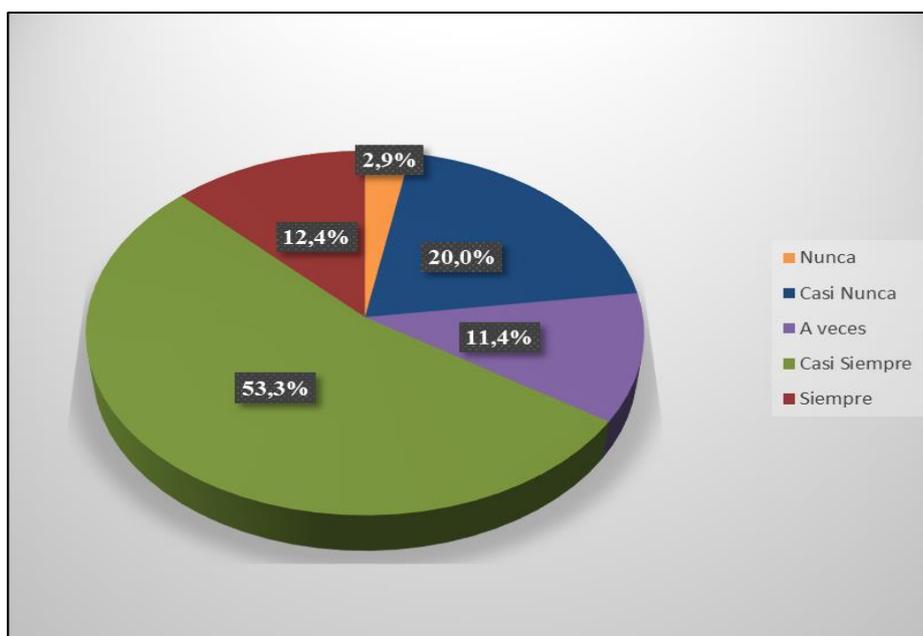
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	3	2,9%
Casi Nunca	21	20%
A veces	12	11,4%
Casi Siempre	56	53,3%
Siempre	13	12,4%
<b>TOTAL</b>	<b>105</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas dirigida a los alumnos de 8vo año de EGB de la UEJV.

Elaboración: propia

**Figura 2**

*Recursos didácticos que facilitan la comprensión.*



Fuente: Representación Tabla 5

Elaboración: Propia.

En la figura 2 en base a las encuestas realizadas a los alumnos de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”, al realizar la pregunta que si los recursos didácticos utilizados por el docente hacen que los temas sean de fácil comprensión, el 53,3% de estudiantes mencionan que casi siempre los recursos que utiliza el docente facilitan la comprensión de los temas y el 12,4% siempre, es decir, este grupo de estudiantes mencionan que los recursos didácticos utilizados por el docente son efectivos en su comprensión de los contenidos. Por otra parte, el 20% casi nunca y el 2,9% nunca, este pequeño grupo pero significativo, mencionan que los materiales didácticos utilizados por el docente no ayudan en la comprensión de los contenidos, ya sea, porque los recursos no son innovadores entre otras razones. Finalmente, un porcentaje pequeño con el 11,4% menciona que a veces, lo que podría indicar que no tienen una opinión clara sobre la eficacia de los recursos.

3) *Le gustaría que el docente de Estudios Sociales incluya más actividades prácticas.*

**Tabla 6**

*Inclusión de actividades prácticas.*

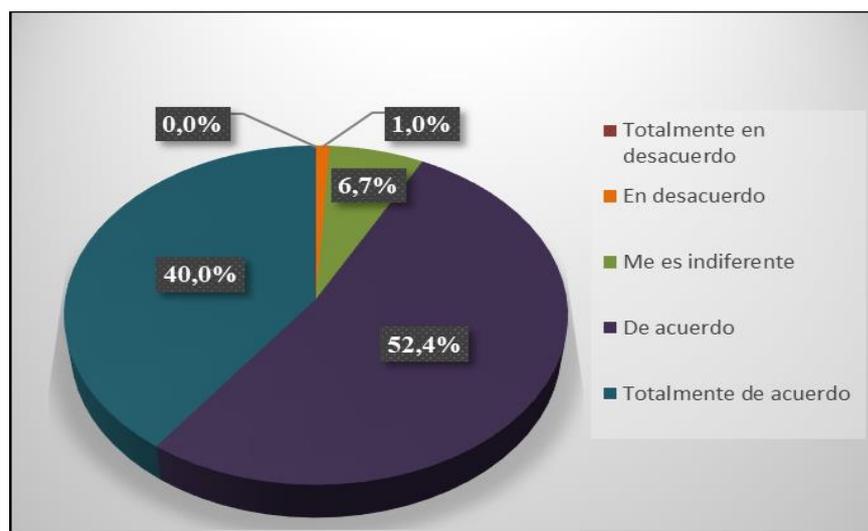
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	1%
Me es indiferente	7	6,7%
De acuerdo	55	52,4%
Totalmente de acuerdo	42	40%
<b>TOTAL</b>	<b>105</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas dirigida a los alumnos de 8vo año de EGB de la UEJV.

Elaboración: propia

**Figura 3**

*Inclusión de actividades prácticas.*



Fuente: Representación Tabla 6

Elaboración: Propia.

En la figura 3 en base a las encuestas realizadas a los alumnos de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”, al realizar la pregunta si les gustaría que el docente incluya más actividades prácticas, el 52,4% está de acuerdo y el 40% está totalmente de acuerdo, es decir, más de la mitad de los estudiantes opinan que si les gustaría la inclusión de estas actividades. Sin embargo, el 6,7% es indiferente, este grupo de estudiantes mencionan que no tienen muy clara la efectividad de este tipo de actividades prácticas. Finalmente, con el 1% en desacuerdo y el 0% totalmente en desacuerdo, indica que un bajo grupo de estudiantes no comparte la opinión positiva de los demás.

**4) Le resulta interesante estudiar la temática de los continentes en la clase de Estudios Sociales.**

**Tabla 7**

*Interés en el estudio de los continentes.*

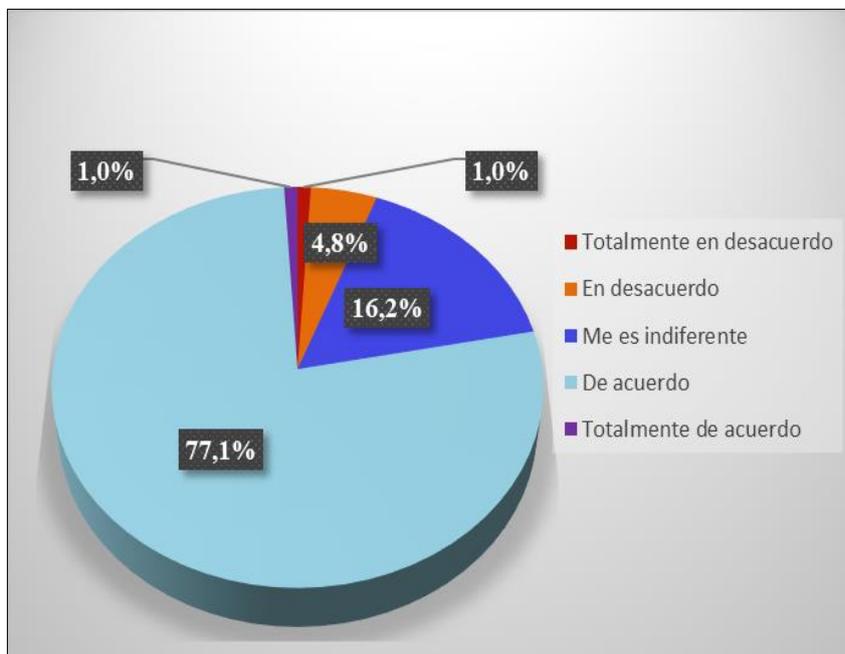
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	1	1%
En desacuerdo	5	4,8%
Me es indiferente	17	16,2%
De acuerdo	81	77,1%
Totalmente de acuerdo	1	1%
<b>TOTAL</b>	<b>105</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas dirigida a los alumnos de 8vo año de EGB de la UEJV.

Elaboración: propia

**Figura 4**

*Interés en el estudio de los continentes.*



Fuente: Representación Tabla 7

Elaboración: Propia.

En la figura 4 en base a las encuestas realizadas a los alumnos de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”, al realizar la pregunta si les resulta interesante estudiar el tema de los continentes, el 77,1% está de acuerdo y el 1% totalmente de acuerdo, este grupo de estudiantes mencionan que existe un alto interés por el estudio de los contenidos relacionados con los continentes. Por otra parte, el 16, 2% de estudiantes tienen una opinión indiferente, por lo tanto, el tema no tiene relevancia para este pequeño grupo. Finalmente, el 4,8% está en desacuerdo y el 1% está totalmente en desacuerdo, de tal manera, el tema no es interesante para este grupo de estudiantes.

**5) Ha presentado dificultades para comprender el contenido de los continentes explicado en clase.**

**Tabla 8**

*Dificultad de aprendizaje de los continentes.*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Totalmente en desacuerdo	8	7,6%
En desacuerdo	12	11,4%
Me es indiferente	11	10,5%
De acuerdo	54	51,4%
Totalmente de acuerdo	20	19%
<b>TOTAL</b>	<b>105</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas dirigida a los alumnos de 8vo año de EGB de la UEJV.

Elaboración: propia

**Figura 5**

*Dificultad de aprendizaje de los continentes.*



Fuente: Representación Tabla 8

Elaboración: Propia.

En la figura 5 en base a las encuestas realizadas a los alumnos de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”, al realizar la pregunta sobre si ha presentado dificultades en la comprensión de la temática de los continentes, el 51,4% está de acuerdo y el 19% está totalmente de acuerdo, es decir, más de la mitad de los estudiantes mencionan que han experimentado dificultades en la comprensión del tema. Por otra parte, el 11,4% de estudiantes está en desacuerdo y el 7,6% está totalmente en desacuerdo, este grupo menciona que no han presentado dificultades en la comprensión de la temática, Finalmente, el 10,5% tiene una respuesta indiferente, este pequeño grupo de estudiantes menciona que no han notado dificultades en el tema o no tienen una opinión clara.

**6) La implementación de actividades interactivas facilitaría el desarrollo de sus conocimientos**

**Tabla 9**

*Implementación de actividades interactivas.*

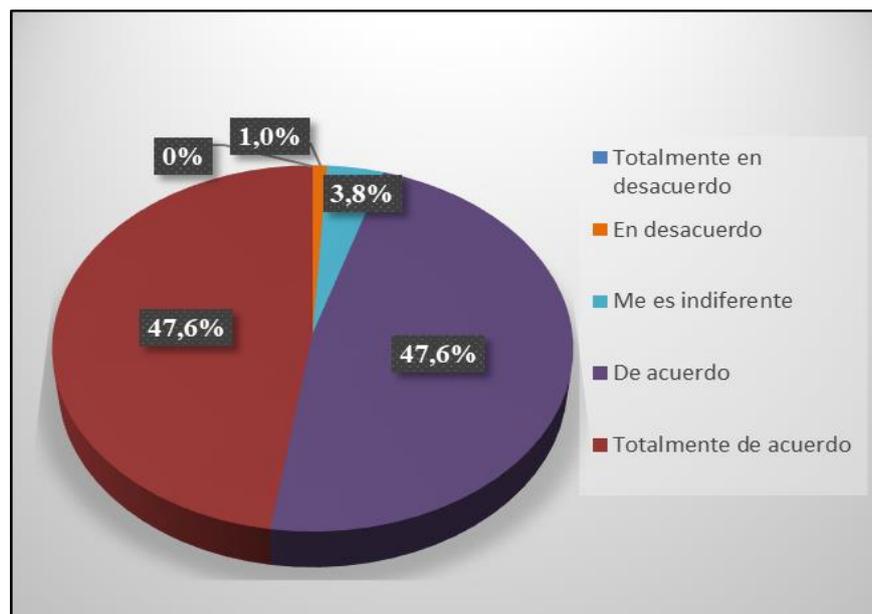
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	1%
Me es indiferente	4	3,8%
De acuerdo	50	47,6%
Totalmente de acuerdo	50	47,6%
<b>TOTAL</b>	<b>105</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas dirigida a los alumnos de 8vo año de EGB de la UEJV.

Elaboración: propia

**Figura 6**

*Implementación de actividades interactivas*



Fuente: Representación Tabla 9

Elaboración: Propia.

En la figura 6 en base a las encuestas realizadas a los alumnos de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”, al realizar la pregunta sobre si las actividades interactivas facilitarían el desarrollo de los conocimientos, el 47,6% está totalmente de acuerdo y el 47,6% está de acuerdo, este grupo de estudiantes mencionan que la implementación de este tipo de actividades mejoraría el desarrollo de su aprendizaje. Por otra parte, el 3,8% de estudiantes tiene una respuesta indiferente, lo que puede indicar que no notan una diferencia notable en la implementación de estas actividades. Finalmente, el 1% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo, lo que indica que para un grupo pequeño la idea de implementar actividades interactivas no tendría un efecto positivo.

**7) *Le gustaría aprender sobre geografía a través de actividades dinámicas como un juego de mesa educativo.***

**Tabla 10**

*Aprendizaje de geografía a través de un juego de mesa.*

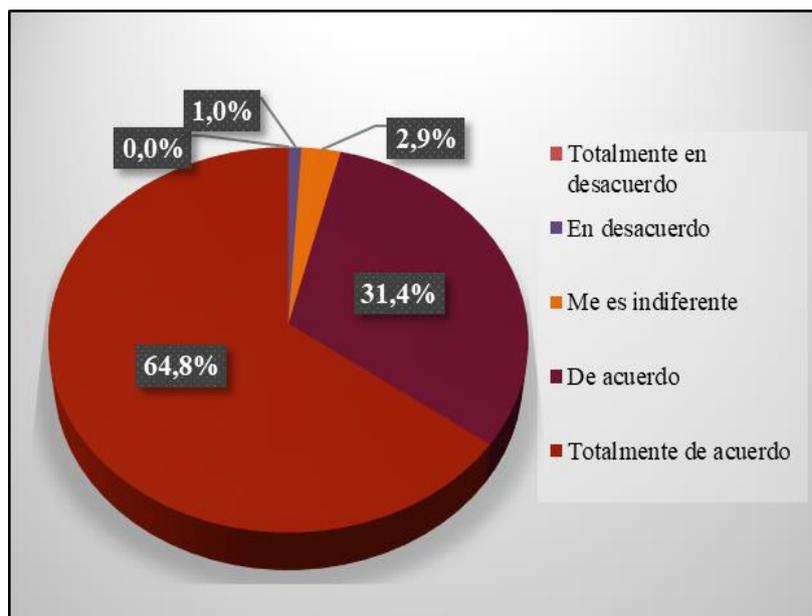
<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	1%
Me es indiferente	3	2,9%
De acuerdo	33	31,4%
Totalmente de acuerdo	68	64,8%
<b>TOTAL</b>	<b>105</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas dirigida a los alumnos de 8vo año de EGB de la UEJV.

Elaboración: propia

**Figura 7**

*Aprendizaje de geografía a través de un juego de mesa.*



Fuente: Representación Tabla 10

Elaboración: Propia.

En la figura 7 en base a las encuestas realizadas a los alumnos de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”, al realizar la pregunta sobre si prefiere aprender sobre geografía a través de actividades dinámicas como un juego de mesa educativo, el 64,8% de estudiantes está totalmente de acuerdo y el 31,4% está de acuerdo, estos altos porcentajes, muestran que existe una preferencia significativa por aprender a través de este tipo recursos didácticos como un juego de mesa. Por otra parte, el 2,9% es indiferente, por lo tanto, indican que no tienen una preferencia clara. Finalmente, el 1% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo, este bajo porcentaje indica que existe una mayor preferencia por recursos más interactivos.

**8) Considera que las instrucciones y reglas presentadas en el juego de mesa educativo son claras y fáciles de entender.**

**Tabla 11**

*Instrucciones y reglas del juego de mesa.*

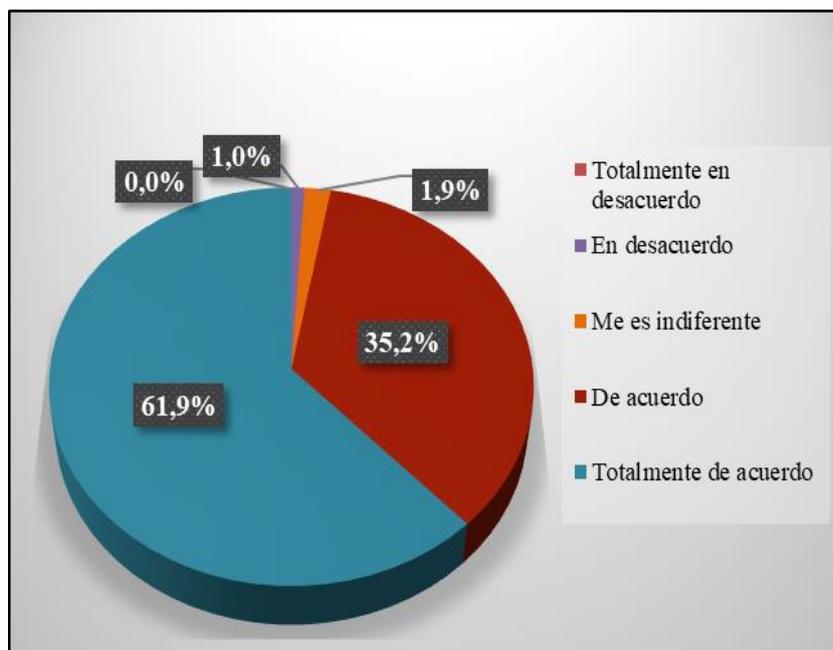
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	1%
Me es indiferente	2	1,9%
De acuerdo	37	35,2%
Totalmente de acuerdo	65	61,9%
<b>TOTAL</b>	<b>105</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas dirigida a los alumnos de 8vo año de EGB de la UEJV.

Elaboración: propia

**Figura 8**

*Instrucciones y reglas del juego de mesa.*



Fuente: Representación Tabla 11

Elaboración: Propia.

En la figura 8 en base a las encuestas realizadas a los alumnos de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”, al realizar la pregunta sobre si las instrucciones y reglas del juego de mesa con temática educativa son claras y fáciles de entenderle, el 61,9% de estudiantes está totalmente de acuerdo y el 35,2% está de acuerdo, es decir, estos altos porcentajes mencionan que las instrucciones y reglas del juego son sencillas de entender lo cual facilita su uso. Por otra parte, el 1,9% es indiferente, lo que podría significar que no tienen una opinión clara o relevante sobre la afirmación planteada. Finalmente, el 1% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo, esto indica que un mínimo porcentaje que no tienen una comprensión clara de las instrucciones y reglas del juego de mesa.

**9) Considera que las preguntas, actividades y retos que contiene el juego de mesa son interesantes y atractivos.**

**Tabla 12**

*Contenido del juego de mesa.*

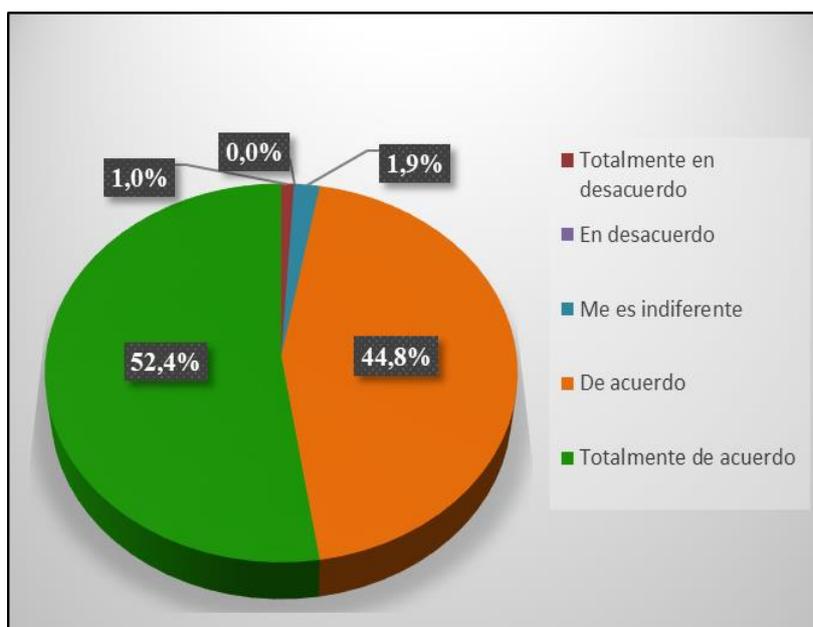
<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Totalmente en desacuerdo	1	1%
En desacuerdo	0	0%
Me es indiferente	2	1,9%
De acuerdo	47	44,8%
Totalmente de acuerdo	55	52,4%
<b>TOTAL</b>	<b>105</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuestas dirigida a los alumnos de 8vo año de EGB de la UEJV.

Elaboración: propia

**Figura 9**

*Contenido del juego de mesa.*



Fuente: Representación Tabla 12

Elaboración: Propia.

En la figura 9 en base a las encuestas realizadas a los alumnos de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”, al realizar la pregunta sobre si las preguntas, actividades y retos que contiene el juego de mesa educativo les resulta interesantes y atractivos, el 52,4% de estudiantes está totalmente de acuerdo y el 44,8% está de acuerdo, es decir, este grupo menciona que el contenido del juego de mesa les resulta interesante lo cual podría ser beneficioso para mejorar o reforzar su conocimiento sobre las temáticas impartidas en clase. Por otra parte, el 1,9% es indiferente, lo que puede indicar que este grupo no tiene una opinión completamente definida. Finalmente, el 1% está totalmente en desacuerdo y el 0% está de acuerdo, por lo tanto, existe un mínimo desacuerdo en la idea de que el contenido expuesto en el juego de mesa sea interesante y atractivo.

#### 4.1.2. Entrevista aplicada a los docentes encargados de los octavos años de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco” año lectivo 2023-2024.

**Tabla 13**

*Perfil de los entrevistados.*

<b>Nombre</b>	<b>Título</b>	<b>Cargo</b>
Lcda. Silvia Peralta	Licenciada en Educación mención Estudios Sociales	Docente titular de área de Ciencias Sociales Nombramiento
Lcdo. Jorge Obregón	Licenciado en Educación mención Estudios Sociales	Docente titular del área de Ciencias Sociales Nombramiento

Fuente: Elaboración propia

#### **Pregunta 1**

*¿Qué metodologías utiliza para fomentar la participación activa de los estudiantes?*

**Tabla 14**

*Fomentar la participación activa de los estudiantes.*

<b>Docente</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Palabras Clave</b>
	Para impartir clases se está utilizando diferentes metodologías, como trabajos en grupo, además, de proporcionar retroalimentación antes, durante y después de cada actividad realizada, todo esto para poder lograr aprendizajes significativos, para que todo lo que vayan aprendiendo de forma	Metodologías activas Aprendizajes Significativos Teórica- Práctica Ministerio de Educación Estrategias Reflexión

---

teórica puedan aplicarlo también dentro de la práctica (Peralta,2024).

**Docente**

La metodología que nosotros aplicamos es la que dispone el Ministerio de educación, durante los últimos 2 años de estudios, se está trabajando con la metodología activa, que prácticamente es un tipo de metodología donde las estrategias a desarrollar es prácticamente la reflexión, es más o menos establecer qué es lo que estoy enseñando, cómo estoy enseñando y lógicamente, si los señores estudiantes están comprendiendo el tema que estamos tratando (Obregón,2024).

---

Fuente: Entrevista a los docentes encargados de octavo de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”

Elaboración: propia

**Análisis:** En base a las respuestas proporcionadas se evidencia el uso de diferentes metodologías, como los trabajos grupales, la retroalimentación, además, de seguir la disposición del Ministerio de Educación en donde se aplica la reflexión en los alumnos, al implementar este tipo de metodologías, se busca que el estudiante obtenga un aprendizaje significativo, es decir, que lo aprendido teóricamente puedan aplicarlo en la práctica, por otra parte, al implementar dichas metodologías el docente podrá comprobar si los estudiantes logran comprender el tema que se trata en el aula de clase.

**Pregunta 2**

*¿Qué recursos didácticos utiliza en el momento de impartir sus clases?*

**Tabla 15**

*Recursos didácticos utilizados para impartir clases.*

---

	<b>Respuesta</b>	<b>Palabras Clave</b>
<b>Docente</b>	Bueno, como en las aulas, no tenemos los métodos digitales necesarios, por lo general se les trae videos para que puedan observar o se les da algún enlace para que puedan también revisar en sus casas y aparte de eso también se utiliza mapas a través de copias y	Videos Mapas Ubicación de diferentes lugares Libro del Gobierno Láminas

---

	todo para que ellos vayan o sea elaborando y vayan pintando, vayan ubicando todos los diferentes lugares (Peralta,2024).	Recursos didácticos Proyectores Comprensión
<b>Docente</b>	Bueno los recursos que utilizamos prácticamente es el libro del gobierno, utilizamos láminas, mapas geográficos cuando es posible, lamentablemente no existe muchos recursos didácticos en la institución, pero cuando tenemos proyectores que si hacemos el debido pedido a las autoridades utilizamos para mejor comprensión de los estudiantes (Obregón,2024).	

Fuente: Entrevista a los docentes encargados de octavo de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”

Elaboración: propia

**Análisis:** En base a las respuestas se logra evidenciar cómo los docentes enfrentan distintos desafíos, ya sea, por la falta de recursos digitales o didácticos que son necesarios en las aulas de clase. Sin embargo, a pesar de que los recursos sean limitados los docentes buscan otro tipo de recursos que estén a su alcance como videos, láminas, mapas, entre otros, de esta manera facilitan el aprendizaje y comprensión de los estudiantes.

### Pregunta 3

*¿Qué recursos o métodos didácticos han sido más efectivos para enseñar sobre los continentes?*

**Tabla 16**

*Recursos o métodos didácticos con más efectividad para enseñar sobre los continentes.*

	<b>Respuesta</b>	<b>Palabras Clave</b>
<b>Docente</b>	Por lo general para el tema de los continentes yo les traigo impreso mapas geográficos, entonces observamos en el mapa grande y ellos van representando también en sus mapas pequeños para que puedan colocar en sus cuadernos (Peralta,2024).	Mapas Geográficos Representación Los Continentes Localizar Ubicación geográfica Dimensiones Accidentes Geográficos

---

**Docente** Para abordar la temática sobre los continentes prácticamente es necesario e importante los mapas geográficos basándonos en este tipo de recurso didáctico, podemos localizar su ubicación geográfica, sus dimensiones, sus cualidades, sus principales accidentes geográficos, entonces es necesario el mapa geográfico. (Obregón,2024).

---

Fuente: Entrevista a los docentes encargados de octavo de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”

Elaboración: propia

**Análisis:** En ambas respuestas se destaca la importancia de utilizar mapas geográficos para enseñar la temática de los continentes, con la ayuda de este tipo de mapas los estudiantes podrán entender mejor la ubicación, dimensión, cualidades y los principales accidentes geográficos, además, de poder representarlos en su cuaderno.

#### Pregunta 4

*¿Cómo evalúa el nivel de comprensión de los alumnos durante la unidad 6?*

**Tabla 17**

*Evaluación del nivel de comprensión de la unidad 6.*

	<b>Respuesta</b>	<b>Palabras Clave</b>
<b>Docente</b>	Al momento de entregarles un mapa ellos puedan ubicar, es decir, para que cuando pasen a la pizarra, logren ubicar en el mapa lo que ya se les ha ido enseñando, en su cuaderno ya tienen identificados los diferentes países los diferentes sistemas montañosos ríos, orografía de lo que son los diferentes continentes (Peralta,2024).	Ubicación en el mapa Países Sistemas montañosos Continentes Explicación Evaluación Comprensión Participación de los estudiantes Instrumento Evaluativo
<b>Docente</b>	Nosotros dentro la metodología activa utilizamos el trabajo en el aula a medida que vamos desarrollando el tema, se va	

---

explicando y vamos haciendo preguntas de diagnóstico para ir reforzando prácticamente los vacíos que tienen los estudiantes, entonces la evaluación es continua y para evaluar de mejor manera el nivel de comprensión de los estudiantes me fijo en la participación del estudiante durante el transcurso de la clase, lógicamente al final de cada mes de cada trimestre estamos haciendo pues lo que propone el Ministerio de Educación un instrumento de evaluación de carácter diagnóstico informativo (Obregón,2024).

Fuente: Entrevista a los docentes encargados de octavo de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”

Elaboración: propia

**Análisis:** Se evidencia que cada docente tiene diferentes formas de evaluar el nivel de comprensión durante la unidad 6, ya sea, por medio de pasar a la pizarra y ubicar de manera correcta lo que se ha ido tratando durante la clase, o mediante explicaciones, preguntas diagnósticas y verificar el nivel de comprensión a través de la participación que el estudiante tiene durante el desarrollo de la clase.

### Pregunta 5

*¿Qué dificultades ha identificado en el proceso de aprendizaje de los estudiantes al enseñar la temática de los continentes a diferencia de otras unidades?*

**Tabla 18**

*Dificultades identificadas al enseñar la temática de los continentes a diferencia de otras unidades.*

	<b>Respuesta</b>	<b>Palabras Clave</b>
<b>Docente</b>	La dificultad identificada en mis estudiantes es sobre todo ubicación, identificación de lugares por ejemplo la identificación de los países de los sistemas montañosos, no identifican bien en qué continente se encuentran, tienen mucha dificultad en ubicar los continentes porque a pesar de que se les	Ubicación Identificación de los diferentes países Dificultad en ubicación Geografía Vacíos del estudiante Mapa

---

va indicando en los mapas grandes Orientación indicándoles dónde tienen que ubicar tienen bastantes vacíos dentro de lo que es la geografía y sería necesario de que se pusiera una materia específica dentro de lo que es la básica para que no se separen con el resto de asignaturas porque en todo entra la geografía (Peralta,2024).

**Docente**

Prácticamente dentro de la metodología activa está la evaluación formativa en donde nosotros nos damos cuenta cuáles son los vacíos que tiene el estudiante y necesariamente el trabajo en el mapa es indispensable para mayor conocimiento de los estudiantes y ahí se ha encontrado un poco de dificultad en donde prácticamente el estudiante como que no se orienta bien para localizar los accidentes geográficos los diferentes puntos más sobresalientes de cada continente entonces lo que se está reforzando es la ubicación dentro del mapa, porque ahí es donde se encuentra un poco de dificultad entonces (Obregón,2024).

---

Fuente: Entrevista a los docentes encargados de octavo de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”

Elaboración: propia

**Análisis:** Se puede evidenciar en la respuesta de los docentes que abordan la misma problemática, pero cada uno de ellos, tiene soluciones diferentes con respecto a las dificultades presentadas en la temática de los continentes, como la implementación de una asignatura específicamente de geografía o reforzar el trabajo dentro del mapa para reforzar los vacíos que tienen los estudiantes.

## Pregunta 6

*¿Qué cambios considera necesarios para garantizar un aprendizaje significativo en sus estudiantes?*

**Tabla 19**

*Cambios necesarios que garantizan un aprendizaje significativo en sus estudiantes.*

	<b>Respuesta</b>	<b>Palabras Clave</b>
<b>Docente</b>	Que sea más practico tener lo necesario para que los jóvenes vayan ubicando, vayan realizando, al momento que ellos van realizando ya se van se van ubicando en los diferentes lugares (Peralta,2024).	Práctico Ubicación de diferentes lugares Actividades Refuerzos Clases de refuerzo Superar dificultades
<b>Docente</b>	Los cambios se dan a través de las actividades de refuerzo y lógicamente con estas actividades siempre se va a superar cualquier tipo de dificultad entonces no le vemos como un problema netamente que no se pueda superar a través de un refuerzo las clases de refuerzo son muy indispensables (Obregón,2024).	

Fuente: Entrevista a los docentes encargados de octavo de EGB de la Unidad Educativa "Juan de Velasco"

Elaboración: propia

**Análisis:** Ambos docentes mencionan que los cambios que garantizan un aprendizaje significativo es trabajar a través de lo práctico, así como también la implementación de clases de refuerzo, a través de estas actividades se busca superar cualquier tipo de dificultades que se presenten, para de esta manera garantizar un aprendizaje significativo.

## Pregunta 7

*¿Considera usted que un juego de mesa educativo ayudaría a sus estudiantes a estar constantemente involucrados y motivados?*

**Tabla 20**

*Un juego de mesa educativo ayuda a sus estudiantes a estar involucrados y motivados.*

	<b>Respuesta</b>	<b>Palabras Clave</b>
<b>Docente</b>	Claro que sí, porque los jóvenes ahora están en el mundo digital, entonces al aplicar estos software, estos sistemas digitales los jóvenes se interesan más porque le cogen más como un juego entonces no es lo mismo estar verbalmente en el aula sino que ellos también ya se involucran un poco más en la parte digital lo que más le está interesando ahora, porque ahora todo le consideran como digital y es lo que les llama más la atención, es de una forma que aprendan mejor y más rápido porque ahora las nuevas generaciones ya no se memorizan los documentos ni nada o sea mientras más práctico sea la actividad más aprende, la asignatura da para eso, porque es más práctico que aprendan de esa forma (Peralta,2024).	Mundo digital Software Sistemas digitales Nuevas generaciones Memorización de documentos Enseñanza Aprendizaje significativo
<b>Docente</b>	Por supuesto porque estas actividades prácticamente van a cumplir mejor el propósito que tiene la enseñanza que es el aprendizaje significativo que le sirva para la vida y estos instrumentos siempre nos van a ser beneficiosos para el estudiante y por qué no también para el maestro (Obregón,2024).	

Fuente: Entrevista a los docentes encargados de octavo de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”

Elaboración: propia

**Análisis:** El uso de un juego de mesa educativo permite que los estudiantes estén mucho más involucrados con la parte digital, ya que, lo pueden tomar como un recurso didáctico interactivo o que tenga cierto parecido a un juego, este tipo de recurso puede llegar a facilitar y cumplir el propósito de la enseñanza que es lograr un aprendizaje significativo, además, se hace mención a que este tipo de herramientas no solo es beneficioso para los estudiantes, sino que también para los docentes, ya que, facilita la enseñanza y el aprendizaje.

**Pregunta 8**

*¿Qué impacto positivo evidenció en sus estudiantes durante la utilización del juego de mesa educativo?*

**Tabla 21**

*Impacto positivo evidenciado en sus estudiantes durante la utilización del juego de mesa educativo.*

	<b>Respuesta</b>	<b>Palabras Clave</b>
<b>Docente</b>	Fue muy bueno porque lo tomaron como un aprendizaje significativo que fue más a lo práctico y es lo que les llegó a llamar más la atención, se les vio motivados y como la actividad fue en grupos se pudo ver cómo se organizaban para cumplir la actividad o responder la pregunta que contenía cada casillero del juego, les logró motivar para que se involucren más con el tema de los continentes, la idea es aprender jugando y es uno de los métodos que se debería aplicar continuamente en el aula que sea todo práctico que aprendan de esa manera y para lograr aprendizajes significativos (Peralta,2024).	Aprendizaje Significativo Práctico Motivación Juego Continentes Aprender jugando Métodos Organización Colaboración
<b>Docente</b>	De acuerdo con lo que propone el Ministerio de Educación es que aprender los conocimientos significativos que le sirva a la vida y cuando se organizaron para utilizar este recurso como es el juego que presentó, pude notar que tenían una mayor motivación	

al aprender a través de lo práctico porque el utilizar ese tipo de recurso se considera que se va de lo teórico a lo práctico, noté que estaban más animados y se involucraban más con el tema de los continentes, además de fomentar la colaboración entre los alumnos. (Obregón,2024).

Fuente: Entrevista a los docentes encargados de octavo de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”  
Elaboración: propia

**Análisis:** En ambas respuestas se resalta que el aprendizaje a través de la práctica tiene efectividad, además, de destacar que se evidenció una mayor motivación, así mismo, como el compromiso para organizarse y colaborar en equipo y haciendo que se involucren más con el tema de los continentes.

### Pregunta 9

*¿Qué características educativas cree usted que debería tener un juego de mesa para que sea efectivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje?*

### Tabla 22

*Características educativas que debería tener un juego de mesa para que sea efectivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.*

	<b>Respuesta</b>	<b>Palabras Clave</b>
<b>Docente</b>	Que contenga música que sea práctico que les llame la atención que sea colorido porque eso es lo que les va a impactar más, mezcla de colores música movimientos para que ellos les interese más la actividad, es decir, que sea creativo y que fomente la parte crítica y la reflexión, que al momento en que ellos van jugando van reflexionando porque no es que automáticamente como robot lo hacen, van pensando y van haciendo ahí es donde van desarrollando también su creatividad y su reflexión entonces ya no se vuelven memoristas ya no se van a memorizar tienen	Colorido Práctico Creativo Fomentar la parte crítica Reflexión Creatividad Memorizar Pensamiento crítico Educación

---

que pensar para hacer ahí está ya el pensamiento crítico (Peralta,2024).

**Docente**

Bueno dentro de las características tiene que ser creativo que promueva la creatividad que tenga un sentido de pertenencia, un propósito y ese propósito debe ser mejorar la educación también podría añadir que debe ser crítico y reflexivo, prácticamente dentro de las estrategias metodológicas que tiene la metodología activa es importante la motivación, la reflexión, la conceptualización pero más énfasis es a la reflexión saber si el maestro está enseñando bien y saber si los estudiantes están aprendiendo bien, todos estos instrumentos modernos que están saliendo van a servir para mejorar la educación (Obregón,2024).

---

Fuente: Entrevista a los docentes encargados de octavo de EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”

Elaboración: propia

**Análisis:** Las características que debe contener un juego educativo propuestas por los docentes es que sea creativo, práctico, colorido, para que de esta manera logren captar la atención de los estudiantes y en el proceso vayan desarrollando habilidades críticas, reflexivas, creativas, para que el aprendizaje sea más efectivo.

**Nota:** Para realizar el análisis de las entrevistas obtenidas por parte de los docentes de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”, en primer lugar se extrajo cada idea principal de cada una de las respuestas de las preguntas planteadas y se analizó las similitudes y diferencias que hay en cada una de ellas, después de obtener una respuesta en común de cada uno de los docentes, se procedió a analizar si la misma iba acorde a lo que se solicitaba saber en la pregunta y una vez realizada la interpretación, se procedió a realizar un análisis crítico de las respuestas emitidas por los docentes para así garantizar un mejor resultado de la entrevista.

## **4.2. DISCUSIÓN**

Una gran parte de estudiantes de octavo año de EGB, mencionan que el docente de Estudios Sociales fomenta el diálogo e intercambio de ideas, además de considerar que los recursos didácticos que utiliza hacen que los temas tratados en clase sean más sencillos de

entender, a pesar de ello, se evidencia que existe un porcentaje alto de estudiantes que considera que les gustaría que el docente implemente más actividades prácticas, ya sea porque el tipo de recursos didácticos o las actividades que realiza el docente no despierte su interés y mucho menos tenga motivación para aprender, de tal manera, para Carrillo, Padilla, Rosero y Villagómez (2009), el interés que muestre el estudiante por un tema en específico de estudio influye en su motivación en el proceso de aprendizaje, es decir, un tema interesante genera que el estudiante se esmere por aprenderlo.

Por otra parte, la mayoría de la población encuestada menciona que les resulta interesante estudiar temática de los continentes, sin embargo, se evidencia que existe un grupo significativo que consideran tener dificultad para aprender sobre dicho tema, esto puede darse tal vez porque el docente no utiliza los recursos didácticos correctos o no suplen la necesidad de los estudiantes, en base a esto, un amplio conjunto de estudiantes, indican que les sería de utilidad el incluir actividades interactivas que ayudarían fácilmente a desarrollar sus conocimientos sobre las temáticas expuestas en el aula de clase, para Candela y Benavides (2020), este tipo de actividades son motivadoras y despiertan la curiosidad de los estudiantes generando un aprendizaje significativo, la ausencia de estas prácticas originan un desempeño bajo por parte del estudiante.

De tal manera, existe un grupo significativo de estudiantes que mencionan que les gustaría aprender sobre geografía a través de actividades dinámicas como un juego de mesa, de tal manera, para complementar dicha afirmación un conjunto de estudiantes consideran que el juego de mesa educativo presentado como propuesta contiene instrucciones y reglas que son claras y fáciles de entender, además, de mencionar que las preguntas, actividades y retos, son interesantes y atractivos para los estudiantes, lo cual resulta beneficioso en el proceso de aprendizaje, ayudando a que participen más activamente durante el desarrollo de la clase, para Mejía, Aldana y Ruíz (2017), la participación activa de los estudiantes debe ser una experiencia agradable y espontánea la misma que ayudará a desarrollar aprendizajes significativos, cuando los estudiantes participan activamente en las diferentes actividades de la clase, se va a crear un ambiente de aprendizaje dinámico y enriquecedor. Es así como, el uso del juego de mesa educativo ayuda a que el estudiante participe activamente.

Por otro lado, dentro de la labor docente en la Unidad Educativa “Juan de Velasco” los maestros encargados de la asignatura de Estudios Sociales indican que para fomentar la participación activa de sus estudiantes utilizan metodologías que dispone el Ministerio de Educación, es decir, que al momento de impartir clases se emplea una metodología activa, aquí se busca desarrollar habilidades como la reflexión, además, de que todo lo aprendido de manera teórica se aplique dentro de lo práctico, de igual manera se menciona que los tipos de recursos didácticos que utilizan para impartir sus clases son: videos, mapas geográficos, láminas y en caso de que exista la disponibilidad de un proyector, todo esto con el objetivo de que los estudiantes comprendan de mejor manera.

De tal manera, los recursos didácticos que han sido más afectivos para enseñar sobre los continentes son los mapas geográficos, ya que, con su ayuda los estudiantes podrán ubicar su localización geográfica, dimensiones, accidentes geográficos, además de representarlos

en sus cuadernos, facilitando el entendimiento en los estudiantes, es así que, el docente evalúa el nivel de conocimiento del estudiante durante la unidad 6 mediante actividades en el aula como: pasar a la pizarra y ubicar en el mapa, haciendo preguntas diagnósticas o a través de la participación del estudiante durante el transcurso de la clase, gracias a este tipo de evaluaciones se ha logrado identificar dificultades en el aprendizaje de los estudiantes con respecto al tema de los continentes, como la ubicación dentro del mapa, para combatir este problema es necesario establecer cambios para lograr un aprendizaje significativo, es por ello, que para que se pueda lograr esto se necesita que las clases sean más prácticas, implementar actividades de refuerzo para llenar los vacíos que puedan tener los estudiantes.

En lo que respecta a si un juego de mesa educativo ayudaría a los estudiantes a estar más involucrados y motivados, la respuesta es positiva, debido a que los jóvenes en la actualidad están más involucrados con el mundo digital, entonces al aplicar este tipo de recurso didáctico los estudiantes se interesan, además, de que estas actividades van a cumplir de mejor manera el propósito de la enseñanza, ahora bien, durante el uso del recurso educativo el docente evidenció una mayor motivación y colaboración entre estudiantes, además de involucrarse más a fondo con la temática de los continentes. Tras identificar los beneficios aportados por material didáctico, se menciona que la efectividad de un juego de mesa con temática educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje debe cumplir las siguientes características: creativo, práctico, que fomente el pensamiento crítico, reflexivo, todas estas características van a desarrollar interés en los estudiantes.

## **CAPÍTULO V.**

### **CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. CONCLUSIONES**

Se concluye que:

- Tras compilar y examinar diferentes trabajos investigativos que contenían cierta semejanza con las variables expuestas dentro del tema investigado, se creó un listado de antecedentes importantes para dar inicio y respaldar la investigación titulada: “El juego de mesa por turnos como recurso didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 6: Los Continentes, con estudiantes de octavo EGB”, mismos antecedentes sirvieron como apoyo para construir e identificar los diferentes temas expuestos en el marco teórico, además del desarrollo de la metodología de la investigación.
- A partir de las encuestas y entrevistas desarrolladas en la Unidad Educativa “Juan de Velasco” se realizó tablas y graficas en Excel con respecto a los datos cuantitativos, para los datos cualitativos se crearon tablas en Word, es así que, a través de la tabulación de datos se pudo realizar un análisis del estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, en donde se evidenció que una gran parte de estudiantes tiene dificultad al aprender la unidad 6: Los Continentes y existe la necesidad de aplicar un recurso didáctico que motive y desarrolle habilidades en cada uno de los estudiantes.
- En base al análisis del estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de octavo de EGB en la unidad 6: Los Continentes, se elaboró un juego de mesa educativo en la plataforma virtual Genially, el mismo que permitirá al estudiante tener una valoración de lo aprendido, además de reforzar vacíos que tenga el estudiante y retroalimentar los temas con respecto a la unidad 6. Cada casillero que contiene este recurso didáctico contiene actividades interactivas las cuales permitirán que el estudiante se motive en el proceso de aprendizaje.

#### **5.2. RECOMENDACIONES**

Se recomienda que:

- El análisis de trabajos de investigación relacionados con el juego de mesa como recurso didáctico no deben estar solamente orientadas al aprendizaje de los continentes en relación al texto de Estudios Sociales de octavo de EGB, más bien, deberían tratar cada uno de los contenidos que se encuentra en el libro proporcionado por el Gobierno, lo cual permitiría un estudio mucho más amplio y detallado de cada tema, generando así que los estudiantes muestren interés por las diferentes temáticas que abarca la asignatura de Estudios Sociales.
- En cuanto al estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 6: Los Continentes, los docentes deben buscar recursos didácticos innovadores que motiven

y despierten el interés por aprender, debido a que, actualmente los estudiantes se sienten más atraídos por recursos interactivos.

- Los docentes deberían implementar recursos didácticos como el juego de mesa educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tomando en cuenta los diferentes beneficios que ofrece al ámbito educativo y como el uso de este desarrolla habilidades como la creatividad, organización, colaboración, participación activa, entre otras.

## **CAPÍTULO VI.**

### **PROPUESTA**

#### **6.1. TÍTULO**

GeoTrivia: juego de mesa por turnos para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 6: Los Continentes, con estudiantes de octavo de EGB.

#### **6.2. INTRODUCCIÓN**

En la siguiente propuesta se presenta Geotrivia: juego de mesa por turnos para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 6: Los Continentes, con estudiantes de octavo de EGB. Este recurso didáctico como es el juego de mesa educativo se ha diseñado con el propósito de mejorar el aprendizaje geográfico de los estudiantes de octavo año, además, de que busca fomentar un aprendizaje dinámico y entretenido, así mismo, contiene diferentes preguntas y retos con relación a los continentes, dejando atrás la metodología tradicionalista, generando que el estudiante adquiera conocimientos de manera activa.

Los estudiantes al participar en GeoTrivia, además de obtener conocimientos sobre los continentes, van a desarrollar diferentes habilidades fundamentales como la creatividad, colaboración y el pensamiento crítico, cada uno de los casilleros que contiene el juego fueron diseñados para que estimule, motive y despierte interés en el estudiante por aprender las diferentes temáticas de la unidad creando un aprendizaje significativo, este recurso educativo busca combinar la educación con la diversión. Aprender sobre los continentes, sus características, países y culturas puede ser un desafío en el aula tradicional, pero al integrarlo en una experiencia de juego, los estudiantes pueden desarrollar sus habilidades de manera más natural y divertida.

Además de fomentar el aprendizaje, este juego promueve el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la competencia saludable, mientras los estudiantes mejoran su comprensión de los mapas y su conocimiento global. De este modo, el juego no solo educa, sino que también crea un ambiente inclusivo y motivador para el aprendizaje. Con este recurso innovador, buscamos transformar el estudio de los continentes en una experiencia inolvidable que inspire a los estudiantes a explorar y conocer el mundo.

#### **6.3. OBJETIVOS**

##### **6.3.1. Objetivo General**

- Crear un juego de mesa por turnos virtual para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los continentes.

##### **6.3.2. Objetivos Específicos**

- Definir los temas de la unidad 6: Los Continentes.
- Determinar la herramienta para la elaboración del juego de mesa virtual.
- Diseñar el juego de mesa virtual para la unidad 6: Los Continentes.

#### 6.4. Contenidos de la unidad 6

En base al texto de Estudios Sociales de octavo de EGB, la unidad 6 está conformada de la siguiente manera:

**Tabla 23**

*Unidad del texto de EESS de 8vo año.*

UNIDAD	TEMA	SUBTEMA
Unidad 6	Los Continentes	Perspectiva General África Europa Asia Oceanía

Fuente. Elaboración propia en base al texto de Estudios Sociales de 8vo grado

#### 6.5. HERRAMIENTA PARA ELABORAR EL JUEGO DE MESA POR TURNOS

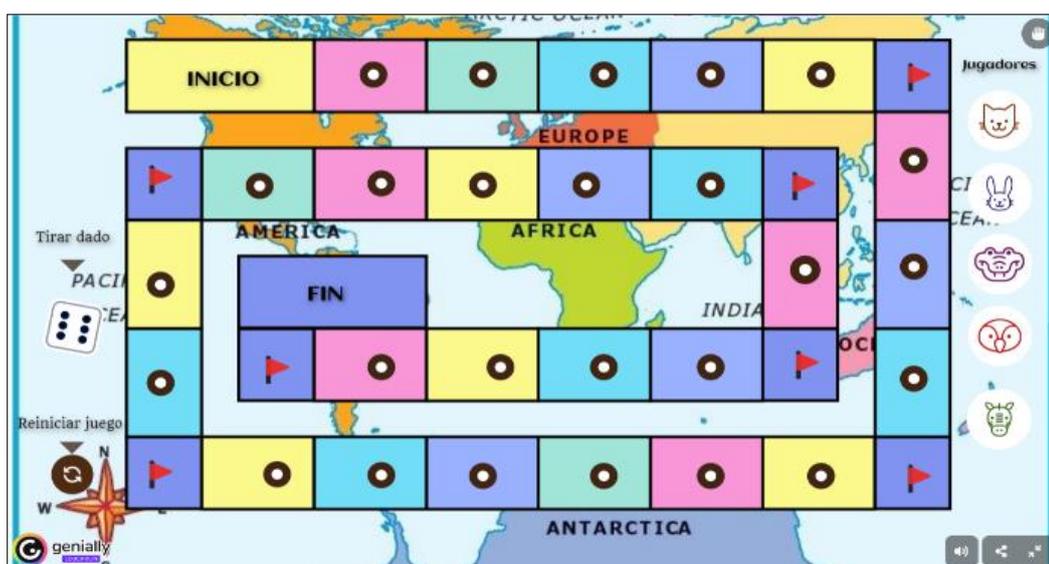
##### 6.5.1. Genially

Para Trejo (2018), citado en Chasipanta (2023), es un instrumento multimedia que facilita la creación y diseño de contenidos digitales dinámicos, además, contiene diversas plantillas con el fin de facilitar la creación de infografías, presentaciones, publicaciones, videos, juegos y retos, entre otros.

Asimismo, Camacho (2019) menciona que es un recurso en línea que facilita la creación de contenidos de comunicación, creativos, interactivos y de aprendizaje, los recursos didácticos digitales ayudan a fortalecer los diferentes procesos del aprendizaje.

**Figura 10**

*Juego de mesa en Genially*



Fuente: Elaboración propia

## **6.6. GEOTRIVIA**

### **6.6.1. Requisitos**

- Tablero virtual
- Fichas
- Dado

### **6.6.2. Reglas:**

- Cada estudiante o equipo debe escoger una ficha y un continente al que quiera representar
- Cada equipo lanzara un dado para avanzar por el tablero, dependiendo del casillero en el que caiga pueden encontrarse, preguntas trivia, desafíos, recompensas, etc.

### **6.6.3. Participantes**

- Individual o en equipos

### **6.6.4. Desarrollo del juego**

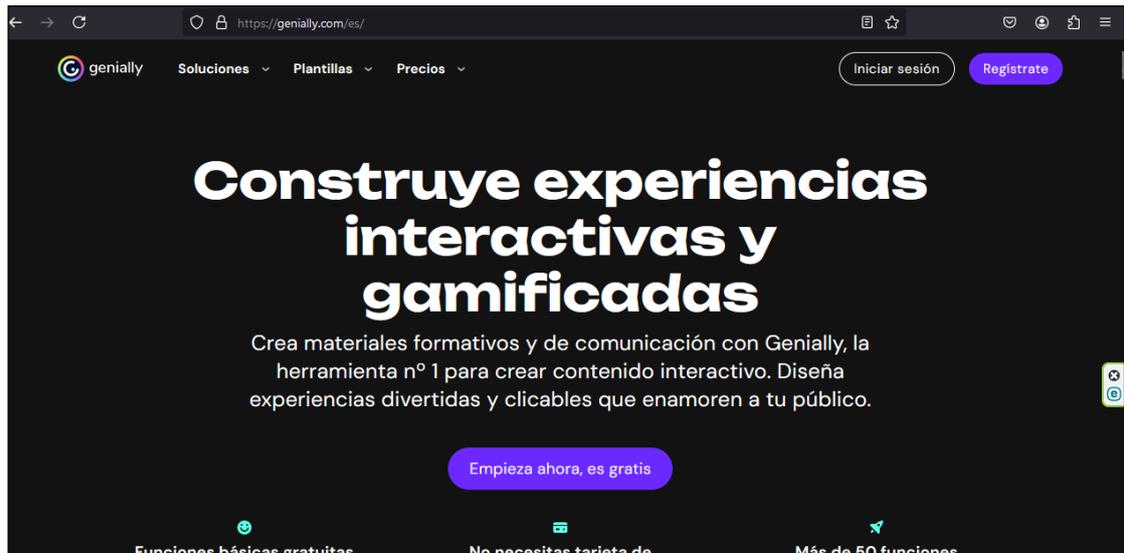
1. Dependiendo el turno de los equipos, uno de los integrantes deberá lanzar el dado y con su respectiva ficha recorrer los casilleros que le correspondan.
2. Todo el equipo deberá cumplir con lo mencionado en el casillero, en caso de ser una pregunta deberán escoger un integrante de su equipo para que pueda responderla.
3. Cada actividad contará con un tiempo estipulado en ese momento dependiendo de la dificultad, en caso de no hacerlo en el tiempo mencionado el equipo tendrá un castigo.
4. Por cada actividad realizada se otorgará una puntuación a cada equipo

### **6.6.5. Ganador del juego**

- El equipo que haya obtenido el mayor puntaje y haya resuelto todo en menos tiempo será el ganador.

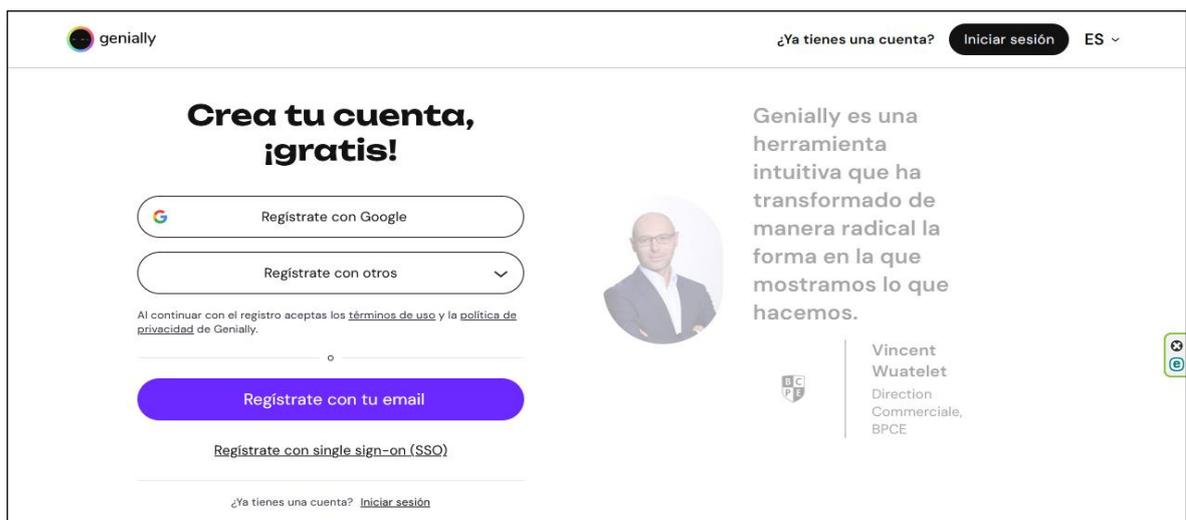
## **6.7. GUÍA DE PASOS PARA CREAR EL JUEGO DE MESA VIRTUAL**

Como primer paso para la elaboración del juego debemos crear una cuenta ingresando al siguiente enlace: <https://genially.com/es/>



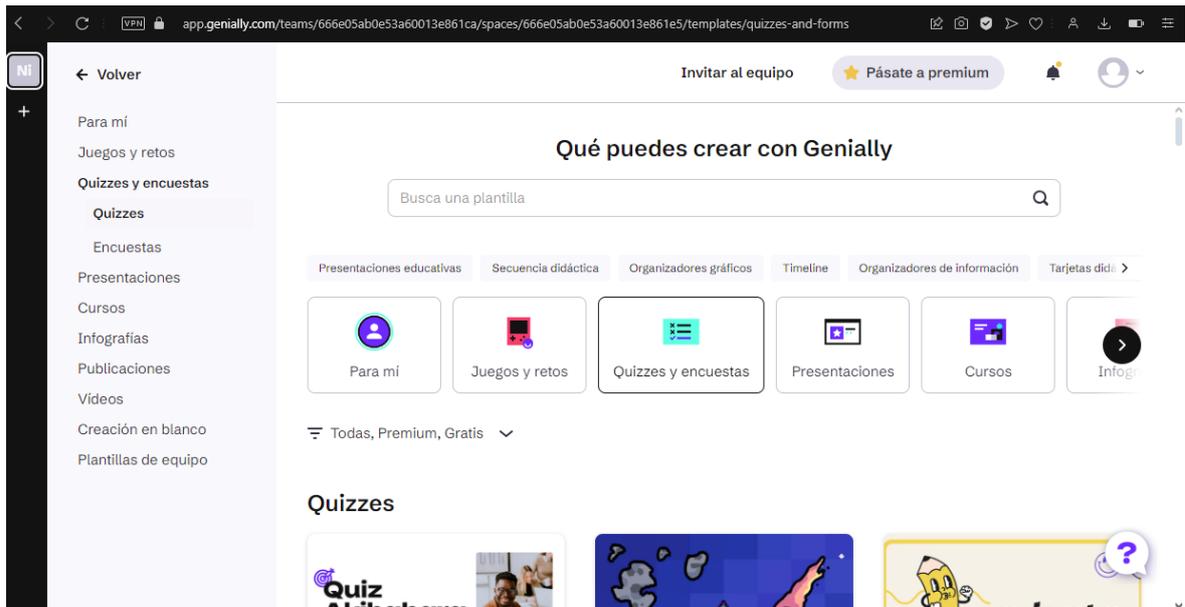
Fuente: Genially (2024)

Una vez ingresamos al sitio web seleccionados la opción de registro la cual nos llevará a una ventana para crear la cuenta, se puede realizar esta acción seleccionando un correo utilizado en las diferentes redes sociales como: Facebook, Gmail, Twitter, etc.



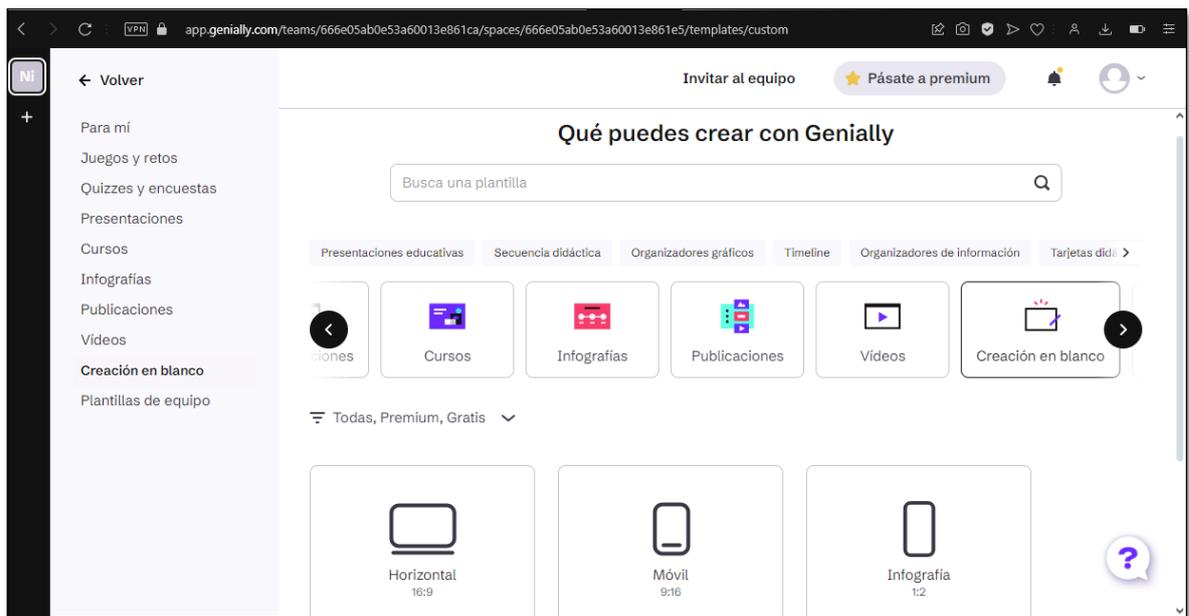
Fuente: Genially (2024)

Para terminar el proceso de registro debemos completar la información que nos pide el sitio, una vez concluido este proceso, se abrirá la página principal en donde encontraremos la barra de perfil, el panel de control y diversidad de plantillas.



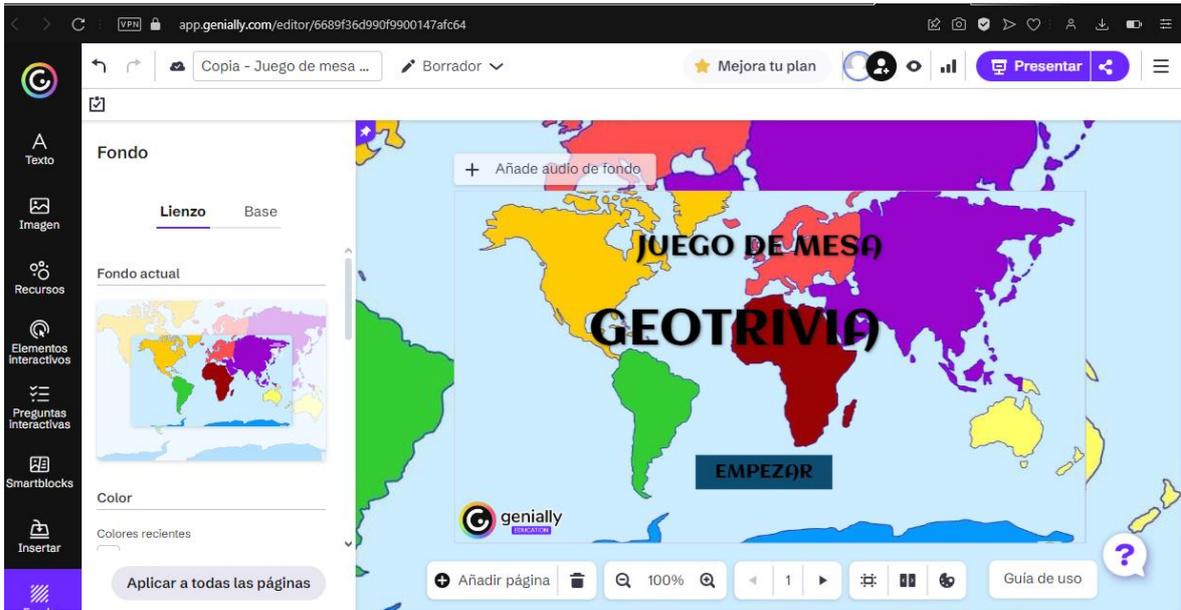
Fuente: Genially (2024)

Damos clic en la opción creación en blanco para empezar a crear el juego de mesa en base a los continentes.

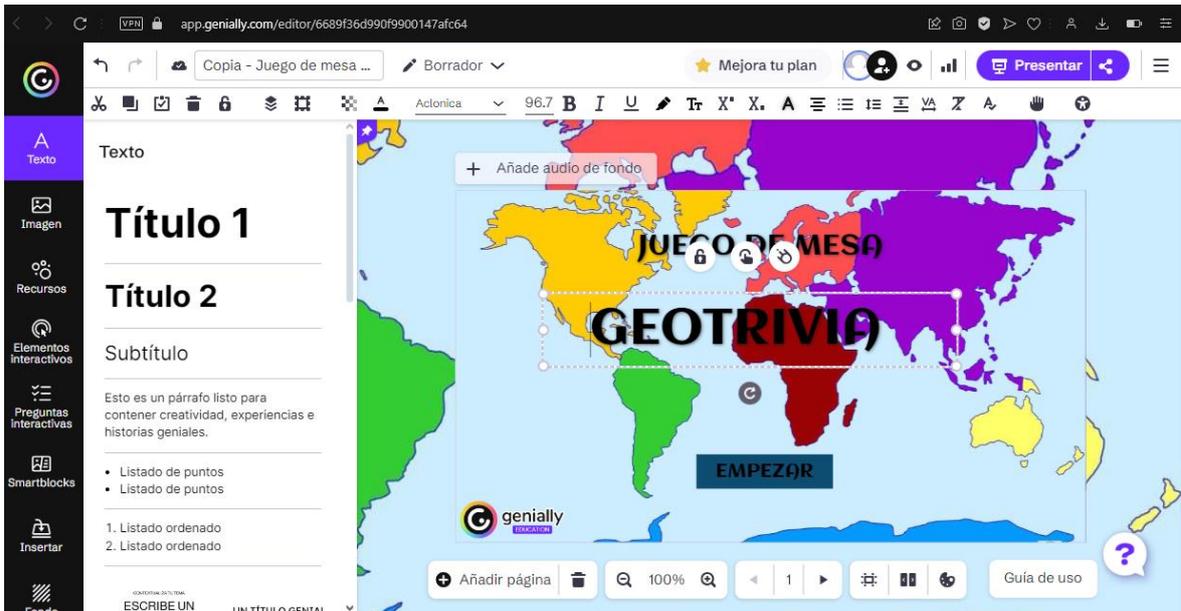


Fuente: Genially (2024)

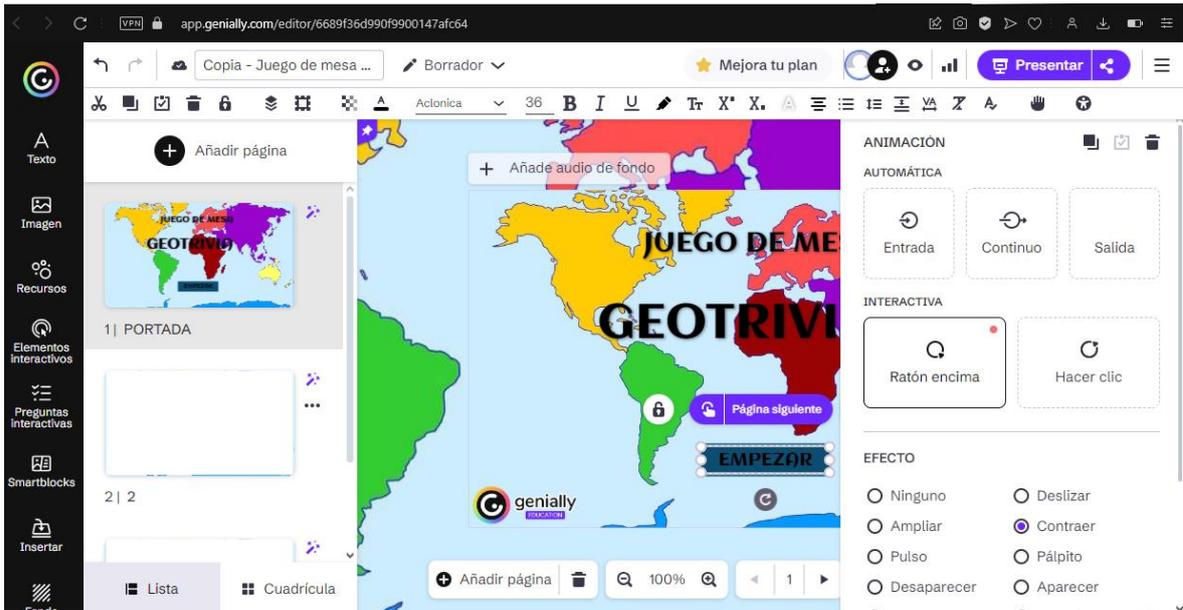
Creamos 3 páginas diferentes, en la primera página se diseñó la portada del juego, usaremos las diferentes herramientas que ofrece Genially como la opción nombrada como fondo, gracias a esta herramienta podemos colocar una imagen de fondo sobre los continentes, con la ayuda de otros recursos colocaremos el nombre del juego de mesa y para concluir con la portada con la opción de animación agregaremos diferentes efectos.



Fuente: Juego de mesa en base a Guaranga (2024)

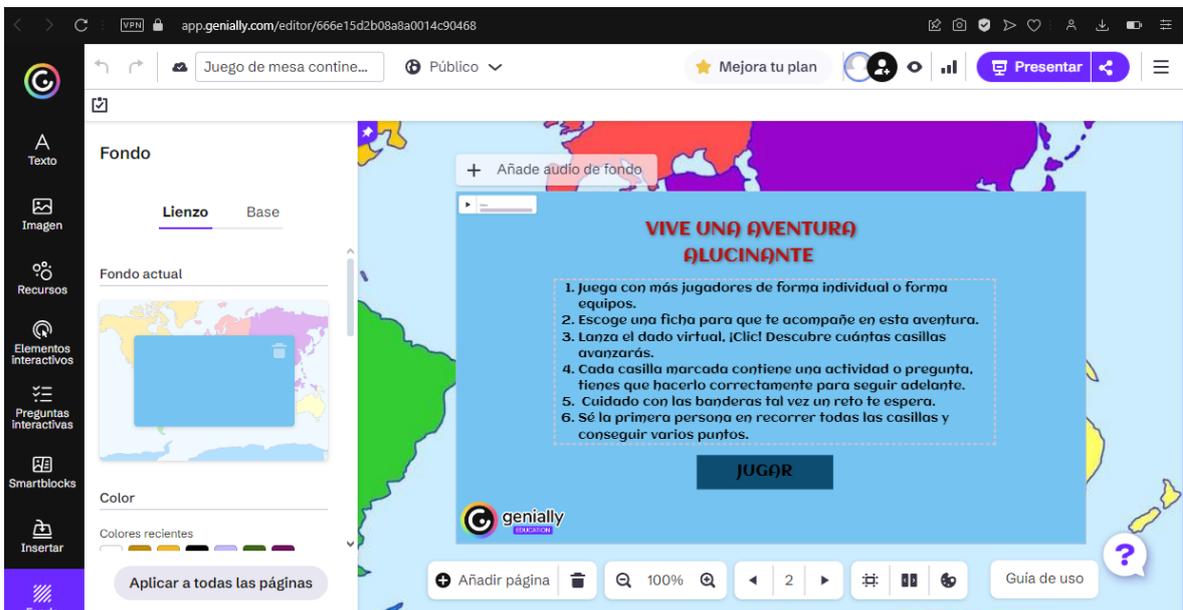


Fuente: Juego de mesa en base a Guaranga (2024)

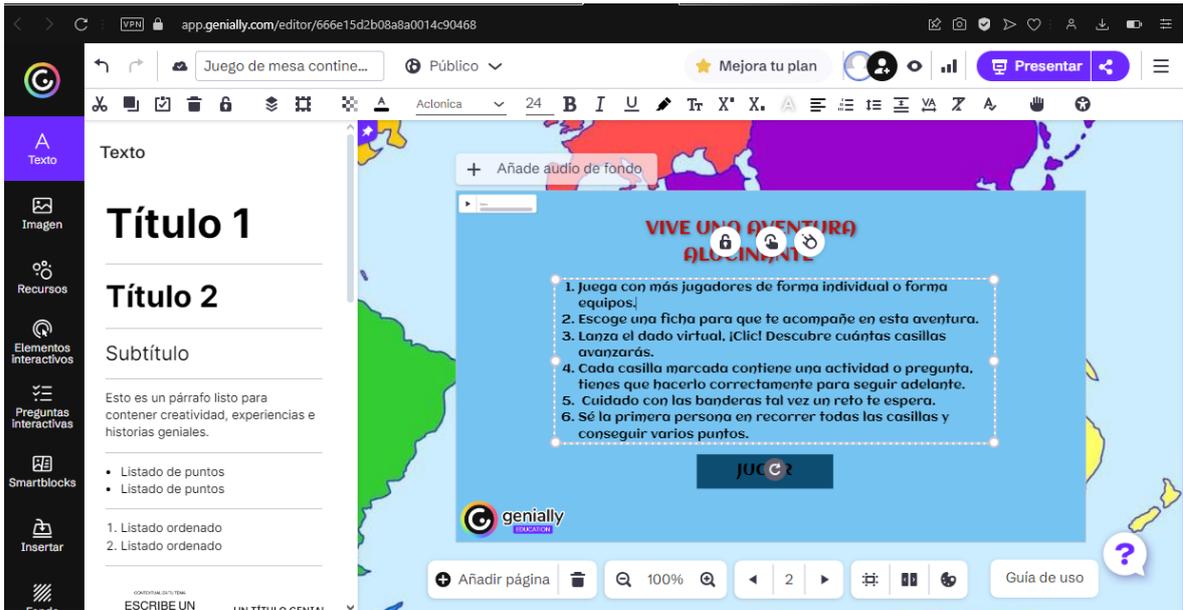


Fuente: Juego de mesa en base a Guaranga (2024)

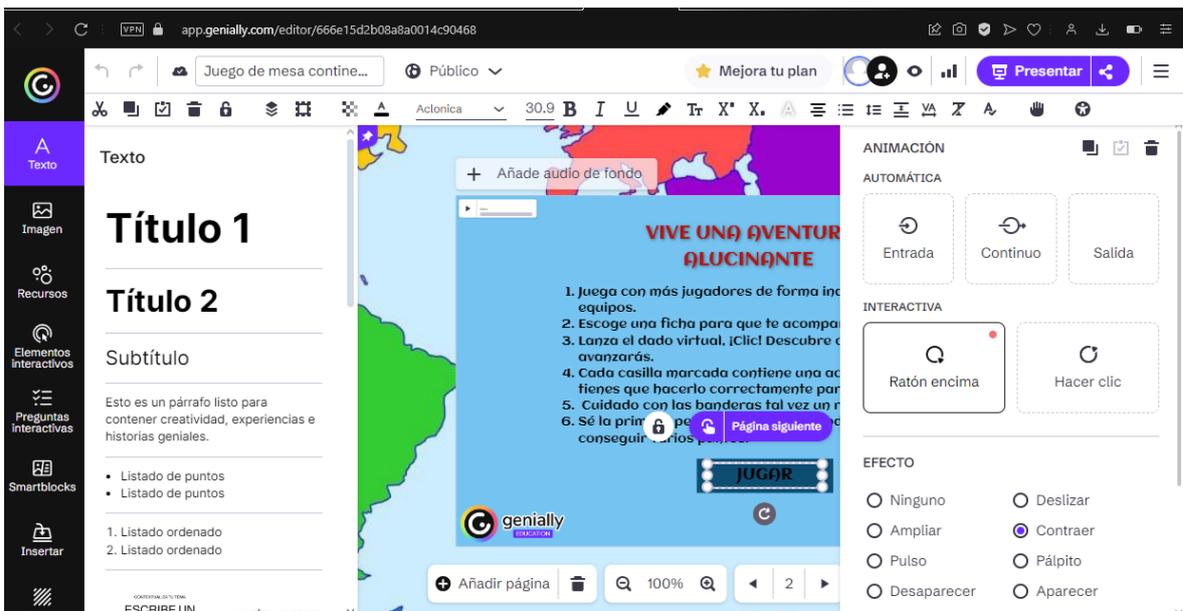
La segunda página la utilizamos para crear las instrucciones del juego, colocamos un fondo y procedemos a redactar cada una de las reglas que los jugadores deberán seguir, con la herramienta que nos ofrece agregar sonidos añadimos un audio, para concluir como en la portada también se añadirán animaciones.



Fuente: Juego de mesa en base a Guaranga (2024)

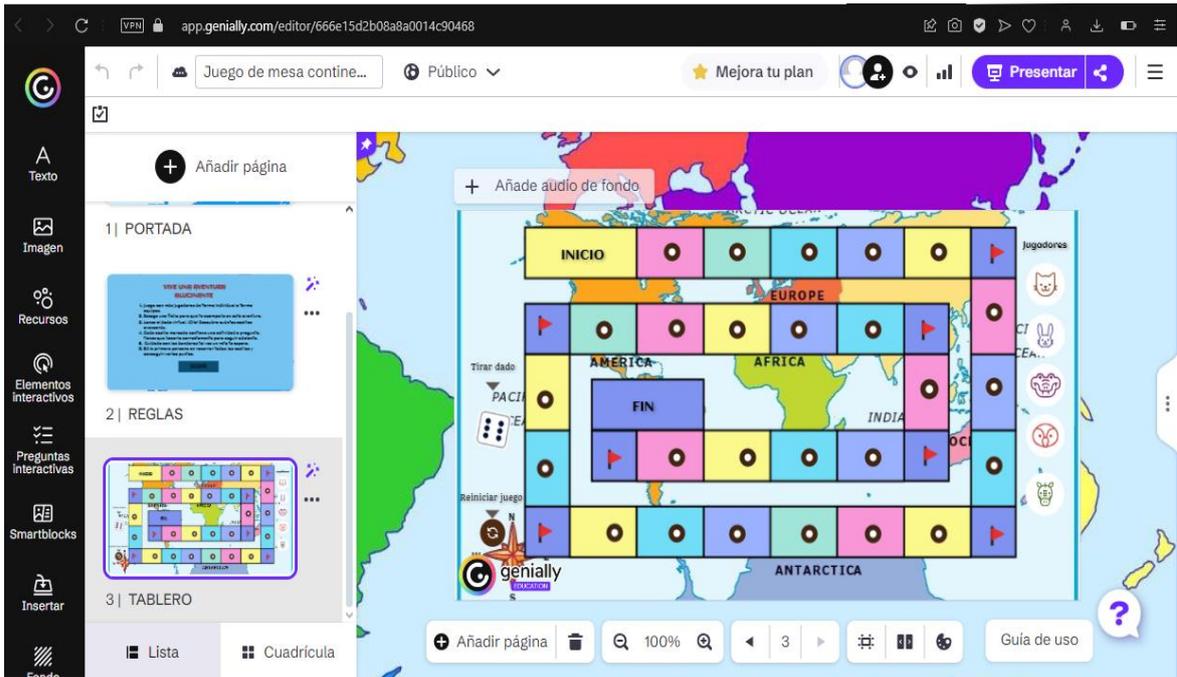


Fuente: Juego de mesa en base a Guaranga (2024)

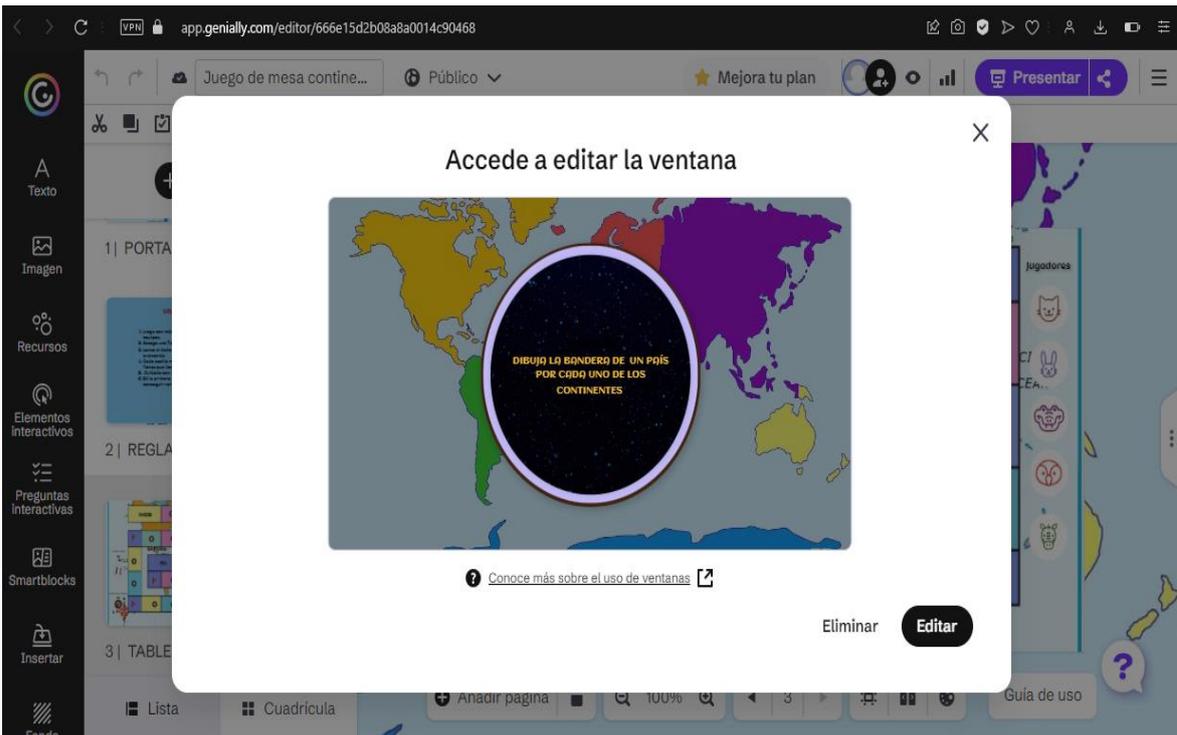


Fuente: Juego de mesa en base a Guaranga (2024)

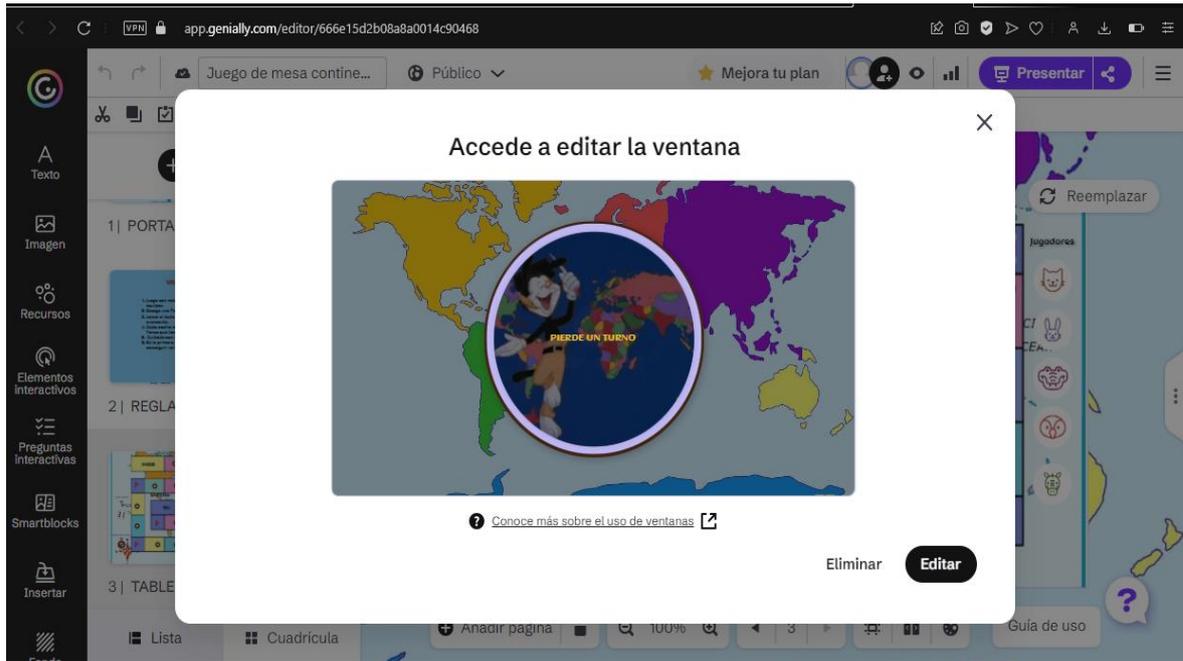
En la tercera y última página se diseñó el tablero del juego con la ayuda de las diferentes herramientas de Genially se agregó 35 casilleros, un dado, 5 iconos que servirán como fichas cada casilla contiene botones los cuales contienen diferentes preguntas, retos, actividades con relación a los diferentes continentes, por otra parte, los casilleros representados con banderillas incluyen diferentes bonus o trampas.



Fuente: Juego de mesa en base a Guaranga (2024)

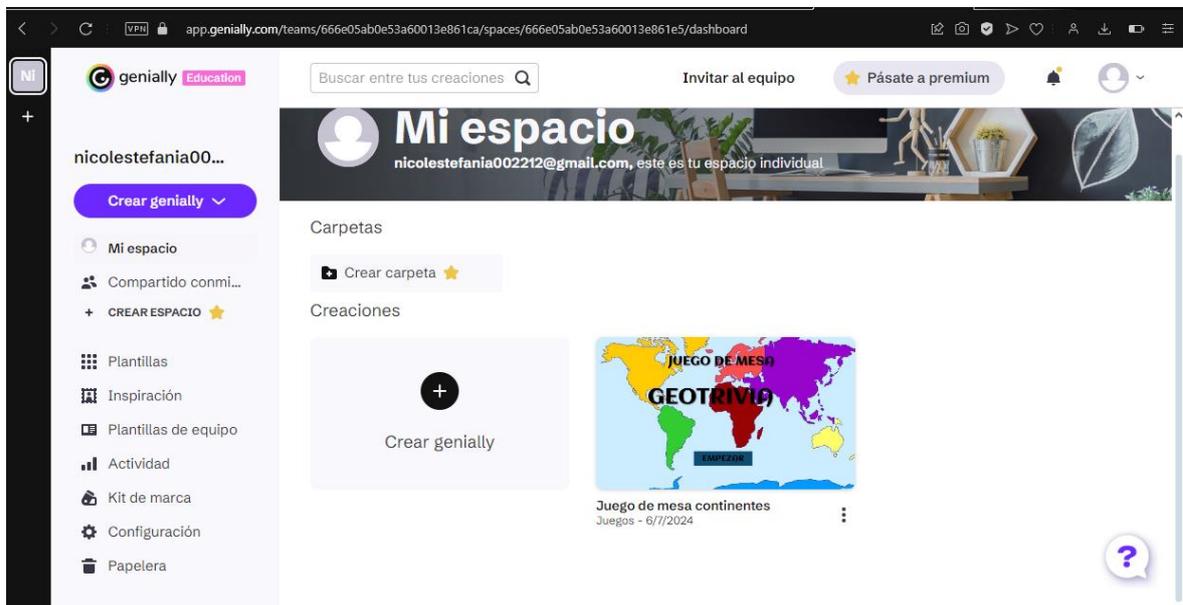


Fuente: Juego de mesa en base a Guaranga (2024)



Fuente: Juego de mesa en base a Guaranga (2024)

Antes de publicar el juego de mesa se realizó una revisión exhaustiva desde la portada hasta el tablero, corrigiendo algunas fallas, una vez corregido todos los errores, se copió el enlace y se publicó en Genially.



Fuente: Juego de mesa en base a Guaranga (2024)

**Enlace del juego:** <https://view.genially.com/666e15d2b08a8a0014c90468/interactive-content-juego-de-mesa-continentes>

## 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, 610-623. <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v16n4/1815-7696-men-16-04-610.pdf>
- Arias, D. (2019). *Actividades Lúdicas Como Estrategia Didáctica En El Proceso De Enseñanza - Aprendizaje De Las Ciencias Naturales En Los Estudiantes De 8vo. Año De Educación General Básica De La Unidad Educativa "Manuel Agustín Cabrera Lozano", Del Cantón Loja, Periodo 2018-2019*. Universidad Nacional de Loja.  
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/22934/1/DAYANNA%20ARIAS.pdf>
- Blanco, M. (2012). *Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía*. Universidad de Valladolid.  
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1391/TFM-E%201.pdf;jsessionid=FD1536072CC436C2FDB4C8CE35125829?sequence=1>
- Campos, V., y Moya, R. (2011). *La formación del profesional desde una concepción personalizada del proceso de aprendizaje*. Cuadernos de Educación y Desarrollo.
- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior*. Universidad Técnica de Manabí. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., y Villagómez, M. (2009). *La motivación y el aprendizaje*. Universidad Politécnica Salesiana. ALTERIDAD. Revista de Educación, vol. 4, núm. 2, julio-diciembre, 2009, pp. 20-32.  
<https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>
- Chasipanta, R. (2023). *Herramienta multimedia Genially para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en niños segundo de básica*. Universidad Nacional de Educación.  
<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/3246/1/Herramienta%20multimedia%20Genially%20para%20fortalecer%20la%20enseñanza-aprendizaje%20de%20la%20lecto-escritura%20en%20niños%20segundo%20de%20básica.pdf.pdf>
- Cruz, L. (2016). *Los juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento de lecto-escritor*. Fundación Universitaria Los Libertadores.  
<https://repository.libertadores.edu.co/items/439ea880-edbc-4f38-8535-6e416416d779>
- Díaz, M. (2020). *Diseño de juego de mesa para aprender las cuatro operaciones básicas de matemática mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje ante la nueva realidad del Covid-19*. Universidad San Ignacio de Loyola.  
<https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/963488e7-4095-4b12-9f4f-2e1e609cb214>

- Durán, D. (2006). *Geografía Y Percepción. Reflexiones En Torno A La Enseñanza De La Geografía En La Educación Secundaria*. Universidad de Costa Rica.  
<https://www.redalyc.org/pdf/729/72920817020.pdf>
- Dzul, M. (2013). *Aplicación básica de los métodos científicos “Diseño No-Experimental”*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.  
[https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI\\_Presentaciones/licenciatura\\_en\\_mercadotecnia/fundamentos\\_de\\_metodologia\\_investigacion/PRES38.pdf](https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercadotecnia/fundamentos_de_metodologia_investigacion/PRES38.pdf)
- Enríquez, P., y Argota, G. (2016). *Descripción interpretativa para la elaboración del perfil de tesis de investigación científica con enfoque cualimétrico (mixto)*. Universidad Nacional del Altiplano.  
<https://www.usmp.edu.pe/campus/pdf/revista22/articulo2.pdf>
- Espinoza, D. (2022). *El aprendizaje basado en juegos de mesa para la enseñanza de la matemática*. Universidad Indoamérica.  
<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2761>
- Galván, A., Siado, E. (2021). *Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante*.  
<https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/457/644>
- Gamboa, A. (2014). La enseñanza tradicional y su incidencia en el bajo rendimiento de los de niños de quinto año de educación básica de la escuela “Augusto Nicolás Martínez” del Cantón Pillaro, Provincia de Tungurahua. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/8897/1/FCHE-EBS-1329.pdf>
- García, M., y García, M. (2018). *Los métodos de investigación*.  
<https://www.ucm.es/data/cont/media/www/pag-135806/12%20metodologic3ada-1-garcia-y-martinez.pdf>
- Garrido, A. (2019). *Aplicación De Los Juegos De Mesa En El Aula*. Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/65509>
- Gómez, M. (2014). *El material didáctico expuesto en clase como instrumento de Educación para la paz*. Revista de Paz y Conflictos. 155-174.  
<https://www.redalyc.org/pdf/2050/205031399001.pdf>
- Goulart, J. (2022). *El desinterés escolar en busca de un entendimiento*. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo del Conocimiento.  
<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/el-desinteres-escolar>
- Guerrero, J. Rodríguez, A. y Facuy, J. (2017). *Herramientas pedagógicas para un proceso de enseñanza innovado*. Universidad Técnica de Machala.  
<https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14343/1/Cap.4-Técnicas%20activas%20y%20colaborativas%20del%20Proceso%20Enseñanza.pdf>
- Guerrero, J., Rodríguez, A., y Facuy, J. (2017). *Herramientas pedagógicas para un proceso de enseñanza innovado*.  
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14344/1/Cap.5-Recursos%20didácticos%20innovadores.pdf>
- Gutiérrez, G. (2023). *Juegos de mesa como recurso didáctico para la enseñanza de la matemática en la educación básica primaria*. Universidad de la Amazonia.

- Haro, A., y Nuñez, A. (2022). *Recursos Didácticos Y Su Incidencia En El Rendimiento Académico En El Aula*. Universidad de Otavalo.  
<https://repositorio.uotavalo.edu.ec/bitstream/52000/725/1/PP-EDU2-2022-023.pdf>
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Pontificia Universidad Javeriana.  
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
- Lisintuña, V., Marca, M. (2017). *Proceso De Enseñanza Aprendizaje*. Universidad Técnica de Cotopaxi. <https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3909/1/T-UTC-0443.pdf>
- López, M., Llaguno, B., Llor, A., y Solano, I. (2023). *Recursos didácticos en el aprendizaje significativo del sub nivel medio*. RECIMUNDO, 7(1), 381-388.  
[https://doi.org/10.26820/recimundo/7.\(1\).enero.2023.381-388](https://doi.org/10.26820/recimundo/7.(1).enero.2023.381-388)
- Losada, P. (2022). *El juego de mesa como recurso de aprendizaje en el aula de Lengua Extranjera (francés)*. Universidad de Almería.  
<https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/14769/DE%20LOSADA%20DE%20CRUZ%2C%20PAULINE%20ELEONOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Losada, P. (2022). El juego de mesa como recurso de aprendizaje en el aula de Lengua Extranjera. Universidad de Almería.  
<https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/14769/DE%20LOSADA%20DE%20CRUZ%2C%20PAULINE%20ELEONOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=El%20objetivo%20del%20uso%20de,y%20convivencia%20en%20las%20clases.>
- Luján, I. (2016). *Recursos didácticos del Ministerio de Educación*. Universidad de Valencia. <https://www.uv.es/uvweb/master-investigacion-didactiques-especificques/es/blog/recursos-didacticos-del-ministerio-educacion-1285958572212/GasetaRecerca.html?id=1285973234220>
- Moya, A. (2010). *Recursos didácticos en la enseñanza*. CSIF.  
[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_26/ANTONIA\\_MARIA\\_MOYA\\_MARTINEZ.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_26/ANTONIA_MARIA_MOYA_MARTINEZ.pdf)
- Ortega, F. (2023). *Estrategias didácticas basadas en los juegos de mesa, para potenciar el aprendizaje de la matemática en estudiantes pertenecientes al segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado, Año 2022*. Universidad Politécnica Salesiana.  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24733/1/UPS-CT010489.pdf>
- Osorio, L., Vidanovic, A., y Finol, M. (2021). *Elementos Del Proceso De Enseñanza – Aprendizaje Y Su Interacción En El Ámbito Educativo*. Revista Científica Qualitas.  
<https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/117/183>
- Paladines, N. (2023). *Juegos de mesa y nociones lógico-matemáticas en niños de preparatoria de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, de la ciudad de Loja, en el periodo 2022-2023*. Universidad Nacional de Loja.  
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/26503>

- Palomar, G. (2012). *Los juegos de mesa. Creación y producción*. Universidad de Granada. [https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/29363/German\\_Palomar.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/29363/German_Palomar.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Pesántez, M. (2016). *El Juego En Los Procesos De Aprendizaje*. Revista de divulgación de experiencias pedagógicas MAMAKUNA.
- Rodríguez, A., y Pérez, A. (2017). *Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento*. Revista Escuela de Administración de Negocios, núm. 82, 2017, pp. 1-26 Universidad EAN. <https://www.redalyc.org/pdf/206/20652069006.pdf>
- Rodríguez, E. (2006). *Enseñar geografía para los nuevos tiempos*. Scielo. [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1011-22512006000200005](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512006000200005)
- Rolón, N. (2014). *Pensamiento crítico y docencia. Breves reflexiones de su aporte y riqueza*. Universidad Iberoamericana Ciudad de México. [https://revistas.ibero.mx/didac/uploads/volumenes/18/pdf/Didac\\_64.pdf](https://revistas.ibero.mx/didac/uploads/volumenes/18/pdf/Didac_64.pdf)
- Sanz, M. (2022). *Los juegos de mesa como recurso didáctico para la enseñanza de los distintos elementos curriculares en Educación Primaria*. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/54111>
- Solís, M., San Andrés, E., Pazmiño, M. (2019). *Esfero rojo, esfero azul: Un enfoque tradicional de la educación actual en el Ecuador*.
- Tituaña, E. (2019). *Las TIC como estrategia lúdica en el aprendizaje de la lengua ancestral Kichwa y del inglés como lengua extranjera en Otavalo – Ecuador*. Dialnet, 546-551.
- Vaillant, D., Manso, J. (2020). *Aprendizaje colaborativo: Orientaciones para la formación docente y el trabajo en el aula*. Edu Caixa. <https://educaixa.org/documents/10180/0/APRENDIZAJE+COLABORATIVO+-+ESP.pdf/3d968cb2-4d47-5fd3-c5dc-2dd2d840affa?t=1605613874528>
- Vargas, G. (2009). *Didáctica de la geografía y su aplicación a la enseñanza de la geografía en el tercer ciclo y la enseñanza diversificada de costa rica*. Educación, 75-112.
- Vargas, G. (2017). *Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje*. Revista “Cuadernos” Vol. 58(1), 2017. [http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1\\_a11.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1_a11.pdf)

## ANEXOS

**Anexo N1.** Encuesta realizada a los estudiantes de octavo de EGB.



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

Sr/Srta. estudiante. La presente encuesta tiene por objetivo investigar, la metodología que utiliza el docente en el Octavo Grado de Educación General Básica para conocer la percepción y experiencia del estudiante sobre el uso de recursos didácticos en el aula de clase. Por lo que requerimos su valiosa colaboración para conocer de fuente directa su opinión sobre este tema.

**Instrucciones:**

- La encuesta es anónima.
  - Escriba con una x en la alternativa que según su opinión estima correcta.
- 1. El docente de Estudios Sociales durante la clase fomenta el diálogo e intercambio de ideas.**
    - ( ) Nunca
    - ( ) Casi Nunca
    - ( ) A veces
    - ( ) Casi Siempre
    - ( ) Siempre
  - 2. Los recursos didácticos que utiliza el docente (videos, carteles, láminas, fotos, mapas) hacen que los temas sean fáciles de entender.**
    - ( ) Nunca
    - ( ) Casi Nunca
    - ( ) A veces
    - ( ) Casi Siempre
    - ( ) Siempre
  - 3. Le gustaría que el docente de Estudios Sociales incluya más actividades prácticas.**
    - ( ) Totalmente en desacuerdo
    - ( ) En desacuerdo
    - ( ) Me es indiferente
    - ( ) De acuerdo
    - ( ) Totalmente de acuerdo
  - 4. Le resulta interesante estudiar la temática de los continentes en la clase de Estudios Sociales.**
    - ( ) Totalmente en desacuerdo
    - ( ) En desacuerdo
    - ( ) Me es indiferente
    - ( ) De acuerdo
    - ( ) Totalmente de acuerdo

**5. Ha presentado dificultades para comprender el contenido de los continentes explicado en clase.**

- ( ) Totalmente en desacuerdo
- ( ) En desacuerdo
- ( ) Me es indiferente
- ( ) De acuerdo
- ( ) Totalmente de acuerdo

**6. La implementación de actividades interactivas facilitaría el desarrollo de sus conocimientos.**

- ( ) Totalmente en desacuerdo
- ( ) En desacuerdo
- ( ) Me es indiferente
- ( ) De acuerdo
- ( ) Totalmente de acuerdo

**7. Le gustaría aprender sobre geografía a través de actividades dinámicas como un juego de mesa educativo.**

- ( ) Totalmente en desacuerdo
- ( ) En desacuerdo
- ( ) Me es indiferente
- ( ) De acuerdo
- ( ) Totalmente de acuerdo

**8. Considera que las instrucciones y reglas presentadas en el juego de mesa educativo son claras y fáciles de entender.**

- ( ) Totalmente en desacuerdo
- ( ) En desacuerdo
- ( ) Me es indiferente
- ( ) De acuerdo
- ( ) Totalmente de acuerdo

**9. Considera que las preguntas, actividades y retos que contiene el juego de mesa educativo son interesantes y atractivos.**

- ( ) Totalmente en desacuerdo
- ( ) En desacuerdo
- ( ) Me es indiferente
- ( ) De acuerdo
- ( ) Totalmente de acuerdo

Fuente: Elaboración propia

Anexo N2. Entrevista realizada a los docentes



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

La presente entrevista tiene por objetivo recopilar información sobre la metodología que el docente usa al momento de impartir clases. Sus respuestas son confidenciales y anónimas.

Preguntas:

1. **¿Qué metodologías utiliza para fomentar la participación activa de los estudiantes?**
2. **¿Qué recursos didácticos utiliza en el momento de impartir sus clases?**
3. **¿Qué recursos o métodos didácticos han sido más efectivos para enseñar sobre los continentes?**
4. **¿Cómo evalúa el nivel de comprensión de los alumnos durante la unidad 6?**
5. **¿Qué dificultades ha identificado en el proceso de aprendizaje de los estudiantes hasta al enseñar la temática de los continentes a diferencia de otras unidades?**
6. **¿Qué cambios considera necesarios para garantizar un aprendizaje significativo en sus estudiantes?**
7. **¿Considera usted que un juego de mesa educativo ayudó a sus estudiantes a estar constantemente involucrados y motivados?**
8. **¿Qué impacto positivo evidenció en sus estudiantes durante la utilización del juego de mesa educativo?**
9. **¿Qué características educativas cree usted que debería tener un juego de mesa para que sea efectivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje?**

Fuente: Elaboración propia

### **Anexo N3.** Socialización del juego de mesa



Socialización del juego de mesa a los estudiantes de octavo año de EGB de la UEJDV

Fuente: Establecimiento de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”

Fotografía: Nicole Guaranga

### **Anexo N4.** Desarrollo de la encuesta por parte de los estudiantes de octavo año de EGB.



Desarrollo de la encuesta por parte de los estudiantes de octavo año de EGB de la UEJDV

Fuente: Establecimientos de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”

Fotografía: Nicole Guaranga