



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS**

CARRERA DE CIENCIAS SOCIALES

**Trabajo de grado previo a la obtención del Título de
Licenciado en Ciencias Sociales**

TRABAJO DE GRADUACIÓN

Título del proyecto

**LA GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DEL BLOQUE 2: LOS SERES
HUMANOS EN EL ESPACIO DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES
DE OCTAVO AÑO DE EGB.**

Autor: Andrea Estefanía Merino Rojas

Tutor: Mgs. ALEX CHIRIBOGA

Riobamba – Ecuador

2019

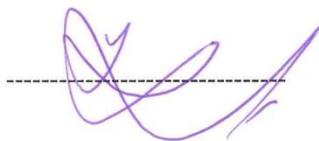
REVISIÓN DEL TRIBUNAL

Los miembros del Tribunal de Graduación del proyecto de investigación de título: “**LA GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DEL BLOQUE 2: LOS SERES HUMANOS EN EL ESPACIO DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DE OCTAVO GRADO DE EGB**” Presentado por: Andrea Estefanía Merino Rojas, el cual estuvo dirigido por el MG. ALEX CHIRIBOGA, se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Como constancia de lo expuesto firman:

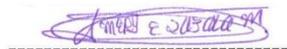
Mgs. Lenin Garcés

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



Mgs. Mery Zabala

MIEMBRO DEL TRIBUNAL



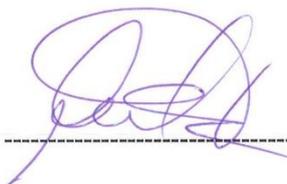
Mgs. Rómulo Ramos

MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Mgs. Alex Chiriboga

TUTOR DEL PROYECTO

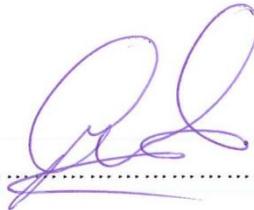


CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Como tutor de la presente investigación certifico que el trabajo previo a la obtención del título de grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesor de Ciencias Sociales, con tema: **“LA GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DEL BLOQUE 2: LOS SERES HUMANOS EN EL ESPACIO DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DE OCTAVO GRADO DE EGB”**, elaborado por Andrea Merino Rojas, ha sido revisado totalmente por el tutor, sugiriendo seguir con el trámite para su sustentación.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente.-

A handwritten signature in purple ink, consisting of stylized, overlapping loops and curves, positioned above a horizontal dotted line.

Mgs. ALEX CHIRIBOGA

CERTIFICADO DE ANTI PLAGIO



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-02.20

CERTIFICACIÓN

Que, **MERINO ROJAS ANDREA ESTEFANIA** con CC: **060410325-9**, estudiante de la Carrera de **Ciencias Sociales**, Facultad de **Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"LA GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DEL BLOQUE 2: LOS SERES HUMANOS EN EL ESPACIO DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DE OCTAVO AÑO DE EGB"**, que corresponde al dominio científico **Desarrollo socio económico y educativo para el fortalecimiento de la institucionalidad democrática y ciudadana**, y alineado a la línea de investigación **Patrimonio y saberes ancestrales**, cumple con él 7%, reportado en el sistema Anti plagio nombre del sistema, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 25 de julio del 2019

Mag. Alex Chiriboga
TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La responsabilidad de las opiniones emitidas en esta investigación, para la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Ciencias Sociales, con el tema: **“LA GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DEL BLOQUE 2: LOS SERES HUMANOS EN EL ESPACIO DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DE OCTAVO GRADO DE EGB”**, le corresponde exclusivamente a Andrea Estefanía Merino Rojas, con cédula de identidad N° 0604103259.



.....

Andrea Estefanía Merino Rojas

C.I. 0604103259

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios y a mi madre Blanca Rojas, por ser el motor de mi vida; por guiar mi camino en cada paso que doy, sé que desde el cielo ella siempre está pendiente de mí, quizás este camino no fue tan fácil transitarlo pero con mucho esfuerzo y dedicación alcance culminar mi carrera universitaria.

Agradezco además, a quienes contribuyeron con su granito de arena para llegar a alcanzar esta meta, especialmente a Paul mi esposo y mi hija Dana, quienes fueron mi sustento.

Finalmente, a todos los docente en mi formación académica, especialmente a la MG. Alex Chiriboga, quien estuvo prestando su tiempo y dedicación para alcanzar este objetivo.

DEDICATORIA

La presente investigación la dedico a Dios principalmente por haberme dado salud, inteligencia y sabiduría que a pesar de los obstáculos que se me presentaron en el transcurso de mi formación docente no me dejó vencer .

A mi madre, por ser el pilar fundamental de mi vida, a mi esposo por brindarme su apoyo constante, ya sea moral como económico.

A mis suegros, Rubén y Emperatriz, quienes con sus consejos y sabiduría supieron guiar mi camino, y ocuparon el gran vacío que mi madre dejó.

A mis hermanos, Santiago y Geovanny, quienes siempre están al pendiente de mí, ellos son lo único que tengo de mi madre y son quienes me dan su amor constante, ellos con sus muestras de amor y afecto hacen que me sienta cada vez más cerca de mi mamá.

Y finalmente a mi hija Dana, quien es la creadora de toda mi felicidad.

ÍNDICE GENERAL

REVISIÓN DEL TRIBUNAL	II
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	III
CERTIFICADO DE ANTI PLAGIO	IV
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	V
AGRADECIMIENTO	VI
DEDICATORIA	VII
ÍNDICE GENERAL.....	VIII
RESUMEN.....	XII
ABSTRACT	XIII
INTRODUCCIÓN.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	2
JUSTIFICACIÓN	5
OBJETIVOS.....	6
OBJETIVO GENERAL.....	6
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	6
MARCO TEÓRICO	7
ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	7
FUNDAMENTACIÓN LEGAL	7
Constitución de la República del Ecuador (2008).....	7
FUNDAMENTACIÓN TEORICA	8
METODOLOGÍAS ACTIVAS.....	8
Importancia de la Metodología Activa	8
Aprender en la Escuela Activa:.....	9
Características de la metodología activa.....	9
La Gamificación	10
¿Por qué gamificar?.....	12
Principios de gamificar	13
Beneficios de la gamificación	14
Elementos de la Gamificación.....	15
La base del juego.....	15
Mecánica	15
Estética:.....	15
Idea del juego:.....	15
Conexión juego- jugador:	15

Jugadores:	15
Promover el aprendizaje:	15
Resolución de problemas:	15
La Gamificación como estrategia didáctica motivacional en los estudiantes.....	16
Participación.....	16
Flexibilidad	16
Competencia	16
Colaboración	16
Aprendizaje	16
Factores que intervienen en el aprendizaje:.....	17
ALGUNAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	18
Método Heurístico.	18
El método de la discusión y el debate.....	19
El método de descubrimiento.....	19
El método lúdico	19
METODOLOGÍA	20
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	20
• NO EXPERIMENTAL.....	20
TIPOS DE INVESTIGACIÓN	20
• DE CAMPO.....	20
• BIBLIOGRÁFICA.....	20
• TRANSVERSAL.....	20
Porque se realizó en un tiempo determinado como fue de septiembre a diciembre.....	20
NIVEL DE INVESTIGACIÓN	20
• DIAGNÓSTICA	20
• EXPLORATORIA.....	20
MÉTODOS.....	21
• MÉTODO INDUCTIVO – DEDUCTIVO	21
• MÉTODO ANALÍTICO – SINTÉTICO	21
POBLACIÓN Y MUESTRA.....	21
• POBLACIÓN.....	21
• MUESTRA.....	21
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.....	21
• TÉCNICA.....	21
• INSTRUMENTO	21

TÉCNICAS PARA PROCESAMIENTO DE INTERPRETACION DE DATOS.....	22
• RECOLECCIÓN DE DATOS:	22
• PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN: Es el proceso mediante el cual los datos individuales se agrupan y se estructuran los problemas de investigación.	22
• PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS: Los resultados se presenta mediante tablas con su respectiva interpretación.....	22
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	23
ANÁLISIS	24
INTERPRETACIÓN	24
El Profesor	27
Material Didáctico	28
Características de los Materiales	28
Ambiente de Trabajo.....	28
PROPUESTA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.....	28
PRESENTACIÓN.....	28
FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	29
Fundamentación filosófica	29
ESTRUCTURA	29
Formato.....	29
ORGANIZACIÓN DEL JUEGO	29
Triplex.....	29
Gráfico	29
Color	29
Estilo del Juego.....	30
COCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	31
CONCLUSIONES	31
RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	33

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Elementos de la Gamificación.....	11
Figura 2: Tabla triplex base del juego.....	29
Figura 3: Pinturas de madera.....	30
Figura 4: Fomix para los dibujos	30

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Principales principios de la gamificación.....	13
Tabla 2. Clasificación de la gamificación.....	14
Tabla 3. Tabla de muestra.....	21
Tabla 4. Tabulación.....	23
Tabla 5. Tabla de presupuestos.....	31

ÍNDICE DE IMÁGENES

Ficha de Observación	XV
IMAGEN 1. El gusano.....	XVI
IMAGEN2. Juegos didácticos.....	XVI



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**

INVESTIGACIÓN TITULADA:

**“LA GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DEL BLOQUE 2: LOS
SERES HUMANOS EN EL ESPACIO DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS
SOCIALES DE OCTAVO GRADO DE EGB.”**

RESUMEN

La presente investigación se ha desarrollado con el objetivo de proponer la gamificación como método para el aprendizaje del bloque 2 los seres humanos en el espacio de la asignatura de estudios sociales del octavo año del EGB de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón de la ciudad de Riobamba, en donde se evidenció que el docente utiliza herramientas tradicionales como el libro y la pizarra con técnicas repetitivas, el dictado y el subrayado, lo que conlleva a la poca atención, participación, distracción, factores para el bajo rendimiento. Es por ello exteriorizar 2 juegos didácticos artesanales el reloj y el gusano relacionados a los contenidos de los continentes: África, Asia, Oceanía, América, para facilitar su aprendizaje, la gamificación es una alternativa propuesta por Cerda Gina quien considera que se debe incorporar estrategias de juego que conlleven al educando a despertar su interés por educarse, siendo un reto del educador. La metodología de trabajo según el diseño no experimental, de tipo: campo, bibliográfica, transversal; sustentados en el método inductivo – deductivo. Para la recolección de la información se utilizó como técnica la observación con su instrumento la ficha de observación aplicada a 42 estudiantes; concluyendo que la utilización de los juegos mencionados llevaron al “saber” “hacer” y “ser” conocimientos básicos para la vida.

PALABRAS CLAVES

Gamificación – Aprendizaje - Seres Humanos.

ABSTRACT

This investigation is developing to propose gamification as a method for learning with students of the 8th year of the EGB of the Miguel Angel León Ponton Educational Unit from the city of Riobamba, from block 2 of the social subject.

The teacher uses traditional tools such as the book and the blackboard with repetitive techniques, dictation, and underlining, which leads to poor attention, participation, distraction, factors for poor performance.

The methods used are two artisanal educational games, clock and the worm related to the contents of the continents Africa, Asia, Oceania, and America, to facilitate their learning. Gamification is an alternative proposed by Cerda Gina, who considers that she must play obligations which leads the student to awaken his interest in education, being a challenge for the educator.

The methodology is non-experimental design. Type is field, bibliographic, and transversal.

It's basing on the inductive - deductive method. For the collection of the information, the observation with its instrument is the observation sheet applied to 42 students; concluding that the use of controlled games by "knowing" "doing" and "being" basic knowledge for life.

Keywords: Gamification, learning, students, artisanal educational games.



SIGNATURE

Reviewed by: Maldonado, Ana
Language Center Teacher



INTRODUCCIÓN

La presente investigación se ha enfocado en estudiar acerca de la gamificación la cual se ha utilizado en la educación desde hace mucho tiempo atrás, a pesar de esto encontramos que el uso de juego en la educación con el fin de lograr de la misma manera los objetivos de entretener y educar responde a una tarea complicada dentro del bloque 2 del octavo año del EGB.

Entendemos por gamificación a la introducción de mecánicas y dinámicas de juego en el aula y en cualquier entorno, en principio, ajeno al juego, no obstante, cada vez con más frecuencia ambos términos se van restringiendo al entorno digital, en estos casos los docentes utilizan plataformas que les ayudan a realizar el seguimiento del juego en línea para poder evaluarlo adecuadamente.

La gamificación busca estimular la participación y la implicación en una actividad a través del estímulo derivado del reto vinculado a la obtención de logros y a la satisfacción relacionada con la recepción de recompensas a lo largo de juego, este motivo se ha incorporado progresivamente a las aulas, tratando de estimular el aprendizaje.

Con la incorporación de la gamificación se pretenden mejorar los resultados obtenidos para los estudiantes de cada Unidad Educativa en la que se aplica la misma, por las propias características que ofrece la gamificación en la educación, aspectos que se podrán explicar durante toda la investigación.

En el pasado el estudiante era un elemental receptor pasivo de información ya que la lección magistral era la metodología docente aplicada habitualmente este tipo de metodología se centra demasiado en la memorización de los contenidos expuestos por el profesor y la consiguiente exposición de los mismos en una prueba escrita, además algunas de estas metodologías están centradas en el uso de libros de texto como medio principal para el proceso enseñanza-aprendizaje.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente vivimos en un mundo que está cambiando y con ello la forma de adquirir conocimientos es diferente, pocos son los docentes que se esfuerzan por impartir contenidos utilizando metodologías activas e innovadoras, enfocados en la enseñanza de las ciencias sociales, pero no es suficiente, porque hay educadores en su mayoría que todavía dictan clases de manera convencional, aplicando recursos tradicionales como; la pizarra, marcadores, subrayados de libros, mapas conceptuales o resúmenes, generando en el alumno aburrimiento e irrelevancia a la materia, factores que aumentan el bajo rendimiento académico.

En América Latina sigue siendo un problema que los docentes no cambien la forma de impartir conocimientos a los educandos sin embargo la educación busca renovar y actualizar la calidad de los docentes para mejorar el nivel de enseñanza – aprendizaje, uno de los instrumentos más eficaces son las metodologías, herramientas facilitadoras del aprendizaje, aplicadas eficazmente propician rendimientos significativos que garantizan la igualdad de oportunidades, los países en desarrollo han comprendido que se debe motivar a los educandos para despertar su interés, utilizando todos los recursos disponibles para esta compleja tarea, de acuerdo con Jabonero:

La educación es quizás uno de los factores más relevantes de este proceso histórico de cambio que ha pasado a ser una prioridad política y presupuestaria, siendo así una circunstancia que explica el gran incremento de estrategias, siendo así una circunstancia que explica el gran incremento de cobertura alcanzado en educación infantil, desarrollo de América Latina no proceden solo de los años de escolarización, sino de lo que realmente aprenden sus alumnos. (Jabonero, 2014,3).

El Ecuador se ve reflejado al problema mencionado, no está exento de los cambios vertiginosos que se han generado, algunos docentes se esfuerzan por mejorar la forma de impartir conocimientos a sus estudiantes, pero la mayoría siguen dictando clases de una manera tradicional, repetitiva y fragmentada debido a la aplicación de técnicas generales que abarcan métodos de enseñanza con cambios pocos comunes, pese a las diferentes reformas educativas que se han dado, anteriormente el Modelo de la Educación Ecuatoriana se inspira en conceptos y principios de la escuela tradicional, con un fuerte componente conductista, que reproduce una forma de pensar y actuar

sobre la base de estímulo-respuesta o acción-reacción en ‘Vigilar y castigar’ (Michel Foucault). Ante este hecho el Estado mediante su representante el Ministerio de Educación propone un renovado Modelo Pedagógico “Constructivista” fundamentado en una Pedagogía Crítica que conlleva al educando a la participación directa de su actuar, sustentados *en el*

“Art. 27 sección quinta Educación, capítulo segundo derechos del buen vivir de la constitución que dice la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto de los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar” (Ecuador, 2008).

El aprendizaje es desarrollar procesos significativos de estudio, por ende la responsabilidad recae en el docente quien debe saber ¿Que van a aprender sus educandos? ¿Cómo van a aprender? y ¿Cómo serán evaluados?

Lo mencionado anteriormente se evidencia en la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón de la ciudad de Riobamba, sus docentes especialmente del área de Ciencias Sociales en su mayoría utilizan herramientas tradicionales como el libro y la pizarra con técnicas repetitivas, el dictado y el subrayado, lo que conlleva a la poca atención, participación y distracción, factores que conllevan al bajo rendimiento, para responder a esta problemática es necesario “el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juego” (Gallego, Molina, & Faraón Llorens, 2014).

Por lo tanto su aplicación viene a ser de gran importancia para la adquisición de aprendizajes lúdicos, ya que los educandos podrán formarse de una manera activa “jugando” generando un pensamiento crítico y reflexivo, mejor entendimiento del tema propuesto en el salón de clases, además permitirá valorizar la importancia de enseñar las Ciencias Sociales u otro saber.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

- ¿De qué manera la gamificación incide en el aprendizaje del bloque 2: los Seres Humanos en el espacio de la asignatura de Estudios Sociales de octavo grado de EGB?
-

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

- ¿Por qué considerar la gamificación como método para el aprendizaje de Estudios Sociales?
- ¿Qué estrategias se puede utilizar para el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales?
- ¿Cómo estructurar juegos para el aprendizaje del bloque 2 de la asignatura de Ciencias Sociales para los niños de octavo grado del EGB?

JUSTIFICACIÓN

El Presente estudio es realizado para proponer la gamificación como método para el aprendizaje del bloque 2: los seres humanos en el espacio de la asignatura de estudios sociales de octavo grado de EGB, con la finalidad de fortalecer su enseñanza, mediante el uso de metodologías activas en este caso denominada “Gamificación”, durante años aprender Estudios Sociales era cansado y aburrido, pues se enfocaba “casi exclusivamente en el relato, la lectura y la memoria” (Hernández, García & Juan Luis de la Montaña, 2015), aprendiendo de esta manera sucesos históricos que marcan a nuestra sociedad llevando así a la memorización; como es, los accidentes geográficos, fechas, capitales o eventos que marcaron a nuestro planeta, el resultado de la utilización de estas técnicas tradicionalistas es fomentar en estudiantes, bravíos, repetitivos a un óptimo aprendizaje.

Por tal razón, el trabajo investigativo es relevante para que la enseñanza- aprendizaje de las Ciencias Sociales vayan más allá de la simple introducción y memorización de fechas y datos a despertar el interés del discente con una serie de juegos de mesa (gusano y reloj) fundamentados en una metodología activa, la gamificación es el puente integrador que utiliza el docente para integrar el contenido y el estudiante.

La indagación es original debido a que no hay investigaciones similares que consideran la gamificación para enseñar Ciencias Sociales, por ello, los beneficiarios directos son los estudiantes de octavo grado del EGB paralelo “E” de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón, como beneficiarios indirectos: los docentes y los padres de familia; La Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, Carrera de Ciencias Sociales, es factible ejecutarla ya que cumple con todos los requerimientos de un proyecto.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Proponer la gamificación como método para el aprendizaje del bloque 2: los seres humanos en el espacio de la asignatura de estudios sociales de octavo grado de EGB.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fundamentar teóricamente la gamificación como método de enseñanza para las Ciencias Sociales
- Plantear nuevas estrategias de gamificación para el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.
- Estructurar una serie de juegos para el aprendizaje del bloque 2, de la asignatura de las Ciencias Sociales para niños de octavo grado de EGB.

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Para desarrollar la presente investigación se han revisado los archivos de la Biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo, con la finalidad de encontrar temas relacionados con el objeto de investigación, pero no se encontraron tesis referente al tema: La gamificación para el aprendizaje del bloque 2: los seres humanos en el espacio de la asignatura de estudios Sociales de octavo grado de EGB., convirtiéndose de esta manera en un tema productivo e innovador para las futuras generaciones.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Constitución de la República del Ecuador (2008)

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

FUNDAMENTACIÓN TEORICA

El juego es la primera forma en la que aprendemos; experimentar para ver qué sucede, tratar, tratar, tratar... ¡El juego es inherente al ser humano! Alex Games, 2014

METODOLOGÍAS ACTIVAS

Hoy por hoy, la forma en como las personas adquieren conocimientos va cambiando en gran medida, pero para optimizar y obtener excelentes resultados en el proceso lúdico el docente debe basarse en diferentes metodologías que impacten en los estudiantes. Se debe mencionar que la metodología viene a constituirse en el

Conjunto de decisiones acerca de los métodos a llevar a cabo y los recursos a emplear en las diferentes situaciones de un plan de acción que, organizados y secuenciados acordes a los objetivos propuestos, nos posibilitan responder al fin último de la labor educativa. (De Miguel, 2005).

Bajo este contexto, la metodología es el pilar fundamental para que el discente pueda aprender de mejor manera. Existen gran variedad de métodos que el docente puede utilizar para impartir contenidos, enfocando en las metodologías activas, estas vienen a constituirse según Labrador, & Ángeles (2008) como “aquellos métodos, técnicas y estrategias llevadas a cabo por el profesor, para que el proceso de enseñanza se base en actividades en las que se promueva el aprendizaje significativo y la participación activa del estudiante”.

Importancia de la Metodología Activa

La importancia de utilizar metodologías activas, es que estas contribuyen a que “el estudiante desarrolle y cree su propio conocimiento empleando todas sus destrezas intelectuales para alcanzar un aprendizaje significativo”. (Canagalaya, 2010) pero se debe aludir que, para un óptimo desarrollo en el proceso de la enseñanza - aprendizaje; el docente debe constituirse en el guía y mediador de recursos para que el alumno pueda ser el propio protagonista de su aprendizaje.

Aprender en la Escuela Activa:

- El aprendizaje se centra en el CÓMO, es decir, en aprender los métodos, los procesos, mediante la realización de las actividades.
- Es una escuela paidocéntrica, centrada en las necesidades e intereses de los niños.
- La actividad es considerada como el primer motor del desarrollo del niño, pero una actividad centrada en sus intereses.
- Los materiales educativos son útiles y permiten la manipulación y experimentación de los niños. En este contexto aprender se reduce a formas de hacer o aprenderé haciendo aprender métodos- y se da por supuesto que el que aprende formas de hacer aprenderá contenidos. (Canagalaya, op. cit., pág 5)

Por tanto, puedo aludir que enseñar mediante métodos activos, es una forma de contribuir al proceso educativo y formar personas capaces de razonar además de formarlas para que no tengan miedo a expresarse, ya que, al impartir las respectivas clases el docente debe enfocarse en las necesidades de cada alumno y además debe buscar las formas de llegar a él. El maestro debe indagar los mecanismos para que el estudiante no aprenda solo por una nota y lo que aprenda olvide rápidamente sino más bien que aprenda para su futuro.

Características de la metodología activa

- La enseñanza debe estar centrada en el alumno.
- El maestro debe respetar los intereses de cada estudiante.
- El docente debe ser un ser pasivo, el cual debe suministrar recursos a los alumnos para optimizar el aprendizaje, y el alumno pasa bajo este contexto a ser un ser activo.
- El maestro debe inculcar el valor de la responsabilidad en los discentes para que ellos puedan asumir sus propias responsabilidades.

En sí, las metodologías activas son un gran aporte para el sistema educativo, estas contribuyen a alcanzar aprendizajes significativos en los alumnos. Cabe mencionar que de todas las metodologías activas existentes, este trabajo se enfocara en la gamificación como medio de enseñanza.

La Gamificación

Acerca de Gamificación Cerda Gina (2018) menciona que:

El término gamificación hace su aparición en el año 2008 y luego se populariza a partir del año 2010. Aparece inicialmente en la industria digital, con la búsqueda constante de crear juegos que involucren al participante de manera activa, estos elementos de juego son empleados para despertar su creatividad creándole experiencias atractivas y divertidas; es así como la gamificación empieza a expandirse en primera instancia en el mundo de los negocios, para luego irse propagando en otros campos tales como el educativo.

La gamificación hoy por hoy juega un papel importante dentro del proceso lúdico, es importante conocer qué se entiende por gamificación mediante diferentes conceptualizaciones de algunos autores.

La gamificación como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (Zichermann & Cunningham, 2011).

Según el Vicerrectorado de Servicios Tecnológicos de la Universidad Politécnica de Madrid (S, F), aluden que:

La gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas. Es importante no confundirla con los juegos serios los cuales son juegos en toda regla desarrollados para alcanzar los mismos objetivos.

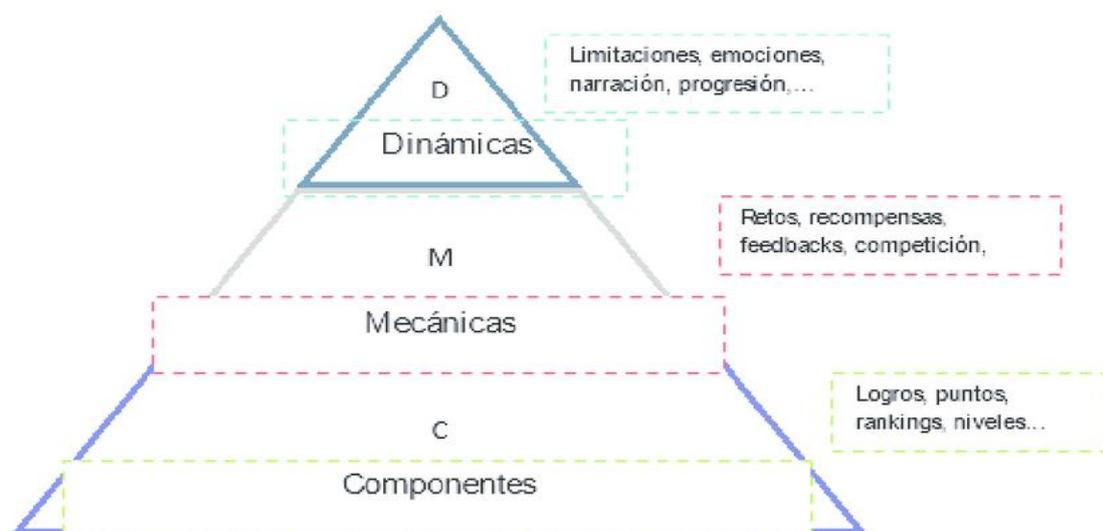
Contrastando las definiciones de estos autores acerca de gamificación, puedo mencionar que ambos concuerdan que la gamificación es un conjunto de mecánicas de juego que el docente utiliza para que los alumnos aprendan de mejor manera y sean capaces dar solución a los diferentes problemas que se les presenta en el ámbito escolar como también en la vida cotidiana. Cabe mencionar además que para un uso factible el juego cumple un papel importante, ya que se constituye como medio de aprendizaje para una excelente actividad lúdica para la enseñanza de contenidos, en el cual se puede aprender algo concreto que el docente quiera enseñar mediante la participación activa de todos los estudiantes, acerca de ello Crespo (2018), menciona que :

Por muchos años, el juego ha sido calificado únicamente como un pasatiempo o una forma de entretenimiento; más sin embargo, en los últimos años se ha convertido en una tendencia a ser empleada en ambientes considerados formales, uno de ellos el educativo, esto es porque los juegos son atractivos, adictivos y motivacionales además de que contribuyen a moldear la conducta.

La Gamificación es una pericia de aprendizaje que traslada al ámbito educativo con el fin de obtener mejores resultados, para absorber conocimientos, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este aprendizaje busca terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida y concreta, generando una experiencia positiva en los estudiantes de octavo año, el juego realmente funciona ya que consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso y dedicación dentro del aula de clases, incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

Figura 1- Pirámide de Elementos de gamificación



Fuente: Kevin Werbach (2012).

¿Por qué gamificar?

- Activa la motivación por el aprendizaje
- Retroalimentación constante
- Aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo
- Compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí.
- Resultados más medibles (niveles, puntos y badges).
- Generar competencias adecuadas y alfabetizan digitalmente
- Aprendices más autónomos
- Generan competitividad a la vez que colaboración
- Capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio online. (Borrás, 2015).

Principios de gamificar

Entre los principales principios de gamificar se pueden destacar los siguientes:

TABLA: 1

Tipos de competición:	Jugador versus jugador, Jugador versus sistema, y/o Solo
Presión temporal:	Jugar de forma relajada o jugar con el tiempo
Escasez:	La escasez de determinados elementos puede aumentar al reto y la jugabilidad
Puzzles:	Problemas que indican la existencia de una solución
Novedad:	Los cambios pueden presentar nuevos retos y nuevas mecánicas que dominar
Niveles y progreso	
Presión Social:	El rebaño debe saber lo que hace.
Trabajo en equipo:	puede ser necesario la ayuda de otros para conseguir avanzar
Moneda de cambio:	Cualquier cosa que puede ser intercambiada por otra de valor, será buscada.

Fuente: (Contreras & Eguia, 2016)

Beneficios de la gamificación

La gamificación en la educación genera muchos beneficios ya que el alumno aprende por medio del juego en el que ellos hacen funcionar y aplicar conocimientos referentes a los contenidos que los docentes necesiten impartir en las aulas de clases. Se puede mencionar además que existen diferentes tipos de ventajas mediante su uso ya sean para los alumnos, el docente y la institución educativa. Para ello, Morales (2013) las clasifica de la siguiente manera.

TABLA: 2

Ventajas de la gamificación de cara a un alumno	Ventajas de cara al profesor	Ventajas para la institución
<p>Premia el esfuerzo</p> <ul style="list-style-type: none">• Avisa y penaliza la falta de interés• Indica el momento exacto en que un alumno entra en una zona de “peligro”, Es decir, se acerca al suspenso.• Premia el trabajo extra• Aporta una medida clara del desempeño de cada alumno• Propone vías para mejorar su nota en la asignatura, y para mejorar su currículum de aprendizaje.	<p>Supone una forma de fomentar el trabajo en el aula.</p> <ul style="list-style-type: none">• Facilita premiar a los que en realidad se lo merecen.• Permite un control automático del estado de los alumnos, descargando de tareas de gestión.	<p>Puede ofrecer una medida del desempeño del alumno a sus padres</p> <ul style="list-style-type: none">• Es un sistema novedoso y efectivo”

Fuente: Morales, 2013

De ahí la gran importancia de utilizar la gamificación para el aprendizaje, ya que por ser una metodología novedosa, brinda una serie de ventajas para optimizar la enseñanza, y basándose en el aprender de los estudios sociales contribuirá de gran manera a fomentar alumnos activos que quieran aprender y logren obtener aprendizajes significativos.

Elementos de la Gamificación

La gamificación en la educación tiene una serie de elementos los cuales Quintanal (2012), los detalla de la siguiente manera.

La base del juego: La base del juego: donde encontramos la posibilidad de jugar, de aprender, de consumir la información del producto que se desee transmitir y la existencia de un reto que motive al juego. También habría que prestarle atención a la instauración de unas normas en el juego, la interactividad y el feedback.

Mecánica: La incorporación al juego de niveles o insignias. Generalmente son recompensas que gana la persona. Con esto fomentamos sus deseos de querer superarse, al mismo tiempo que recibe información del producto.

Estética: El uso de imágenes gratificantes a la vista del jugador.

Idea del juego: El objetivo que pretendemos conseguir. A través de estas mecánicas de juego el jugador va recibiendo información, en ocasiones perceptibles solo por su subconsciente. Con esto logramos que simule ciertas actividades de la vida real en la virtual y que con ello adquiera habilidades que quizás antes no tenía.

Conexión juego- jugador: Busca el compromiso entre el jugador y el juego. Tomando en cuenta al usuario quien será el encargado de encontrar con facilidad lo que busca, siendo esto botones o instrucciones del juego.

Jugadores: Existen diferentes perfiles de jugadores, pueden ser jóvenes o no, estudiantes o no. Según la diversidad efectiva, Kapp (2012) realiza una división entre los jugadores que estén dispuestos a intervenir en el proceso de creación y por tanto, se sentirán motivados a intervenir en el juego y los que no.

Promover el aprendizaje: la gamificación incorpora técnicas de la psicología para fomentar el aprendizaje a través del juego. Técnicas tales como la asignación de puntos y el feedback correctivo

Resolución de problemas: Se puede entender como el objetivo final del jugador, es decir, llegar a la meta, resolver el problema, anular a su enemigo en combate, superar los obstáculos, etc.

La Gamificación como estrategia didáctica motivacional en los estudiantes

En el ámbito educativo, la gamificación busca “un cambio de dirección en lo referente al componente metodológico y didáctico en la formación del docente y en la búsqueda de proporcionar al estudiante una mejor calidad educativa” (Cerdeza Gina, *op. cit.*, pág.55). La gamificación como estrategia innovadora busca potenciar el aprendizaje mediante el juego, con la finalidad de incentivar en el estudiante que él quiera aprender, esta propone al mismo tiempo oportunidades para que los discentes mediante la gamificación puedan desarrollar una serie de procesos.

Participación: En el nivel más básico, estas sugerencias hacen que los estudiantes estén más interesados en lo que están aprendiendo.

Flexibilidad: La incorporación de elementos de gamificación desarrolla en los estudiantes una mayor flexibilidad mental y habilidades de resolución de problemas.

Competencia: Los juegos y los elementos de aprendizaje basados en juegos incentivan en el deseo humano natural de competir. En este caso, es una forma de competencia en la que la gente aprende de sus fracasos en lugar de ser penalizado por ellos.

Colaboración: En un mundo hiperconectado, los estudiantes necesitan ser colaboradores capaces tanto con otros locales como en línea. (Gianella, 2017)

Aprendizaje

Puedo manifestar que el aprendizaje es un proceso a través del cual los estudiantes adquieren destrezas, habilidades y conocimientos como resultado del estudio, sin embargo, el aprendizaje puede variar dependiendo la edad de cada alumno. Acerca de ello Maciques, (2015) menciona que “el aprendizaje es la base donde se sustenta el desarrollo de una persona, exigiendo que nuestro sistema nervioso sea modificado por los estímulos ambientales que recibe”

Factores que intervienen en el aprendizaje:

Existen diferentes factores que pueden intervenir para un óptimo aprendizaje en los estudiantes, ya que como sabemos cada persona es un mundo diferente y la manera en como cada persona adquiere conocimientos es diferente, acerca de ello la Federación de enseñanza de Andalucía. (2009), exterioriza que:

- Aptitud para la enseñanza, es decir, una serie de cualidades físicas, referentes al carácter y psíquicas que nos permitirán transmitir adecuadamente los conocimientos y desarrollar una óptima tarea de tutoría.
- Explicaciones de calidad, puesto que esto repercutirá en el interés de nuestros alumnos y en la construcción de un aprendizaje significativo por parte de éstos.
- Organización del grupo, esto lo conseguiremos proponiendo tareas adecuadas y estimulantes, controlando los posibles incidentes que se puedan producir y creando un espacio de diálogo en el que se mantenga el orden.
- Usar métodos didácticos que contribuyan a estimular el aprendizaje, a través del intercalado de exposiciones con debates, lecturas con medios informáticos, teoría y práctica, etc.
- Evaluar al alumnado teniendo en cuenta no sólo los exámenes escritos, sino también su actitud diaria en clase, sus capacidades y ritmos de aprendizaje, etc. intentando darle las máximas oportunidades de recuperarse con el fin de obtener resultados positivos.

Para plantarse los desafíos para la mejora del aprendizaje, se concibe prioritario que el estudiante y el docente conozca y pueda usar herramientas o estrategias metodológicas que produzcan un aprovechamiento de cada instancia propensa al desarrollo del estudiante, en el ámbito personal, permiten identificar criterios, principios y procedimientos que configuran el aprendizaje y la manera de actuar de los docentes, en correspondencia con el programa, la implementación y evaluación de la enseñanza - aprendizaje.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Conjunto sucesivo de actividades organizadas y planificadas que permiten la construcción del conocimiento. (Nisbet Schuckermith2013)

Describe las inferencias pedagógicas ejecutadas con el propósito de mejorar y potenciar los procesos espontáneos de enseñanza y aprendizaje, como medio que contribuye al desarrollo de la inteligencia, la conciencia, la afectividad y las competencias o capacidades para actuar en la sociedad.

Señala que las estrategias son procesos mediante los cuales se seleccionan, coordinan y aplican todas las habilidades que el estudiante posee, pueden definirse como la organización práctica y racional de las diferentes fases o momentos en los que se organizan las diversas técnicas para guiar y dirigir el aprendizaje hacia los resultados deseados, procediendo de modo inteligente.

ALGUNAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Existen muchos métodos planteados por los pedagogos para el logro del aprendizaje significativo, entre ellos:

Método Heurístico.

La heurística, es conocida como la habilidad de sostener una disputa. Este método conduce al descubrimiento por sí mismo del contenido que se pretende enseñar. En este caso el docente se vale de preguntas para el descubrimiento de una verdad.

Es considerado una actividad didáctica y mental, donde la preparación del tema se atribuye al estudio constante y a la curiosidad.

Puede seguir las siguientes fases:

- Conocimiento del problema.
- Crear un plan.
- Realización del plan.
- Visión retrospectiva o evaluación del plan.

El método de la discusión y el debate

Consiste en la inducción de los alumnos al lograr su aprendizaje mediante el descubrimiento de ciertos conocimientos, es decir, el docente no va a facilitar conocimientos elaborados, sino que va a orientar en la búsqueda a través de investigaciones, experimentos, ensayos, reflexiones, error.

El método de descubrimiento

Propone situaciones que debe manifestar, los cuales surgen de situaciones exploratorias para investigar, convirtiendo al alumno en el intérprete principal del proceso de enseñanza - aprendizaje.

El alumno tiene el derecho de participar en las actividades de programación, planificación, ejecución y evaluación de todo el proceso escolar, Se abre a una planificación de la enseñanza flexible, abierta, sin orden característico.

El método lúdico

El método que busca lograr aprendizajes complementarios a través del juego, dando lugar a una cantidad de diversas actividades amenas y recreativas en las que puede se logra incluir contenidos, mensajes o temas del contenido educativo los cuales deben aprovecharse por el profesor.

Para concluir es importante resaltar la gran influencia que tiene el educador en cualquiera de los métodos que se utilice, ya que asume el rol mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje, dejando de ser sólo un instructor de contenidos y conceptos. Para ello es vital que posea un perfil adecuado de orientador que incluya los siguientes aspectos básicos de buen profesional en educación para que aspire a una formación global del estudiantado:

- Debe ser mediador para atender y abrirse al concepto de diversidad.
- Debe ser orientador para ejercer de apoyo y base de la acción educativa como individuo y no por los contenidos.
- Debe aprender y enseñar en la colaboración y organización, motivador del crecimiento personal y de grupo.
-

METODOLOGÍA

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

- **NO EXPERIMENTAL**

Las variables no fueron manipuladas, enmarcados a observar, describir y explicar el problema a indagar.

TIPOS DE INVESTIGACIÓN

- **DE CAMPO**

La investigación se realiza en el lugar de los hechos que fue en la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón.

- **BIBLIOGRÁFICA**

Al fundamentar teóricamente la gamificación como método de aprendizaje, en diferentes documentaciones ya sean; libros, revistas, periódicos, entre otros, de las cuales se extrae conocimientos relacionados con el tema a ser investigado.

- **TRANSVERSAL**

Porque se realizó en un tiempo determinado como fue de septiembre a diciembre.

NIVEL DE INVESTIGACIÓN

- **DIAGNÓSTICA**

Se fundamentará en un análisis situacional del hecho o fenómeno a ser investigado, de ahí la existencia del problema que amerita estudiarse para proponer soluciones, con la ayuda de un estudio preliminar.

- **EXPLORATORIA**

Se constituye en un nivel básico de investigación, porque es el fundamento que antecede a un análisis de corte descriptivo o explicativo para obtener una idea general en la orientación al problema que se trabajará en la investigación.

- Revisión documental, ya que se podrá encontrar información científica para que la presente investigación este bien fundamentada.
- Registro de notas, debido a que se sacaran aspectos principales como borradores para después constituir la tesis adecuadamente.

MÉTODOS

- **MÉTODO INDUCTIVO – DEDUCTIVO**

Se utiliza el método Inductivo – Deductivo porque se conocía algunas estrategias pedagógicas y mediante las fichas de observación se tomó en cuenta la atención de los niños obteniendo resultados favorables.

- **MÉTODO ANALÍTICO – SINTÉTICO**

Se tomó en consideración este método porque se facilitó el estudio personal con el instrumento aplicado a los estudiantes, estableciendo conclusiones y recomendaciones.

POBLACIÓN Y MUESTRA

- **POBLACIÓN**

Todos los estudiantes de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón, de 8vo año de EBG paralelo “E”.

- **MUESTRA**

Es de tipo no probabilístico intencional expresados en el siguiente cuadro:

Cuadro No1 Muestra

TABLA: 3

EXTRACTO	NÚMERO	NIÑOS	NIÑAS	PORCENTAJE
NIÑOS	42	27	15	100%
TOTAL	42	64%	36%	100%

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón.

Elaborado por: Andrea Merino

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.

- **TÉCNICA**

La Observación: esta técnica es cualitativa la misma que nos permitió cumplir con los objetos planteados en cada una de las variables.

- **INSTRUMENTO**

Ficha de Observación: se consideró varios aspectos de acuerdo al tema de la investigación, realizado específicamente al aprendizaje de Estudios Sociales en los

estudiantes de octavo grado del EGB paralelo “E” de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón.

TÉCNICAS PARA PROCESAMIENTO DE INTERPRETACION DE DATOS.

El desarrollo de la investigación se vio la necesidad de utilizar datos específicos que mediante la observación se recopiló datos con el fin de estudiar analizar e interpretar el proyecto.

- **RECOLECCIÓN DE DATOS:** Implica elaborar un plan detallado de procedimientos que conduzcan a reunir datos con un propósito específico.
- **PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN:** Es el proceso mediante el cual los datos individuales se agrupan y se estructuran los problemas de investigación.
- **PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS:** Los resultados se presenta mediante tablas con su respectiva interpretación.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

INDICADOR	SIEMPRE		CASI SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
a.- Utiliza herramientas tradicionales para el aprendizaje.	32	76%	10	24%	0	0%	0	0%	42	100%
b.-El docente busca la mejor manera de impartir clases.	0	0%	2	5%	14	33%	26	62%	42	100%
c.-Los niños realizan actividades con facilidad	0	0%	4	9%	25	60%	13	31%	42	100%
d.-Los niños captan con facilidad lo que el docente les explica.	2	5%	4	9%	26	62%	10	24%	42	100%
e.-Los niños participan en clases.	2	5%	3	7%	30	71%	7	17%	42	100%
f.-Prestan mucha atención	1	2%	32	76%	5	12%	4	10%	42	100%
g.-Los niños se distraen con facilidad	38	91%	1	2%	3	7%	0	0%	42	100%
h.-Los niños plantean inquietudes durante la clase	1	2%	5	12%	33	79%	3	7%	42	100%
i.-Los niños forman grupos de trabajo con facilidad	40	96%	1	2%	1	2%	0	0%	42	100%
j.-Los niños retienen conocimientos con facilidad	10	24%	30	71%	2	5%	0	0%	42	100%

ANÁLISIS

A.- Utiliza herramientas tradicionales para el aprendizaje, de acuerdo a los resultados un 76% siempre, 24% casi siempre, dando un total de 100%.

B.- El docente busca la mejor manera de impartir clases, un 5% casi siempre, 33% a veces, 62% nunca.

C.- Los niños realizan actividades con facilidad, el 9% casi siempre, 60% a veces, 31% nunca.

D.- Los niños captan con facilidad lo que el docente les explica un 5% siempre, 9% casi siempre, 62% a veces, 24% nunca.

E.- Los niños participan en clases, un 5% siempre, 7% casi siempre, 71% a veces, 17% nunca.

F.- Prestan mucha atención, un 2% siempre, 76% casi siempre, 12% a veces, 10% nunca.

G.- Los niños se distraen con facilidad, un 91% siempre, 2% casi siempre, 7% a veces.

H.- Los niños plantean inquietudes durante la clase, un 2% siempre, 12% casi siempre, 79% a veces, 7% nunca.

I.- Los niños forman grupos de trabajo con facilidad, un 96% siempre, 2% casi siempre, 2% a veces.

J.- Los niños retienen conocimientos con facilidad, un 24% siempre, 71% casi siempre, 5% a veces.

INTERPRETACIÓN

Al analizar los resultados de la tabla se evidencia que el educador es un ente pasivo, repetitivo, conductista, considerando la necesidad de proponer la gamificación como método para el aprendizaje, variante que el educador debe considerar para facilitar el saber, al ser el “bucle, puente integrador” entre el estudiante y el conocimiento, las Ciencias Humanas en nuestro caso Estudios Sociales son conocimientos que requieren aplicar herramientas activas, prácticas, tecnológicas, participativas, integradoras que

conlleva aprender para la vida, a conocer más a fondo las culturas que han enmarcado la diferencia en nuestra sociedad, los hechos que han sucedido antiguamente, aspectos que inciden en nuestro presente. Sanguña nos dice que:

“Los recursos pedagógicos e instrumentos de evaluación, por lo cual los principales actores de la educación docentes y estudiantes deben acoplarse a los nuevos desafíos que enfrenten en la actualidad, por una parte los estudiantes que cursan el bachillerato son nativos digitales facilitando el uso de las nuevas tecnologías, no así con respecto a los docentes ya que ellos deben cursar una alfabetización digital para aprender el uso de la tecnología e incluir en sus clases” (Sanguña, 2015).

Los estudiantes van a aprender jugando, buscando información pertinente, despertando su interés para saber más del tema a tratar, el docente debe ser guía, expresar las reglas del juego, entender de qué se trata la dinámica, integrar a todos los sujetos educativos, ya que “El aprendizaje cooperativo organiza los pequeños grupos con el objetivo de establecer los vínculos y requisitos necesarios para la cooperación, Pero a pesar de tener eso en común, cada uno representa una manera diferente de gestionar las actividades de enseñanza aprendizaje” (Aronson, 1978)

APORTE DE LA APLICACIÓN

Este tipo de investigación aportará significativamente al presente trabajo de estudio, ya que ayudará a entender algún hecho histórico del bloque 2 de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de los octavos años de EBG y por medio de la gamificación enseñar de la manera más objetiva posible para que el estudiante disfrute aprender y lo haga para el futuro mas no para el momento.

En consecuencia queda plasmada una idea significativa para facilitar el aprendizaje al lograr la concentración y dedicación de los estudiantes al mismo tiempo, naciendo de una idea innovadora para que este bloque que corresponde a los seres humanos en el espacio sea más fácil el aprendizaje de los alumnos.

Por tal razón, el bloque 2 en el que se enfocará esta investigación son temas relevantes para la educación de cualquier individuo, son contenidos relacionados con el ser humano en el espacio los cuales se desglosan de la siguiente manera:

- Biografía de la tierra, formación de los continentes.
- Los océanos del mundo.
- Climas del planeta.
- ¿Cómo nos ubicamos en la tierra?
- El uso de los mapas.
- Perspectiva general.
- África: relieve, hidrografía, clima.
- Europa: relieve, hidrografía, clima.
- Asia: relieve, hidrografía, clima.
- Oceanía: relieve, hidrografía, clima.
- América del norte: relieve, hidrografía, clima.
- América central y el caribe: relieve, hidrografía, clima.
- América del sur relieve, hidrografía, clima.

Tomando en consideración los temas ya mencionados se destacan algunos de ellos es por eso que se ha utilizado la gamificación para la enseñanza – aprendizaje dentro del

aula, tomando en cuenta que la actividad propuesta se llegará a realizar por que tiene un significado de relevancia.

Los juegos que abarcan los contenidos del bloque 2 que es los seres humanos en el espacio son de importancia para los docentes ya que es una nueva forma de enseñar, siendo así una nueva metodología para los estudiantes, fomentando una nueva forma de estudio y a la vez incentivando a la creación de nuevas ideas de aprendizaje dentro del aula, no siendo una aprendizaje tradicional si no innovador.

El Profesor

El docente es la persona que sirve como guía para impartir los conocimientos habidos y por haber, juegan un papel muy impórtate dentro de la educación de los alumnos ya que en su mayoría de tiempo pasan dentro de las instituciones y la otra parte es dentro de los hogares en este caso son primordiales para la realización de la actividad como es la gamificación tomando en consideración el bloque 2.

Aquí se ve la necesidad de buscar varios métodos que incluyan todos los estudiantes sea cual fuera el problema si llegara a existir, en algunos casos existe la necesidad de poner mucha más atención en un solo alumno tomando en cuenta que se tiene a cargo un curso.

Material Didáctico

El material didáctico que el docente debe proveer debe estar adecuado según las necesidades del niño, este debe ser analizado y escogido según la edad de los infantes ya que es de gran importancia para el aprendizaje debido a que es el “vehículo principal para impulsar el potencial del niño. Montessori concibe un niño trabajador, concentrado en su tarea, porque el hombre se construye trabajando. La mano es el instrumento de la inteligencia, y la educación pasa por la vida práctica” (Santerini, *op. cit.*, pág. 6).

Características de los Materiales

- Todos los materiales son motivos de actividad.
- Tienen un límite: Hay un material de cada cosa. Ayudan al niño a entender lo que aprende, mediante la asociación de conceptos abstractos con una experiencia sensorial concreta, así realmente está aprendiendo y no solo memorizando. (Bocaz, & Campos, *op. cit.*, pág.9).

Ambiente de Trabajo

Cada ambiente de trabajo debe constar de tranquilidad y paz ya que así se pueden llegar a concentrar y lograr un mejor aprendizaje, para ello es necesario que adquieran hábitos, como repetición, constancia y trabajo dentro de las instituciones a las que perteneces, por otro lugar los guías se ven en la obligación de poner reglas.

PROPUESTA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.

PRESENTACIÓN

Los juegos dentro de la educación son de relevancia para los docente como para los estudiantes ya que forma parte de las actividades escolares dentro de la misma lleva varios conocimientos como el ser humano en el espacio que abarca varios temas como son la formación de los continentes, los océanos del mundo, climas del mundo, uso de los mapas, África, Asia, Oceanía, América, a través del mismo se desea lograr un aprendizaje para la vida y no para el momento, se quiere implantar curiosidad y a la vez motivar a in

vestigar o indagar más allá de la verdad.

FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Fundamentación filosófica

Un juego dentro de lo que forma parte la filosofía va a exponer conocimientos históricos cuando llega la especie humana a los continentes y como primer punto llega a América, también se basa en el proceso de dispersión de los humanos a todos los continentes así se dan la lectura de mapas. Dentro del contexto histórico se destaca cada uno de los continentes sus habitantes, su forma de vida, gastronomía, fecha cuando y donde se formaron, relieve etc.

ESTRUCTURA

Formato

Cada juego tiene partes claves que trata de motivar a la investigación más allá del conocimiento impartido por el docente así para mejorar el rendimiento escolar.

ORGANIZACIÓN DEL JUEGO

Triplex

Es la base donde se encuentra el juego donde será adornado con daga piza que forma parte de la misma.

Gráfico

Las imágenes que se utilizaran son a base del libro que consta el bloque dos cada una con su respectiva característica para que los alumnos pueda entender mucho mejor.

Color

Figura 2: Tabla triplex base del juego.



Fuente: Blog de Material para carpintería.

Figura 3: Pinturas de madera



Fuente: Blog de Material para manualidades.

Figura 4: Fomix para los dibujos



Fuente: Blog de Material para manualidades.

Se utilizará todo tipo de colores en todos los modelos, según los dibujos en la que se enfocará cada uno de los juegos, esto se lo realiza con la finalidad de llamar la atención de los estudiantes con el propósito por el cual está dirigido trabajo didáctico.

Estilo del Juego

Existen 2 juegos diferentes en cada uno de ellos posee mucha historia que de acuerdo a la organización del docente y de los estudiantes podrán entender las reglas del juego y así obtener buenos resultados.

Tabla 5. Cantidad y costos de elaboración de los juegos didácticos

Cantidad	Detalle	Valor
1 A4	Fomix amarillo	1.00
1 A4	Fomix celeste	1.00
1 A4	Fomix rosado	1.00
1 A4	Fomix blanco	1.00
1 A4	Fomix azul	1.00
1 A4	Fomix rojo	1.00
1 A4	Fomix negro	1.00
1 A4	Fomix verde	1.00
2	Tabla triplex	12.00
1	Goma grande	4.00
4	Marcadores	2.40
1 libra	Quinoa	1.00
3	Cartulina blanca	1.50
20	Barras de silicona	3.00
Total		\$31.90

Fuente: Andrea Merino

Para la realización de los juegos didácticos se ha tomado en cuenta todo el bloque 2 que es el ser humano en el espacio por lo que se desglosa a continuación:

COCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- La gamificación es una herramienta de carácter lúdica que facilita la enseñanza de las Ciencias Sociales de una forma más activa, desarrollando una experiencia positiva en el educando.

- El juego didáctico es un estrategia de la gamificación que estimula un tipo específico de aprendizaje, para su aplicación se considera los contenidos a tratar.
- Los juegos de mesa, el gusano y el reloj son dinámicos, fáciles y accesibles de utilizar, despiertan el interés del educando al manipular, hacer, sentir, aspectos decisivos para construir un aprendizaje significativo del bloque 2 de Ciencias Sociales de octavo grado del EGB

RECOMENDACIONES

- Se motiva a los Docentes aplicar estrategias de enseñanza activas que permitan al estudiante participar de forma creativa en su proceso de aprendizaje.
- Se recomienda diseñar juegos didácticos en relación con los temas a tratar, implicando la adquisición y reforzamiento del aprendizaje de las Ciencias Sociales.
- Considerar el juego de mesa el gusano y el reloj como variantes educativas que el educador puede hacer para fortalecer las destrezas y habilidades en el educando, dejando de lado el saber teórico de la Ciencias Sociales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Recuperado de: http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Canagalaya, J. (2010). *Estrategias de Aprendizaje de la Metodología Activa*. Perú: Editorial Lima.

Cerda, G. (2018). La gamificación como estrategia correctiva para la interferencia sintácticomorfológica del español en la producción escrita del idioma inglés de los estudiantes de nivel pre-intermedio del Programa de Suficiencia en la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE extensión Latacunga durante el período octubre 2016 – marzo 2017.(Tesis de Postgrado). Universidad Central del Ecuador. Recuperado de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/16263>

Crespo, I. (2018). *Gamificación y el razonamiento verbal en los estudiantes de bachillerato*. Universidad técnica de Ambato. Recuperado de: <http://repo.uta.edu.ec/handle/123456789/28893>

Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Recuperado de: <http://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ec/ec030es.pdf>

Contreras, R., & Eguia, J. (2016). Gamificación en aulas universitarias. Obtenido de Universitat Autònoma de Barcelona: http://incom.uab.cat/download/eBook_incomuab_gamificacion.pdf

De Miguel, M. (Coord.) (2005). Modalidades de Enseñanza centradas en el desarrollo de Competencias: orientaciones para promover el cambio metodológico en el Espacio Europeo de Educación Superior. Proyecto EA2005-0118.

Federación de enseñanza de Andalucía. (2009). *Aprendizaje: definición, factores y clases*. Revista digital para profesionales de la enseñanza. Recuperado de : <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4922.pdf>

Gianella, C. (2017). Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas. Máster Oficial Interuniversitario en Comunicación y

Educación Audiovisual, 135. Recuperado de:

http://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/3840/0810_Carrion.pdf?sequence=1

Hernández, A. García, C & Juan Luis de la Montaña. (2015). *Una enseñanza de las Ciencias Sociales para el futuro: recursos para trabajar la invisibilidad de personas, lugares y temáticas*. Editado por la Universidad de Extremadura. Cáceres, España.

Recuperado: https://www.um.es/dicso/es/wpcontent/uploads/Gomez_C._J._Rodriguez_R._y_Simon_Ma_M_22.pdf.

Jabonero, B, Mariano.(2014).La educación crecimiento desarrollo en América

Latinahttps://elpais.com/internacional/2014/09/04/actualidad/1409864542_745677.html

Jigsaw (Aronson y colaboradores, 1978) aprendizaje colaborativo.

<http://grupsderecerca.uab.cat/grai/es/content/m%C3%A9todos-de-aprendizaje-cooperativo>

Labrador, J. & Ángeles, A. (2008). *Metodologías activas*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Maciques, E. (2015). *Aprendizaje y educación*. Recuperado de: http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-logo/aprendizaje_y_educacio1.pdf

Morales, J. (2013). La gamificación en la universidad para mejorar los resultados académicos de los alumnos. Obtenido de Quinto Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual y a Distancia: http://eprints.uanl.mx/8087/1/m8_2.pdf

Quintanal, F. (2016). *Aplicación de herramientas de gamificación en física y química de secundaria*. Universidad de Zulia. Revista de Humanas y Sociales. N° 12. Pàg.327-348

Vicerrectorado de Servicios Tecnológicos. (S, F). *Guía rápida de Gamificación para el profesor*. Recuperado de http://serviciosgate.upm.es/docs/asesoramiento/Guia_de_gamificacion.pdf

Zichermann, & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge

ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE CIENCIAS SOCIALES

FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DEL EGB PARALELO “E” DE LA UNIDAD EDUCATIVA MIGUEL ANGEL LEÓN PONTÓN.

TÍTULO DE LA TESIS

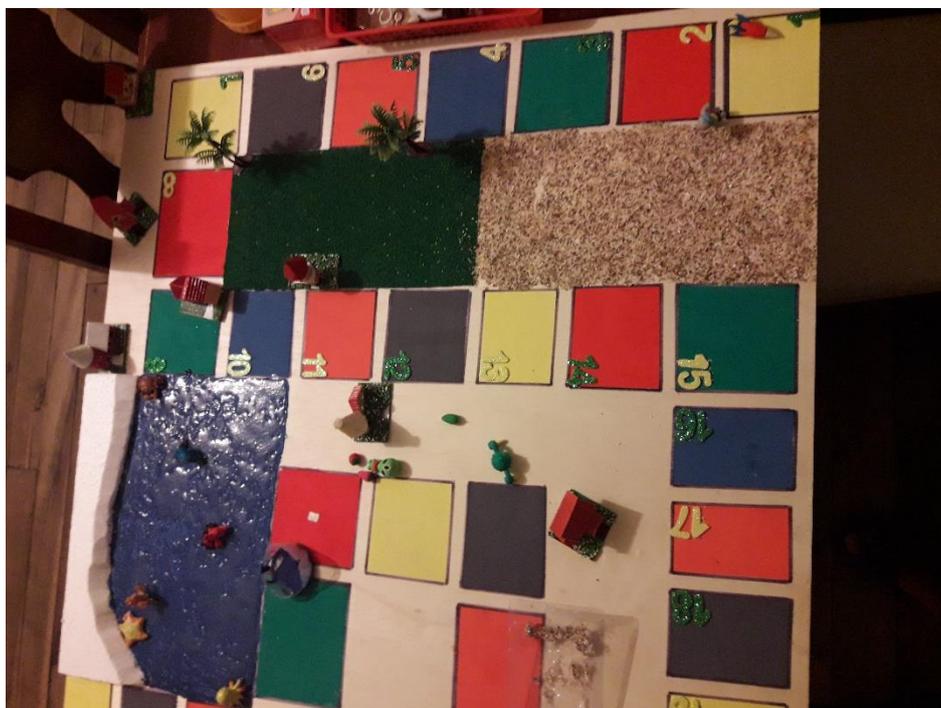
La gamificación para el aprendizaje del bloque 2: Los seres humanos en el espacio de la asignatura de Estudios Sociales de octavo grado de EGB.

FECHA	AÑO	MES	DÍA	DURACIÓN
TEMA DE CLASE				
OBSERVADOR: ANDREA MERINO				

INDICADOR	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
El tema de clases se basa en un problema.				
Los niños se distraen con facilidad.				
Los niños realizan actividades con facilidad				
Los niños captan con facilidad lo que el docente les explica.				
Los niños participan en clases.				
Prestan mucha atención				
Los niños se distraen con facilidad				
Los niños plantean inquietudes durante la clase				
Los niños forman grupos de trabajo con facilidad				
Los niños retienen conocimientos con facilidad				

IMAGEN 1

El gusano que sirve para el aprendizaje de los educandos



Fuente: Andrea Merino

IMAGEN 2

Juego para el aprendizaje



Fuente: Andrea Merino