



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACION Y
HUMANIDADES**

**MAESTRIA EN EDUCACION CON MENCION EN
ORIENTACIÓN EDUCATIVA**

**La gamificación en las Ciencias Sociales para mejorar el
bajo rendimiento académico de los estudiantes del
Bachillerato General Unificado**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:

MAGISTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ORIENTACIÓN EDUCATIVA

Autora: Quishpe Hernández, Verónica Margarita

Directora: Carrera Herrera, Xiomara Paola

CARCELÉN

2023



Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NC-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

2023

Aprobación del director del Trabajo de Titulación

Loja, 02 de mayo, 2023

Doctora

Xiomara Paola Carrera Herrera

Directora de la maestría de Orientación Educativa

Ciudad. -

De mi consideración

Me permito comunicar que, en calidad de director del presente Trabajo de Titulación denominado: La gamificación en las Ciencias Sociales para mejorar el bajo rendimiento académico de los estudiantes del Bachillerato General Unificado realizado por Verónica Margarita Quishpe Hernández ha sido orientado y revisado durante su ejecución, así mismo ha sido verificado a través de la herramienta de similitud académica institucional, y cuenta con un porcentaje de coincidencia aceptable. En virtud de ello, y por considerar que el mismo cumple con todos los parámetros establecidos por la Universidad, doy mi aprobación a fin de continuar con el proceso académico correspondiente.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

PhD. Xiomara Paola Carrera Herrera

Directora del Trabajo de Titulación

C.I.: 1714660899

Correo electrónico: xpcarrera@utpl.edu.ec

Declaración de autoría y cesión de derechos

Yo, Verónica Margarita Quishpe Hernández, declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor (a) del Trabajo de Titulación denominado: La gamificación en las Ciencias Sociales para mejorar el bajo rendimiento académico de los estudiantes del Bachillerato General Unificado, de la maestría de Orientación Educativa, específicamente de los contenidos comprendidos en: Capítulo 1. Marco Teórico referente al tema, Capítulo 2. Metodología de la investigación, Capítulo 3. Análisis y resultados, siendo Xiomara Paola Carrera Herrera directora del presente trabajo; también declaro que la presente investigación no vulnera derechos de terceros ni utiliza fraudulentamente obras preexistentes. Además, ratifico que las ideas, criterios, opiniones, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad. Eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones judiciales o administrativas, en relación a la propiedad intelectual de este trabajo.

Que la presente obra, producto de mis actividades académicas y de investigación, forma parte del patrimonio de la Universidad Técnica Particular de Loja, de conformidad con el artículo 20, literal j), de la Ley Orgánica de Educación Superior; y, artículo 91 del Estatuto Orgánico de la UTPL, que establece: “Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad”, en tal virtud, cedo a favor de la Universidad Técnica Particular de Loja la titularidad de los derechos patrimoniales que me corresponden en calidad de autor/a, de forma incondicional, completa, exclusiva y por todo el tiempo de su vigencia.

La Universidad Técnica Particular de Loja queda facultada para ingresar el presente trabajo al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública, en cumplimiento del artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

.....

Autor: Verónica Margarita Quishpe Hernández

C.I.: 1714912852

Correo electrónico: mvquishpe5@utpl.edu.ec

Dedicatoria

El presente trabajo de investigación le dedico a Dios, quien me ha dado fuerza para continuar en la meta de cumplir un objetivo más de mi vida profesional.

A mis queridos hijos Katty y Julio su amor, paciencia y apoyo en todo este tiempo, ya que gracias a su motivación he alcanzado esta meta, a mis padres Fabiola y Julio por su apoyo en este proceso a mis hermanos, cuñadas y sobrinos que siempre han sabido animarme a continuar con el proceso.

A mis amigos, Christian, Sandra y Erika por motivarme a llegar a la meta y creer en todo momento que lo podía lograr.

Verónica Quishpe H.

Agradecimiento

Agradecer a todas las personas que contribuyeron al desarrollo de este trabajo de investigación, especialmente a la Ph.D Xiomara Paola Carrera Herrera, Directora del trabajo de titulación, quien con su profesionalismo, apoyo y dirección ha hecho posible evidenciar este proyecto, a la docente Yohana Yaguana Castillo por su acompañamiento

De igual manera agradecer a las autoridades, personal docente y estudiantes del Colegio Andrés Bello por su apertura en realizar el proceso de investigación dentro de la Institución

Índice de contenido

<i>Aprobación del director del Trabajo de Titulación</i>	<i>II</i>
<i>Declaración de autoría y cesión de derechos.....</i>	<i>III</i>
<i>Dedicatoria</i>	<i>V</i>
<i>Agradecimiento.....</i>	<i>VI</i>
<i>Índice de contenido</i>	<i>VII</i>
<i>Resumen.....</i>	<i>1</i>
<i>Abstract.....</i>	<i>2</i>
<i>Introducción</i>	<i>3</i>
<i>Capítulo uno.....</i>	<i>5</i>
<i>Marco Teórico</i>	<i>5</i>
<i>1.1 Metodologías Activas</i>	<i>5</i>
<i>1.2 Historia y características</i>	<i>6</i>
<i>1.3 Rol del Docente y Estudiante</i>	<i>9</i>
<i>1.4 Ventajas y desventajas del uso de Metodologías Activas</i>	<i>10</i>
<i>2. La gamificación en las Ciencias Sociales</i>	<i>11</i>
<i>2.1 Definición y Corrientes de estudio</i>	<i>12</i>
<i>2.2 Aplicaciones generales en la Educación</i>	<i>14</i>
<i>2.3 Técnicas de la gamificación en el aprendizaje de las Ciencias Sociales.....</i>	<i>16</i>
<i>3. Gamificación, motivación y desempeño académico</i>	<i>17</i>
<i>3.1 La gamificación en las emociones y la motivación en los estudiantes</i>	<i>18</i>

3.2	Resultado de la gamificación en el desempeño académico	21
3.3	Herramientas para la gamificación en la enseñanza	23
	Capítulo dos	26
	Metodología	26
2.1	Objetivos	26
2.1.1	General	26
2.1.2	Específico.....	26
2.2	Contexto	26
2.3	Participantes	27
2.4	Tipo de Investigación	28
2.5	Métodos de Investigación	28
2.6	Población y Muestra	29
2.7	Técnicas investigativas e Instrumentos de Recolección de Datos	30
	Capítulo tres	32
	Resultados y análisis	32
	Conclusiones	47
	Recomendaciones	49
	Referencias	50
	Apéndice	55
	Apéndice A. Cuestionario Conociendo su Entorno Educativo	55

Índice de tablas

Tabla 1	Edad de los participantes.....	27
---------	--------------------------------	----

Tabla 2 Género de los participantes.....	27
Tabla 3 Población del Colegio Nacional Andrés Bello.....	29
Tabla 4 Habilidades de estudio de los estudiantes.....	35
Tabla 5 Planificación.....	37
Tabla 6 Desarrollo de la clase.....	38
Tabla 7 Integración con el grupo.....	40
Tabla 8 Unidades de aprendizaje.....	41
Tabla 9 Tareas.....	42
Tabla 10 Evaluación.....	43

Índice de figuras

Figura 1 Elementos del juego.....	14
Figura 2 Elementos del juego.....	15
Figura 3 Red de categoría de las emociones.....	20
Figura 4 Información sociodemográfica del tipo de vivienda.....	32
Figura 5 Información sociodemográfica sobre el COVID.....	33
Figura 6 Con que miembros de su familia vive.....	33
Figura 7 Acceso a medios tecnológicos.....	34

Resumen

El siguiente estudio investigativo sobre el uso de la gamificación en el área de Ciencias Sociales, nace de la necesidad de buscar una metodología innovadora que logre motivar al estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje, y de esta manera mejorar su rendimiento académico. A través de una investigación bibliográfica sobre el tema por varios autores se puede evidenciar que la gamificación combina técnicas como juego de roles, trabajo cooperativo, elementos que permiten ser aprovechados en el contexto educativo, provocando en el estudiante un compromiso con la actividad que realiza y logrando alcanzar un aprendizaje significativo. Por medio de la identificación de la percepción sobre el proceso de enseñanza aprendizaje del docente por parte de los estudiantes se podrá identificar los causales del bajo rendimiento académico que sería pertinente mejorar y actualizar los recursos utilizados en el proceso.

Palabras clave: gamificación, percepción, Ciencias Sociales.

Abstract

The following investigative study on the use of gamification in the area of Social Sciences, arises from the need to find an innovative methodology that can motivate the student in the teaching-learning process, and thus improve their academic performance. Through a bibliographical research on the subject by several authors, it can be evidenced that gamification combines techniques such as role playing, cooperative work, elements that can be used in the educational context, causing in the student a commitment to the activity they carry out and achieving meaningful learning. Through the identification of the perception of the teacher's teaching-learning process by the students, it will be possible to identify the causes of low academic performance that would be relevant to improve and update the resources used in the process.

Keywords: gamification, perception, Social Sciences

Introducción

Con la llegada de la tecnología a las aulas en tiempos modernos ¿El docente a que retos se enfrenta en la educación actual? El avance tecnológico ha evolucionado constantemente y en el ámbito de la educación los recursos digitales permiten obtener diversas estrategias activas. Al ser el docente un inmigrante digital se enfrenta actualmente a impartir una educación activa, motivacional y de interés para el discente. El usar estrategias metodológicas activas como la gamificación para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes, es la propuesta de este tema de investigación que se domina.” La gamificación en las Ciencias Sociales para mejorar el bajo rendimiento académico de los estudiantes del Bachillerato General Unificado” considerando desde la perspectiva del estudiante el proceso de enseñanza aprendizaje del docente del Área de Ciencias Sociales.

La motivación principal para desarrollar este trabajo investigativo surge al evidenciar el bajo rendimiento de los estudiantes en el Área de Ciencias Sociales, ampliando la visión sobre el uso de estrategias metodológicas activas para motivar al estudiante y dar solución a un problema pedagógico-didáctico.

Tiene como propósito el trabajo de titulación obtener información sobre el proceso de enseñanza aprendizaje desde la observación, el constructivismo teórico, para generar en el Colegio Andrés Bello docentes actualizados, innovadores que mejoren su actitud frente al uso de estas nuevas metodologías activas como es la gamificación y en los estudiantes ayuden a mejorar su rendimiento académico y desarrollar habilidades que le permitan ser íntegros.

La metodología utilizada en este trabajo de titulación es un tipo de investigación descriptiva de campo, descriptiva porque permite conocer de forma objetiva datos que permitan aplicar claramente estrategias metodológicas a ser utilizadas. Y de campo pues a través de la encuesta se recopila y obtiene datos reales sobre las posibles causas del bajo rendimiento académico. El uso de un método científico por medio de fuentes bibliográficas que fundamenten teóricamente la propuesta de investigación.

El trabajo de titulación tiene una estructura establecida por la Universidad de Loja que consiste consta de tres capítulos. El primer capítulo es el marco teórico en la que en base a una fundamentación teórica sobre la gamificación en relación con las Ciencias Sociales sustenta la propuesta. Como segundo capítulo esta la metodología en la que se prioriza los métodos, técnicas e instrumentos a ser utilizados en dicho trabajo, para conocer el proceso de enseñanza – aprendizaje del docente del área de Ciencias Sociales. El tercer capítulo se encuentra el análisis de resultados en esta sección se explica y ejemplifica la fiabilidad del trabajo de campo utilizando la encuesta. Como apartado final se encuentra las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos que evidencie el trabajo de titulación realizado.

Capítulo uno

Marco Teórico

1.1 Metodologías Activas

Las metodologías activas transmiten el conocimiento de forma bidireccional, el docente aprende de su estudiante. El estudiante es el protagonista de su aprendizaje, se desarrollando un aprendizaje social en la que los estudiantes interactúan en sus exposiciones, estos procesos dan paso a un aprendizaje significativo, realista y complejo en la que el estudiante encuentre la relevancia del conocimiento adquirido para ponerlo en práctica en su diario vivir.

El aprendizaje significativo para que se produzca se utilizaran dos estrategias metodológicas:

- a) Uso de material significativo: dicho material debe contar con ideas de anclaje, que facilitan la interacción con el estudiante reforzando su conocimiento.
- b) Actitud positiva: el docente debe presentar una actitud positiva ante sus estudiantes, recordando que las emociones se contagian, Demostrando que el docente ama su profesión.

El aprendizaje significativo tiene una estrecha relación con las metodologías activas, ya que el estudiante busca que los conocimientos adquiridos sean relevantes, comprobables y sobre todo aplicables a su diario vivir.

Los docentes tienen un papel importante en este proceso, pues tiene la tarea de que el estudiante construya sus conocimientos y los transforme en aprendizajes significativos. Para esto se promueve dos grandes características del aprendizaje se deben desarrollar, como lo indicamos en párrafo anterior, la socialización del aprendizaje donde los estudiantes interactúan con otros compañeros fomentando e intercambiando ideas por medio del diálogo. El uso de las nuevas tecnologías permite un aprendizaje interactivo, facilitando la interacción con el presente, pasado, y distancias.

Para resumir las metodologías activas tienen las siguientes características:

- Se basaba en la teoría constructivista, donde el estudiante es el protagonista del proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Favorece las relaciones de trabajo cooperativo, en donde los estudiantes participan de forma activa.
- Usar la resolución de problemas reales como recurso metodológico didáctico.

Las últimas investigaciones realizadas sobre las metodologías de enseñanza y aprendizaje utilizadas en el área de Ciencias Sociales tienen la necesidad de recomendar una estrategia activa basada en el constructivismo. Según Muntaner et. Al (2020) al respecto dice: “En este nuevo contexto, el currículum se flexibiliza para acercarse a la realidad e inquietudes del alumnado, para recoger sus necesidades y para ofrecer unas posibilidades mucho más ricas y amplias que las establecidas en la propuesta tradicional” Los estudiantes al ser protagonista, su participación activa, relación social con sus compañeros, rechazando el memorismo para continuar con el desarrollo de habilidades creativas, reflexivas, teniendo como estrategia metodológica la gamificación.

1.2 Historia y características

El ser humano es una constante en evolución, como lo es la educación desde un estudio diacrónico. Es así que la historicidad del ser humano como lo expresa Paulo Freire quien explica que desde el momento que se nace este no es un ser terminado, tiene que ir construyendo su existencia a través del tiempo.

Desde el homo sapiens sapiens, este tiene una consciencia de la relación dialéctica entre él y el mundo. La consciencia es la capacidad del ser humano de actuar ante la realidad en la que existe, planteándose propósitos, transformando su habitad en base a la praxis y las relaciones con otros seres humanos. Llegando así a superar los obstáculos a través del tiempo.

En estos pueblos primitivos se carece de docentes y escuelas, pero la educación se realiza en un proceso continuo y social. De esta manera la educación será parte de todos los momentos históricos y culturales de la sociedad.

Con el paso del tiempo el Ser humano ha evolucionado desde su nacimiento aprendiendo a interpretar y valorar su realidad con relación a su cultura, dando origen a la educación, lo que se enseña y lo que se aprende, siendo así está causante del cambio, transformación de la sociedad en la que vive.

La historia de la educación se la debe realizar desde un punto de vista diacrónico y sincrónico, basado en la realidad educativa. Realidad que tiene una estrecha relación con la Historia de la Cultura. Los sistemas educativos más antiguos tenían dos características comunes, enseñar religión y mantener las tradiciones de los pueblos.

Primeros sistemas de educación:

- Antiguo Egipto: nace la escritura, ciencia, matemática y arquitectura
- En la India: la educación la impartía los sacerdotes.
- En la antigua China: basada en la filosofía, la poesía y religión.
- Antigua Grecia: matemática, gimnasia y música. Desarrollo de todas las ramas de la filosofía, estética ideal. El objetivo de los griegos era que sus jóvenes estén preparados intelectualmente para asumir el liderazgo en el Estado y sociedad.
- Roma: Profesores griegos transmiten el estudio de la lengua latina, literatura clásica, ingeniería, derecho, administración y organización del gobierno. Varias escuelas, monasterios se fundan bajo la influencia del cristianismo.

Edad Media:

- Siglo VII al XI estudio de la filosofía, la cultura clásica, las ciencias y las matemáticas. Las ideas escolásticas que utilizaba la lógica para unir ideas teológicas cristianas con conceptos filosóficos fue un plus para que muchos estudiantes deseen ingresar a las universidades.
- VI al XI se abren universidades para una educación superior, educación que solo las clases superiores tenían el privilegio

Edad Moderna: Humanismo y Renacimiento:

- Estudio de la cultura clásica griega y romana
- Se introduce el estudio de la historia, la geografía, la música y formación física.
- Influencia del Protestantismo promovida por Martin Lutero establecieron escuelas para enseñar a leer, escribir, matemática, catecismo, ciencias. Siendo esta conocida como una educación secundaria.
- Etapa de las luces, desarrollo de la ilustración se crean instituciones que apoyan al desarrollo del conocimiento científico. La importancia de la ciencia dio lugar a que Bacon fundamente el proceso del aprendizaje en base al uso del método inductivo, motivando a los estudiantes a observar y examinar sus estudios a través del empirismo. Varios filósofos como Locke apoyan a una educación empírica como medio de aprendizaje. Recomienda crear un currículo y un método de enseñanza basado en el empirismo, poniendo énfasis en el análisis y estudio de las cosas, en lugar de los libros.

Edad Contemporánea:

- La enseñanza actualmente tiene varios retos uno de ellos el encontrar docentes competentes, pues una crisis en los modelos de educación.
- Se necesita plantear ante el acelerado avance en la tecnología y la educación nuevos planteamientos analíticos y perspectivas, modelos dinámicos que se entrelacen con los cambios sociales y culturales.
- La educación del siglo XXI tiene como reto el uso de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Estableciendo en el Proceso de Enseñanza- Aprendizaje nuevas metodologías activas que motiven a los estudiantes a formar parte activa de la educación.

En la actualidad el sistema educativo tiene como objetivo el mejorar la educación, los resultados de aprendizaje, aumentar la escolarización en todos los niveles

educativos, educar para una ciudadanía democrática, equidad del sistema educativo.

1.3 Rol del Docente y Estudiante

El docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje debe empoderarse de su rol, desarrollando su máximo potencial. El empoderamiento es de carácter social proceso de transformación en la que hay una constante interacción estudiante-docente.

En este sentido el docente se enfoca en el análisis de mejorar sus clases buscando una didáctica y pedagogía de enseñanza, usando estrategias didácticas adecuadas para que el conocimiento sea significativo e integral para el estudiante. Se entiende que el empoderamiento docente es “el proceso que vive el docente, en conjunto con sus colegas e investigadores, que permita problematizar el saber enseñar, para hacerse dueño de su propia práctica y así transformar su realidad” (Reyes, 2012, p.1785). Significa que el docente se convierte en un líder que se apropia de su saber para innovar la educación de sus estudiantes.

Cuando el docente empiece a cuestionarse y analizar el proceso de enseñanza sus estrategias utilizadas, y reconozca que hay distintas formas de argumentar, la realidad de la educación cambiara pues se dará paso a diversas realidades contextualizadas, transformando la educación poniendo en práctica nuevas habilidades, destrezas que permiten que la docencia se convierta en una experiencia gratificante. Dichas transformaciones educativas innovadores van de la mano de la tecnología, que permite que la educación en la praxis parte de la reflexión, acción y transformación de la realidad.

Las metodologías activas son las adecuadas para desarrollar en el docente una práctica en la que se ejecute la adquisición de los conocimientos dentro de una clase con técnicas creativas e innovadoras como es el uso de la gamificación en las Ciencias Sociales, procurando un aprendizaje significativo en torno a su experiencia.

Dentro de la gamificación el rol del docente no solo es poner en práctica actividades divertidas al contrario debe relacionar las reglas del juego con un diseño de instrucciones atractivas que permitan que el estudiante se motive para desarrollar las habilidades de

competencia esperadas en el nivel educativo. Desde esta perspectiva el docente debe plantearse objetivos claros, identificar el tipo de jugador, elementos, recursos pedagógicos y tecnológicos que apoyen su actividad. El docente será una guía para sus estudiantes durante el proceso y al final se realizará una evaluación de desempeño del estudiante.

El rol del estudiante dentro del proceso de enseñanza es el de adquirir habilidades, aplicarlas, ponerlas en práctica y adquirir conocimientos a través de una metodología activa. El estudiante debe dedicar tiempo y trabajo, investigar, presentar con cuidado sus presentaciones, participar activamente en los grupos de trabajo, respetar las ideas de sus compañeros, para facilitar la reflexión y el aprendizaje.

1.4 Ventajas y desventajas del uso de Metodologías Activas

Una metodología activa al ser una estrategia utilizada por el docente puede llegar a tener sus pros y contras como lo afirma Save the Children 2005 como se citó en Hernández, (2014), pág. 26 enumera las siguientes ventajas y desventajas:

Ventajas

Las ventajas de la metodología activa permiten que se aumente la motivación, una conexión entre el aprendizaje y su aplicación en la vida diaria.

- Transformar al aprendizaje en un auténtico y eficaz resultado de la educación,
- No establece como terminación la cantidad de conocimientos adquiridos; sino como efectos del ejercicio a que se somete la inteligencia, a través de la práctica,
- La enseñanza se convierte en función didáctica,
- El espíritu encuentra su deleite en el estudio,
- La enseñanza se convierte en vivificante,
- Busca y halla la verdad, por medio del seguimiento de nuevos descubrimientos,
- Prepara paralelamente todas las energías e inteligencias mentales,
- Se basa en la observación y juicios sobre los hechos y acciones,
- Somete todas las facultades mentales,

- Construye y/o genera conocimientos,
- Excluye la enseñanza dogmática,
- Imposibilita que los conocimientos se encasillen,
- Los estudiantes tienen criterio propio,
- Evita la rutina, porque permite aplicar diferentes métodos activos,
- Fomenta el protagonismo del estudiante de forma análoga al docente.

Desventajas por su mala aplicación de parte del facilitador:

- Provoca desorden e indisciplina, cuando las instrucciones son mal dadas y ejecutadas,
- Las malas relaciones interpersonales entre los escolares influyen negativamente en la realización de actividades,
- Trabajo mal ejecutado,
- Trabajo no equitativo,
- Indiferencia de los educandos,
- Pérdida de tiempo, cuando las actividades no están bien estructuradas,
- Pérdida de control del docente
- Material mal utilizado.

El uso de metodologías activas permite que el proceso de aprendizaje sea constructivo y no sea solo receptivo, de esta manera dejando de lado un aprendizaje tradicional y memorístico. El docente tendrá un papel muy significativo en el desarrollo, ya que debe conocer a su grupo de estudiantes, formar grupos de trabajo heterogéneos.

De esta manera se desarrollará la actividad de forma exitosa y sin mayor contratiempo, y sobre todo cumpliendo con los objetivos planteados en la actividad.

2. La gamificación en las Ciencias Sociales

En la actualidad una de los retos que ha encontrado las Ciencias Sociales según Carrión (2018) los condicionantes personales, escolares y socioambientales como factores

generales de las dificultades del aprendizaje de las Ciencias Sociales” (p.2). Dando como resultado que el estudiante no logre construir su propio conocimiento ante dichas limitantes.

A partir de estas dificultades los docentes se ven con la necesidad de usar metodologías activas e innovadoras que permita un aprendizaje significativo y colaborativo a través del juego. Carrión (2018) indica:

A través de los recursos didácticos y multimedia y la gamificación, consideramos que es posible su consecución y logro, así como la comprensión o entrenamiento, incentivando al alumno a participar, compartir e interactuar en actividades ya sea de forma individual o bien con su grupo-clase. (p.2)

En base a este argumento la gamificación, como las nuevas tecnologías son consideradas material metodológico de apoyo para la enseñanza de las Ciencias Sociales.

2.1 Definición y Corrientes de estudio

Hay varias fuentes que tienen su concepto de gamificación. Entre los más destacados tenemos los siguientes:

Marín y Hierro 2013 citado por Contreras y Espinosa (2017), acuña una definición en la que se cumple los objetivos y se construye el conocimiento.

“La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de no juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora” (p.23)

Ibar, 2014 citado por Contreras y Espinosa (2017) afirma que la gamificación consta de tres partes principales:” Elementos de juegos: aquellos elementos comunes a todos los juegos (estrategias, avatares, puntuaciones, potenciadores); técnicas de desarrollo: diseño

de los juegos, la ingeniería detrás de los mismos; contextos: los espacios de no juego donde podemos desarrollar estrategias de gamificación” (p. 23)

Luego de analizar las definiciones de gamificación, se llega a la conclusión de que el uso de esta metodología permite el desarrollo de destrezas, estímulos para que los estudiantes adquieran los conocimientos de forma activa e integral usando los juegos dentro del aula de manera controlada y planificada por parte del docente.

Entre las corrientes teóricas que abarca la gamificación en las Ciencias Sociales, está la Geografía e Historia disciplinas en las que se ha desarrollado de forma adecuada pues permiten englobar una realidad social, espacial y temporal. Materias que retan al docente a usar estas metodologías por el excesivo contenido curricular en la educación del Bachillerato General Unificado, saliendo del confort de una enseñanza magistral. Como lo señala Roldan (2020) “la utilización de juegos o diferentes recursos conlleva a una enseñanza atípica de los procesos históricos, centrándose, por ejemplo, en el aprendizaje de conceptos, fechas o nombres básicos de personajes históricos, enmarcándose en sus contextos correspondientes “(p. 174)

Corrientes teóricas como la Geografía e Historia permiten desarrollar una didáctica con actividades innovadoras basándose en la gamificación. A partir de la misma “se utilizan técnicas como el aprendizaje cooperativo y estrategias de asignación de roles, que sirven para definir de forma más precisa la materialización de los contenidos históricos” (Roldan,2020, p.174).

Una de las mejores maneras de enseñar las Ciencias Sociales en la Educación Secundaria es a través del uso de juegos que permiten el desarrollar habilidades del pensamiento histórico, ya que se centran en un momento determinado y simulando un proceso de evolución histórica. Como lo manifiesta Iturriaga (2015):

Mediante el uso de juegos como estrategia se puede realizar juegos de rol, simulaciones, inferir realidades, ambientar relatos, etc. Desarrollando el proceso de

cómo hacer o para que se utilizaban un objeto y de esta manera conocer como influyen en el futuro de las personas.

A través de la gamificación los estudiantes cambiarán su visión de aprender las asignaturas de Ciencias Sociales y los docentes desarrollarán estrategias metodológicas basadas en la gamificación (juegos) que permitan generar un pensamiento histórico crítico.

2.2 Aplicaciones generales en la Educación

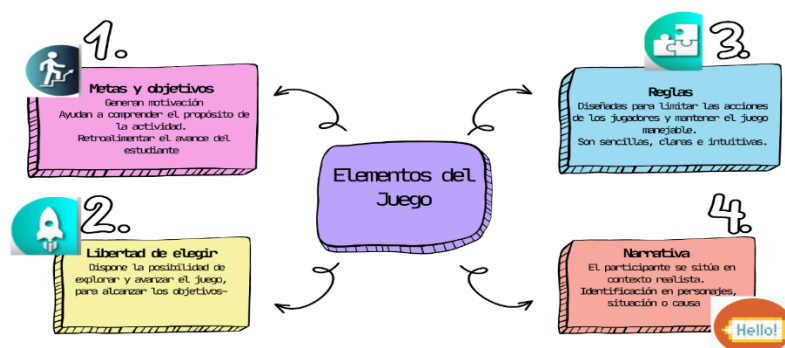
Lo primero que el docente debe tomar en cuenta antes de planificar una actividad didáctica activa basada en la gamificación es tomar en cuenta el entorno social en el que se desarrolla el estudiante para obtener resultados óptimos en proceso de enseñanza aprendizaje.

El docente tiene una gama de elementos de juegos para desarrolla una estrategia de gamificación considerando las características que sean útiles para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Entre estos elementos el Observatorio de Innovación Educativa (2016) señala: “Al diseñar una estrategia de Gamificación no es necesario considerar todos los elementos que se describen, sino tomar aquellos que por sus características puedan se valiosos para la experiencia de aprendizaje que se busca lograr” (p. 8).

Figura 1

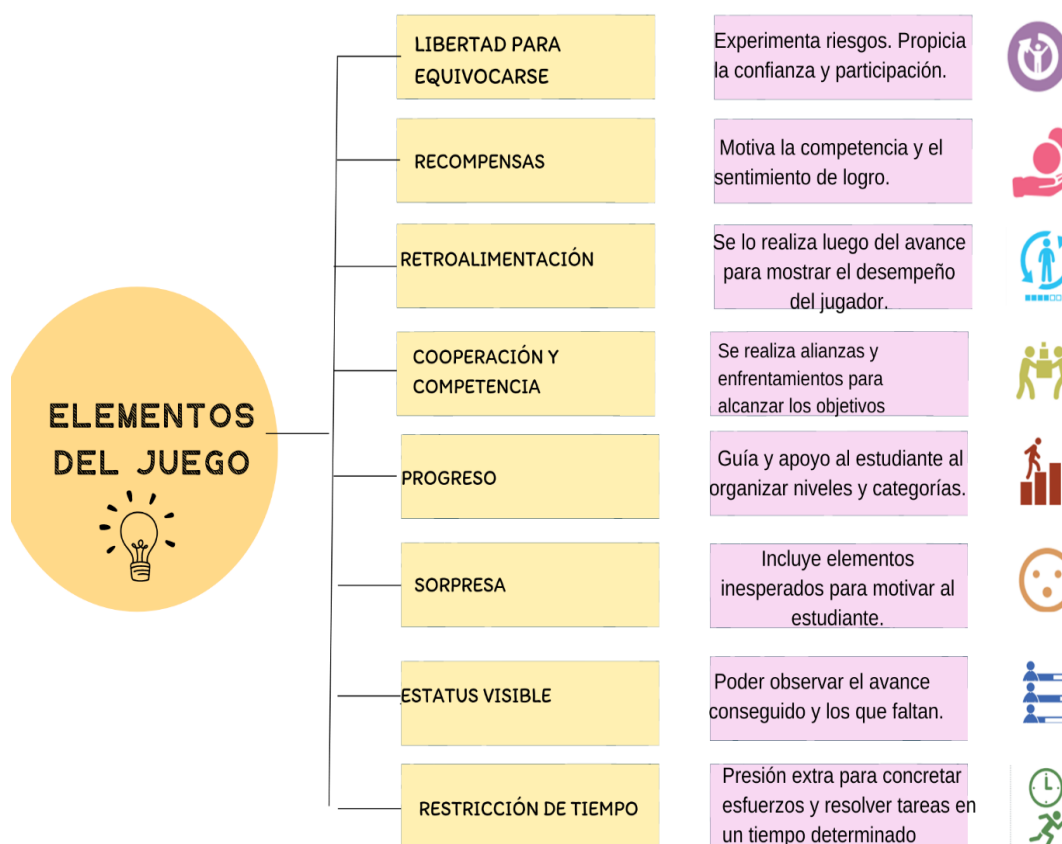
Elementos del juego



Nota. Adaptación de Elementos del juego, por Observatorio de Innovación Educativa, 2016 (p.8)

Figura 2

Elementos del juego



Nota: Adaptación de Elementos del juego, por Observatorio de Innovación Educativa, 2016 (p.9).

La gamificación necesita de una serie de estrategias por parte del docente, para desarrollar actividades que se contrasten con una clase magistral. En una clase basada en la gamificación el estudiante es el protagonista de su aprendizaje. A la hora de planificar se debe seguir ciertos pasos como el análisis de los usuarios y su contexto, definición de los objetivos de aprendizaje, diseño de la experiencia, identificación de los recursos y la aplicación de los elementos de gamificación. (González, 2019)

Estos cinco pasos se deben considerar a la hora de la planificación y aplicación de los elementos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, de esta manera se desarrolla actividades de innovación educativa basadas en la gamificación.

2.3 Técnicas de la gamificación en el aprendizaje de las Ciencias Sociales

La técnica para conseguir los objetivos educativos en Ciencias Sociales basado en la gamificación dependerá básicamente del entorno social del estudiante, la planificación del docente quien será encargado de elegir los elementos adecuados que se adapten a su grupo de trabajo, y el tipo de jugador que sea el estudiante serán los factores que determinen el camino hacia la adquisición de conocimientos.

Entre las técnicas utilizadas en la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje están los siguientes pasos como lo menciona Fernández et al., (2020):

Fase I: Identificación de los diferentes componentes y elementos de la gamificación;

Fase II: identificación de los bloques de las diferentes competencias personales;

Fase III: relacionar las diferentes competencias personales con las diferentes competencias sociales; y Fase IV: vincular las competencias sociales con los elementos de la gamificación. (p.392).

La implementación de una enseñanza basada en la gamificación depende de conocer la mecánica, las dinámicas y las técnicas que se utilicen en el proceso.

En el primer punto las mecánicas consisten en generar la emoción en el estudiante para ello como lo menciona Werbach y Hunter 2012 en Contreras (2017) “sacar al jugador de la zona de confort será el primer reto para que sean incorporados al sistema gamificado” (p.27). será una de las estrategias para que el estudiante se vincule en la actividad.

Entre algunas de las mecánicas de juego Contreras (2017) propone: “Usar cosecha de ítems, niveles, retos, clasificación, feedback”. Por medio de estas propuestas las mecánicas de juego señalaran las reglas claras para que el docente juego con los elementos para generar en el estudiante el interés deseado.

Como segundo punto las dinámicas dependen mucho del tipo de jugador que se puede encontrar en las actividades gamificadas. El tipo de jugador tendrá sus características respectivas dependiendo de la motivación que tenga. Marczewski 2013 citado en Observatorio de innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2016) señala la

clasificación de los jugadores “Socializadores (relaciones), Espíritus libres (autonomía), Triunfadores (logro y dominio), Filántropos (propósito y significado), jugadores (recompensa) y Revolucionarios (cambio)”. (p.10).

En el tercer punto tenemos las Técnicas a ser utilizadas en el proceso de gamificación las mismas que están basadas en el siguiente sistema como lo señala Contreras (2017) “sistema PBL, es decir Points (Puntos), Badgets (Insignias) y Leaderboards (Clasificaciones). (p.29) Cada uno de estos puntos con objetivos claros y concretos.

Cada uno de estos puntos en la técnica PBL se las puede definir con las siguientes características: Points (Puntos): Recompensa y feedback docente- estudiante. Badges (Insignias): Permiten al discente tener una jerarquía en el desarrollo de la actividad. Leaderboards (Clasificación): Se obtiene un feedback según el avance del discente (Contreras, 2017).

Es necesario señalar que luego de planificar en base a la mecánica, dinámica y técnica a ser usada en la gamificación, no se debe olvidar la importancia de hacerlo en base a los elementos sociales y emocionales del entorno en el que se desarrolla el estudiante, pues el objetivo es que la actividad genere en el mismo la motivación, para que satisfaga sus necesidades de aprendizaje y beneficie su rendimiento académico, obteniendo destrezas y habilidades en el área de las Ciencias Sociales.

3. Gamificación, motivación y desempeño académico

El avance tecnológico ha dado paso a que a que la educación tenga nuevas herramientas para el aprendizaje, la realidad de la educación en la actualidad como lo afirma Fajardo Víctor 2020:

Dentro del aula, tenemos que enfrentarnos a programas demasiado ambiciosos, grupos muy numerosos, problemas de disciplina, desinterés y, más recientemente, a una epidemia de proporciones titánicas: el secuestro de la atención en los estudiantes, constantemente distraídos por sus teléfonos y las aplicaciones de estos. (p.26)

Ante dicha realidad y avance tecnológico la educación debe desarrollar metodologías que permitan que los estudiantes utilicen de forma correcta la tecnología en beneficio de su educación.

Los programas son diseñados por ingenieros y expertos en estudiar la conducta de los seres humanos, quienes según Fajardo Víctor asegura: “saben cómo atraer nuestra atención, cómo generar placer y mantenernos enganchados en el uso de dicha tecnología” (p. 26) Si las personas sienten placer o motivación al utilizar algún programa o aplicación, esta actividad concurrente desarrolla en dicha persona una conducta de placer, que volverá constantemente a repetirla.

Las emociones de los estudiantes al usar metodologías activas en el proceso de aprendizaje dan pie a que el desarrollo educativo de dichos estudiantes mejore significativamente su rendimiento académico.

3.1 La gamificación en las emociones y la motivación en los estudiantes

Al observar el bajo nivel de participación, compromiso y rendimiento académico por parte de los discentes, se ven los docentes con la necesidad de desarrollar nuevas estrategias metodológicas como lo menciona (Bai, Hew y Huang 2020 citado por Martín Andrés, 2022) “ la gamificación favorece el aprendizaje y la motivación, da cuenta de la pertinencia de investigar sobre los potenciales aportes y ventajas de esta estrategia de la gamificación educativa para el desarrollo de competencias sociales y emocionales en los estudiantes” .

Para mejorar la calidad educativa y la formación integral de los discentes la metodología de la gamificación permite desarrollar las competencias socio-emocionales para mejorar la calidad y eficacia. Casel, 2021 afirma:

Las competencias sociales y emocionales pueden ser definidas como una parte integral de la educación y el desarrollo humano. En este caso dichas competencias sociales y emocionales se refieren al conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que les permiten a los NNA desarrollar identidades saludables, manejar sus emociones y alcanzar objetivos personales y colectivos, sentir y mostrar empatía por otros, establecer y mantener

relaciones de apoyo, y en último lugar, tomar decisiones responsables y cuidadosas (citado por Martín Andrés, 2022).

A través del enfoque del desarrollo de competencias sociales y emocionales en el aula para lograr mayor eficacia de los objetivos Durlak (2011) afirma que los programas más efectivos se caracterizan por incluir los siguientes cuatro elementos: (1) actividades secuenciales que conducen a las competencias de manera coordinada y conectada, (2) formas activas de aprendizaje, (3) intervenciones enfocadas en el desarrollo de una o más habilidades sociales y (4) hacer explícita la focalización de habilidades específicas. (como lo menciona Martín Andrés, 2022)

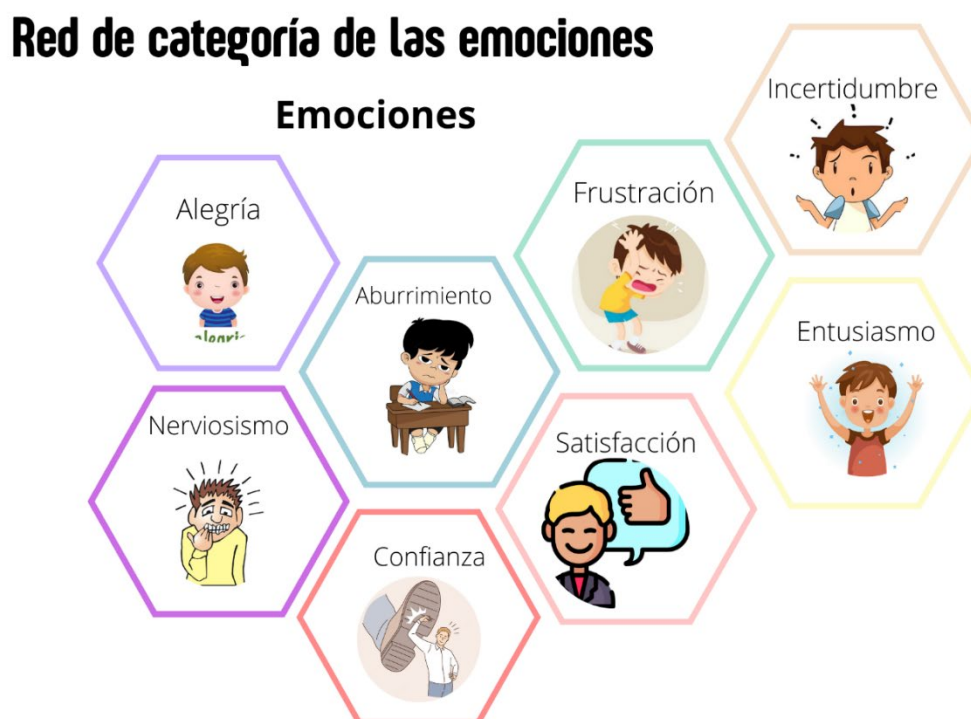
El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación fortalecen los procesos educativos o pedagógicos que permiten la motivación en el estudiante.

La gamificación es una metodología activa que regularmente con el apoyo de las (TIC) permiten como lo menciona (Oliva, 2016) aumentar la participación de los estudiantes en sesiones educativas motivantes y entretenidas hasta conseguir desarrollar un proceso formativo en el que los estudiantes quieran aprender. (citado por García Y Ortiz 2020)

La gamificación tiene como objetivo en la educación el motivar, actuar y enseñar, con elementos como “puntos, medallas, niveles, estética, motivación, competición o cooperación forman el conjunto de herramientas mecánicas, dinámicas componentes y estéticas utilizadas para el desarrollar y analizar juegos o proyectos y son la base de la gamificación” (García y Ortiz, 2020, p. 233).

La gamificación se diseña como complemento en el aula como gancho con los estudiantes para despertar la competición, propia del juego, como parte de la actividad activa, educación integral en los estudiantes, desarrollando en ellos la motivación y las emociones.

Podemos observar en la siguiente tabla basada en Lavega, et al, 2017 las emociones y sus categorías.

Figura 3*Red de categorías de las emociones*

Nota: Adaptación Red de categorías de las emociones basado en Lavega, et al., 2017

Los estudiantes con un cambio en la metodología utilizada en el aula por los docentes pueden generar grandes cambios en las emociones las mismas que permitirán la mejora en su rendimiento académico, compromiso en las actividades, trabajo colaborativo creando una educación integral. Yendo de la mano con las (TIC), recordemos que en esta época los estudiantes son nativos digitales pues tienen una habilidad innata con su entorno digital. Estos cambios serán positivos para su desarrollo personal y educativo, pues existen cambios en las emociones, gracias a la motivación dada en las aulas.

Según Foncubierta y Rodríguez (2014) afirman que la conexión de la gamificación con las emociones implica una experiencia de aprendizaje basada en un sentido de vivencia y actividad emocional.

Entre dichos factores estimulantes se encuentra la dependencia positiva basada en retos o desafíos, la curiosidad y aprendizaje experiencial, autoimagen y motivación, la competencia donde se acumula puntos y tablas de resultados, la autonomía señala el progreso y los logros y por último la tolerancia al error realizando un feedback constante e inmediato.

De esta manera se mantendrá la motivación en el estudiante para cumplir con los objetivos tanto la actividad planteada por el docente, como los objetivos que el discente desea cumplir en el proceso del juego.

3.2 Resultado de la gamificación en el desempeño académico

El uso correcto de estrategias de aprendizaje que se desarrollen en el aula permitirá que los estudiantes generen emociones y a su vez se motiven para mejorar su rendimiento académico y sean parte de su propio proceso de aprendizaje.

En la actualidad el sistema educativo ha cambiado, como lo afirma Prensky, (2001) “Los estudiantes de hoy son hablantes nativos del lenguaje digital de las computadoras, los videojuegos y la internet”. (p.1). De tal motivo se caracterizan por desarrollar habilidades de enfrentar retos, cumplir metas, pero la realidad de la clase tradicional, el estudiante adquiere el rol de receptor de información, repetición y memoria. Dando paso a que el estudiante no se encuentre motivado en su proceso de educación pues se desaprovecha las habilidades que el adquiere al formar parte de un nativo digital.

Según Prensky (2001)”

Como educadores, tenemos que pensar en cómo enseñar los contenidos del legado y del futuro en el lenguaje de los nativos digitales. El primero implica una importante traducción y un cambio de metodología; el segundo implica todo eso más un nuevo contenido y una nueva forma de pensar” (p.5).

Motivo por el cual,” con la implementación de la gamificación como estrategia en el aprendizaje de la tecnología, se pretende potenciar el rendimiento académico de los

estudiantes demostrando así, que dicha estrategia es un elemento clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura”.(Contreras, 2018 p.29).

La gamificación al tener como características retos, recompensas, insignias, misiones permiten que el jugador desarrolle un pensamiento para resolver problemas, siendo este el gancho para que el estudiante se implique en su proceso de aprendizaje. La gamificación no es usar videojuegos en el aula, como lo afirma Contreras y Eguía (2016)

La gamificación, es utilizar mecánicas asociadas al videojuego, para presentar al alumno una serie de retos de aprendizaje, que cuanto el alumno lo haya cumplido, generará una recompensa a corto plazo dimensionada a la complejidad del reto, No tiene por qué haber un videojuego de por medio, o cualquier tipo de tecnología involucrada para que funcione correctamente (p. 18-19)

El proceso de la gamificación no solo es un trabajo de un docente, al contrario, debe ser considerado como una actividad multidisciplinar, que puede ser utilizada para evaluar los beneficios e impacto de la metodología en la Institución Educativa. Dicha actividad se debe realizar por profesionales capaces de generar un impacto en la comunidad educativa, donde docentes, autoridades, estudiantes y padres de familia conozcan del proceso del uso de la metodología activa y los beneficios de la misma. Como lo afirma Prensky (2001) “Tenemos que inventar metodologías nativas digitales para todas las asignaturas, a todos los niveles, utilizando a nuestros alumnos como guía.” (p.6). Para lo cual se debe realizar varias actividades que permitan cumplir con los objetivos.

En el uso de la gamificación el estudiante puede utilizar el nivel, la profundidad al que quiere llegar. Se puede seguir 5 pasos en el aula. Como se lo menciona en Contreras y Eguía (2016) (1) Favorecer el conocimiento en el juego, donde el estudiante puede introducir libremente textos, videos, juegos para cumplir con el objetivo. (2) La evaluación se la realizara por la bonificación que se obtiene con la puntuación en cada una de las categorías o niveles. (3) Las actividades realizadas en una asignatura deben ser dinámicas y colaborativas, entre estudiantes, obteniendo un ranking, identificando la competencia de cada jugador. (4) El

estudiante debe ir observando su progresión, avance, al ser un juego cooperativo se debe dar una interlocución entre estudiantes para conseguir llegar a cumplir con el objetivo del juego. (5) Al final del juego se debe dar una recompensa por la actividad bien realizada, de igual manera en el proceso del juego se puede brindar comodines para enganchar el interés en el desarrollo de la asignatura.

En el contexto educativo (John Locke como lo cita Guzmán et al. 2020) manifiesta que el juego permite al ser humano medir sus propias fuerzas, la dominación de sí mismo y del mundo exterior, también aporta para las futuras enseñanzas intelectuales. Siendo estos desafíos a los estudiantes para lograr la competitividad de los jugadores.

3.3 Herramientas para la gamificación en la enseñanza

El avance tecnológico en el que se encuentra inmersa la sociedad ha dado paso a una variedad de herramientas especialmente apropiadas para las actividades de gamificación. El objetivo del uso de estas herramientas digitales, es enganchar al estudiante en la clase, para que desarrolle habilidades y destrezas, que permitan la motivación en la asignatura y un aprendizaje significativo. Según De Soto (2018) afirma que “La gamificación se puede dividir en dos grandes grupos. Por un lado, los juegos educativos convencionales que se caracterizan por no necesitar un soporte electrónico, como pueden ser las actividades de trivial y por otro lado, las actividades con soporte digital” (p. 31) siendo la segunda la más atractiva para los estudiantes.

Los juegos convencionales eran más conocidos por realizar actividades lúdicas, con material didáctico elaborado por el docente, sin la necesidad de utilizar un instrumento electrónico, con el objetivo de motivar al estudiante y desarrollar en ellos actitudes positivas y colaborativas en la asignatura. Mientras que en las actividades de la gamificación al incluir imágenes, sonido, pistas, retos, el estudiante se encuentra más motivado.

Entre esas herramientas más utilizadas como lo señala González (2019) se encuentran las siguientes: Kahoot, Socrative, Cerebriti, Brainscape, @MyClassGame, Minecraft: Education Edition.

Kahoot es una plataforma que es utilizada para la gamificación para realizar preguntas y respuestas, enviar desafíos, armar rompecabezas, que los jugadores completen a su propio ritmo, para tareas o entretenimiento remoto. Donde se utilizan videos, imágenes y diagramas a las preguntas.

Socrative es una herramienta educativa en la que se involucran estudiantes y docentes, en esta plataforma se realizan cuestionarios, rankings, concursos, evaluaciones. Es una plataforma gratuita, con funcionamiento sencillo, con la capacidad de ser adaptada a cualquier nivel de educación.

Celebriti es una herramienta en la que se puede obtener juegos de inteligencia, educativo y culturales, en las asignaturas de Lengua, Matemática e Historia. Al ser una plataforma gratuita, es de fácil acceso que ayuda a que la enseñanza sea de forma lúdica y amena. Al incluir retos, rankings, permiten que la gamificación sea motivacional al estudiante.

Brainscape es una herramienta que está basada en la creación de tarjetas digitales “flashcards”, donde el estudiante puede buscar tarjetas específicas de acuerdo a la asignatura que este aprendiendo.

@MyClassGame es una plataforma que tiene como objetivo el motivar a los docentes en el uso de metodologías de ABP, utilizando estrategias de gamificación para enganchar al estudiante, se puede utilizar en cualquier ámbito y contexto educativo.

Minecraft: Education Edition es una herramienta para el aprendizaje basado en juegos, por tener modo multijugador se convierte en una actividad colaborativa, de esta manera el docente pone en práctica en las clases de historia las TIC.

Las herramientas de gamificación antes mencionadas fomentarán en el aula la motivación, colaboración y participación de los estudiantes como gestores de su aprendizaje, estas herramientas pueden ser utilizadas como lo afirma de Soto (2018) “como actividades de iniciación o para afianzar los contenidos en clase, pero no son útiles como herramientas de evaluación” (p.36). Puesto que no se permite realizar un feedback en el momento

adecuado, o sucede que memorizan las respuestas a sus respectivas preguntas y las evaluaciones no serían reales, o correspondientes a su aprendizaje.

La aplicación de la gamificación como metodología activa en el proceso de enseñanza – aprendizaje, provoca en el estudiante el incremento de atención y motivación, desarrollando en el discente una implicación autónoma, alfabetización electrónica, puesto que aprenderá a usar de la forma correcta la tecnología.

El uso del juego en la educación, es un reto que el docente debe tomar, ya que es el encargado de guiar el aprendizaje, a través del método, en el cual ira en el proceso creando sus propias metas, y así obtener recompensas, y sobre todo desarrollando un feedback continuo.

En el Área de Ciencias Sociales el uso de la gamificación, permite desarrollar un proceso de enseñanza aprendizaje en el que el estudiante se encuentre motivado, ya que saldrá de un proceso ambiguo basado en la memoria y las clases magistrales, el uso de dicho método permitirá el desarrollar destrezas como la comparar, contrasta, analizar, sintetizar identificar causas y consecuencias obteniendo así un pensamiento crítico de un hecho histórica, y con esta motivación mejorar su rendimiento académico.

Capítulo dos

Metodología

2.1 Objetivos

2.1.1 General

Identificar la percepción de los estudiantes de Tercer Año de BGU sobre el proceso de enseñanza aprendizaje del docente del área de Ciencias Sociales mediante la aplicación de una encuesta para mejorar el rendimiento académico a través de una planificación con el uso de la metodología de la gamificación.

2.1.2 Específico

Validar el instrumento ad hoc mediante la prueba estadística alfa Cronbach para conocer la confiabilidad del instrumento utilizado.

Conocer la percepción de los estudiantes de Tercer Año de BGU a través de la realización y aplicación del Cuestionario “Conociendo su Entorno Educativo” ad hoc para diagnosticar las necesidades de los educandos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Documentar a los docentes en el proceso de la planificación utilizando la metodología de la gamificación mediante conversatorio para conocer los beneficios de la gamificación dentro del aula y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

2.2 Contexto

El presente trabajo investigativo se desarrolla en el ámbito educativo que tiene como propuesta innovadora el uso de la gamificación en las Ciencias Sociales para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de tercero de bachillerato del Colegio Nacional Andrés Bello.

Institución Educativa que fue fundada en el año 1972, perteneciente al Régimen Sierra, sostenimiento fiscal, modalidad presencial, con jornada matutina, vespertina y nocturna. Sirve una educación desde octavo año de básica hasta tercer año de bachillerato de la especialidad de Ciencias. Dicho Colegio se encuentra ubicado en Quito, al Norte en la Parroquia del Condado.

2.3 Participantes

En este trabajo investigativo participan ciento treinta y dos estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado del Colegio Nacional Andrés Bello de la jornada matutina, quienes desarrollaron una encuesta de forma digital en el aplicativo Google forms. Sus respuestas permitirán el sondeo sobre las causas del bajo rendimiento académico, la perspectiva del desarrollo de los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje, tanto la metodología como la interactividad del docente con el estudiante en el aula en el área de Ciencias Sociales.

A continuación, se observa la edad y el género de los participantes en la encuesta realizada.

Tabla 1

Edad de los participantes

Edad		
Válidos	Frecuencia	Porcentaje
14	10	7,5%
15	9	6,8%
16	46	34.8%
17	46	34.9%
18	21	15.9%
Total	132	100%

Nota. Propia del autor. En esta tabla se observa la edad de los estudiantes participantes.

Tabla 2

Género de los participantes

Género		
Datos	Frecuencia	Porcentaje
Femenino	71	53,78%
Masculino	61	46,22%
Total	132	100%

Esta extracción de información beneficia a la etapa de desarrollo del proceso de investigación, sobre todo al proceso de aprendizaje del estudiante. Y las posibles soluciones para que el estudiante se encuentre más motivado en las clases y por ende mejore su rendimiento académico.

2.4 Tipo de Investigación

El tipo de investigación utilizada permitirá conocer las causas del bajo rendimiento académico de los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado en el Área de Ciencias Sociales, aplicando métodos adecuados que identifiquen la causa-efecto del problema de aprendizaje. El tipo de investigación a ser aplicada es la descriptiva - de campo.

Descriptiva, porque por medio de una investigación de campo, se conoce objetivamente datos que permitan aplicar de forma clara las estrategias metodológicas que deben ser utilizadas por los docentes del Colegio Nacional Andrés Bello.

De Campo, porque mediante una encuesta realizada a los estudiantes de Tercer Año del Bachillerato General Unificado se puede recopilar y obtener datos reales sobre las posibles causas del bajo rendimiento académico en el Área de Ciencias Sociales. Los resultados obtenidos se utilizan para decidir cuáles son las posibles soluciones al problema de investigación. Arrojando como resultado la carencia del uso de metodologías activas por parte de los docentes, y el uso de técnicas memorísticas y poco motivadores en el proceso de aprendizaje. De igual manera el mal manejo de la tecnología por parte de los estudiantes en distribuir su tiempo con el estudio y las aplicaciones de entretenimiento.

2.5 Métodos de Investigación

El método científico es utilizado para conocer el problema, el objeto de investigación de una forma sistemática, mediante un proceso claro, lógico surgido del método inductivo.

El método Inductivo será utilizado en el trabajo investigativo con la finalidad de poder observar los fenómenos particulares del bajo rendimiento académico por parte de los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado para luego asociar al tema del

conocimiento sobre el uso de la gamificación en el Área de Ciencias Sociales para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Con el propósito de llegar a la teoría de si el uso de metodologías activas como la gamificación por parte de los docentes motivan al estudiante a un aprendizaje autónomo e integral en la asignatura, y el uso correcto de la tecnología por parte de los estudiantes, permite el mejorar el bajo rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales.

El uso del método estadístico se procede a través de la recolección de la información realizada por medio de distintas técnicas aplicadas para obtener datos cuantitativos, que permitan el desarrollo y ejecución de los objetivos propuestos en el trabajo investigativo, para ello se va a realizar una encuesta a 132 estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado del Colegio Nacional Andrés Bello para la compilación de información sobre el proceso de aprendizaje y enseñanza por parte de los docentes, a continuación se realizará la tabulación de los datos un análisis de confiabilidad y se realizará la inferencia estadística sobre el resultado de la encuesta.

2.6 Población y Muestra

La población está constituida por 213 estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado, constituida por hombres y mujeres comprendida en una edad de 16 a 18 años del Colegio Nacional Andrés Bello de la ciudad de Quito, parroquia Condado.

Tabla 3

Población del Colegio Nacional Andrés Bello

Institución	Curso	Paralelo	Estudiante
Colegio Nacional Andrés Bello	Tercer Año de Bachillerato General Unificado	A	43
		B	42
		C	45
		D	43
		E	40
		F	43
TOTAL			213

2.6.1. Tipo de muestreo:

La población es menor a 250 estudiantes por esa razón no se utilizará fórmulas para el muestreo con el objetivo de recabar más información y verídica. Por tal razón la muestra tomada del Colegio Nacional Andrés Bello del año lectivo 2022-2023, es de forma aleatoria simple, se la va a realizar a 132 estudiantes, 22 estudiantes de cada paralelo del Tercer Año de Bachillerato General Unificado.

2.7 Técnicas investigativas e Instrumentos de Recolección de Datos

Las técnicas investigativas utilizadas será la bibliográfica, se realiza una investigación exhaustiva sobre el tema de la gamificación para mejorar el rendimiento académico mediante libros, ensayos, proyectos de tesis, revistas, que serán de utilidad para la elaboración y ejecución del Proyecto.

Por medio de la investigación bibliográfica se consigue una amplia información sobre el tema de investigación el objetivo es conseguir una respuesta optima ante el problema del bajo rendimiento académico por parte de los estudiantes en el área de Ciencias Sociales.

La encuesta es una técnica investigativa del método de campo que permite obtener un óptimo resultado, identificando las posibles causas del problema de investigación.

La encuesta se la realizará a 132 estudiantes de Tercer Año de Bachillerato del Colegio Nacional Andrés Bello, por medio del Cuestionario “Conociendo su Entorno Educativo” ad hoc el cual está basado en el modelo de encuesta de evaluación al docente por García et al., (2011), homologado por la Agencia Nacional de Evaluación y Acreditación (ANECA) en el que consta preguntas valoradas en una escala de 1 a 5, siendo 1 (totalmente en desacuerdo) a 5 (totalmente de acuerdo), de forma anónima, con la finalidad de obtener información verídica para conocer las causas del bajo rendimiento académico.

Instrumentos de Recolección de datos

Los instrumentos de investigación que se han seleccionado para el trabajo de investigación un gestor bibliográfico y cuestionario.

El gestor bibliográfico Mendeley que tiene como finalidad ser utilizada en una investigación científica. Será de ayuda para almacenar y organizar información científica como apuntes de los artículos, libros o páginas web utilizadas.

El cuestionario utilizado en el trabajo investigativo consta de cuarenta y nueve preguntas referentes a las siguientes dimensiones: habilidades de estudio, la planificación del docente, desarrollo de las clases por parte del docente, interacción con el grupo, unidades de aprendizaje, tareas, evaluación. Todas las preguntas han sido elaboradas cuidadosamente pensando en el tema de investigación que es la gamificación para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado.

Para la fiabilidad de la encuesta realizada se aplica el alfa de Cronbach, que permite determinar el grado de relación entre los elementos del cuestionario, obteniendo un nivel de confiabilidad de 0,94 que equivale a excelente confiabilidad del cuestionario aplicado en la encuesta. El desarrollo del cuestionario tiene como finalidad el conocer las causas y consecuencias de la aplicación de metodologías tradicionales y el mal uso de la tecnología, para fomentar posibles soluciones a dichos problemas.

Capítulo tres

Resultados y análisis

A continuación, se presentan varios gráficos de forma ordenada y relacionada en la investigación, en la que se observa los resultados obtenidos luego de la aplicación del instrumento utilizado en la investigación.

3.1 Resultados Obtenidos de la Encuesta Aplicada a Estudiantes

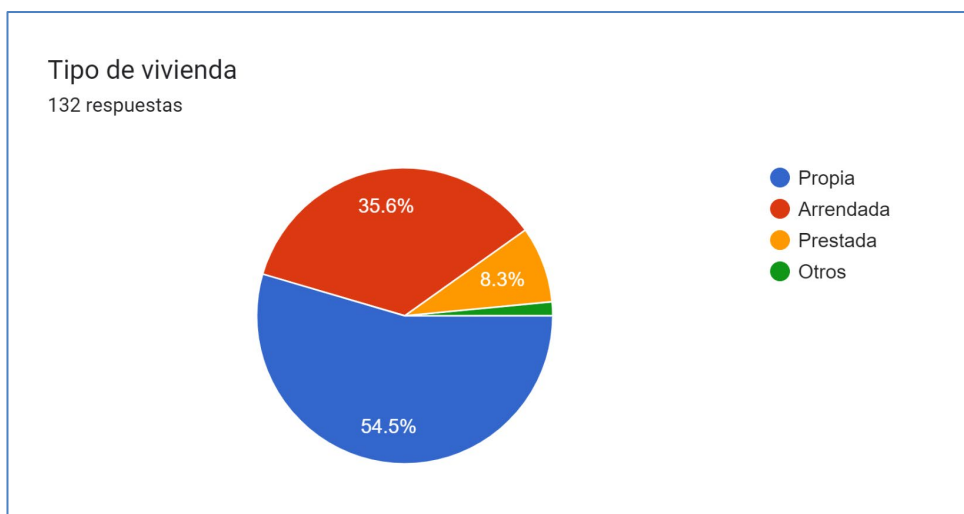
En este caso la encuesta se la realiza a 132 estudiantes de Bachillerato General Unificado del Colegio Andrés Bello de la Ciudad de Quito del año lectivo 2022 -2023.

3.1.1 Resultados Sociodemográficos de los Estudiantes Encuestados

Los aspectos sociodemográficos de los estudiantes, se los realizo a través de 6 preguntas para conocer las características de los estudiantes

Figura 4

Información sociodemográfica del Tipo de vivienda



De los 132 estudiantes encuestados con respecto a su tipo de vivienda el 54% viven en casa propia, el 35,6% arrendada, el 8,3% prestada y el resto otros.

Según los datos arrojados se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes viven en una casa propia.

Figura 5

Información sociodemográfica si en los últimos tres meses algún pariente tuvo COVID

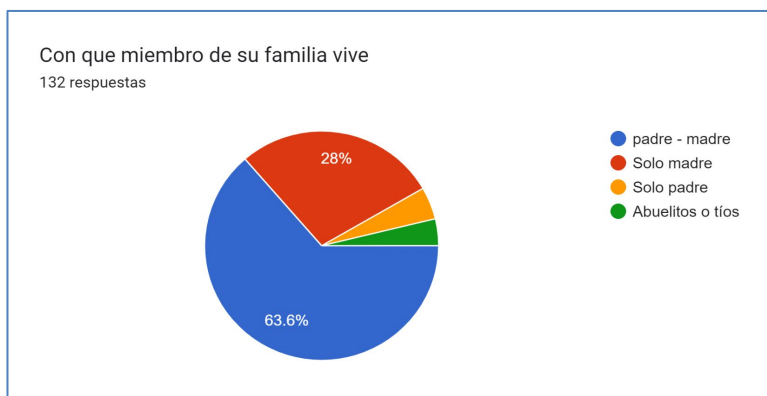


El 91,7 % de 132 encuestados informan que No han tenido parientes contagiados de COVID, mientras que un 8,3% responde que si han tenido algún pariente que haya tenido COVID.

Por lo que se puede inferir que los parientes de los estudiantes se encuentran con las protecciones respectivas ante el COVID.

Figura 6

Con que miembro de su familia vive



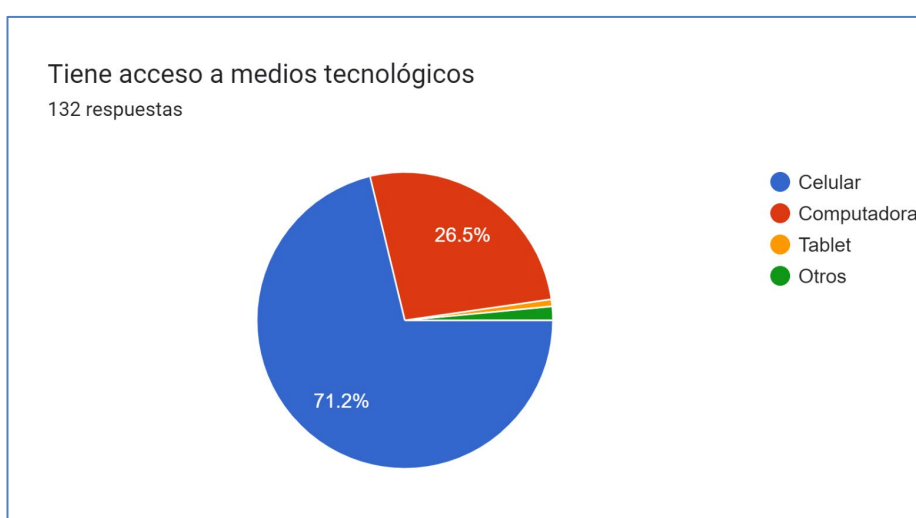
Luego de haber realizado una encuesta a 132 estudiantes el 63,6% afirma que vive con el padre y la madre, el 28% solo vive con la progenitora, el 4,5% afirma que con el padre y el otro 4,5% con abuelitos y tíos.

Es importante conocer el ámbito familiar en el que se desarrolla el estudiante. Ya que como lo menciona López, G., & Guiamaro, Y. (2016) la influencia de la familia en el proceso de educación y desarrollo de los estudiantes se evidenciará en las diferentes dimensiones evolutivas en transcurso de su vida.

De esta manera comprender su desarrollo intelectual y sociocultural del estudiante en la Institución Educativa.

Figura 7

Tienes acceso a medios tecnológicos



En la gráfica se puede observar que el 71% de los estudiantes tiene acceso a un celular, el 26,5% a una computadora. Se puede evidenciar que el 100% de los estudiantes tienen acceso a medios tecnológicos y pueden realizar actividades digitales enviadas por los docentes. La incorporación de las TIC, en el proceso educativo se va acelerando de manera constante, pero no solo se debe limitar al uso de herramientas tecnológicas, al contrario se debe tener un sentido educativo y didáctico de las mismas. (Díaz – Barriga, 2013)

3.1.2 Resultados para identificar las habilidades de estudio de los estudiantes

En este apartado se va a analizar los resultados que se obtuvieron para conocer cuáles son los hábitos de estudio que tienen los estudiantes en su proceso de aprendizaje, establecidas en nueve preguntas basadas en dicho ámbito.

Tabla 4

Habilidades de estudio

Preguntas	Habilidades de estudio					Total
	Escala de valoración					
	1	2	3	4	5	
	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	totalmente de acuerdo	
Te sientes frecuentemente confuso o indeciso sobre cuáles deben ser tus metas	22%	9,1%	24,2%	31,8%	12,9%	100%
Crees qué es más importante divertirse y disfrutar de la vida, que estudiar	32,5%	20,5%	43,2%	2,3%	1,5%	100%
¿Te sientes habitualmente incapaz de concentrarte en tus estudios debido a que estas inquieto, aburrido o de mal humor?	21,2%	22%	28,8%	18,9%	9,1%	100%
¿Sueles dejar para el último la preparación de tus trabajos?	27,3%	33%	29,5%	12,9%	8,3%	100%
¿Tiendes a emplear tiempo en leer revistas, ver televisión o charlar cuando deberías dedicarlos a estudiar?	23,5%	25%	28%	6,7%	6,8%	100%
¿Te parece que tu rendimiento es muy bajo, en relación con el tiempo que dedicas al estudio?	22,7%	24,2%	28,8%	15,9%	8,3%	100%
¿Estudias, con frecuencia, mientras tienes puesta la televisión y/o la radio?	31,8%	22%	18,2%	15,2%	12,9%	100%
¿Suele hacerse lento tu estudio debido a que no tienes a la mano los libros y los materiales necesarios?	24,2%	26,5%	22%	20,5%	6,8%	100%
¿Te horroriza estudiar libros de textos porque son insípidos y aburridos?	25%	12,1%	34,1%	15,2%	13,6%	100%
TOTAL						

En la tabla se observa que las habilidades de estudio desarrollada por los estudiantes el 31,8% se siente confuso e indeciso en definir sus metas, el 43,2% considera que es más importante divertirse que estudiar, el 28,8% de los estudiantes no se concentra porque influye sus emociones, el 33% no deja sus tareas para el último, el 28% emplea su tiempo a mirar

tv, leer revistas, etc. en lugar de dedicarlos a estudiar, el 28,8% confirma que su rendimiento es muy bajo por el tiempo que dedica a los estudios, el 31,8% estudia con la televisión y radio encendidas, el 26,5% si tiene los materiales a mano al momento de realizar sus estudios, y el 34,1% afirma que le horroriza el leer libros o textos insípidos o aburridos.

En base a estos resultados y contexto se puede inferir que las habilidades de estudio que demuestran los estudiantes son insípidas ya que no manifiestan tener hábitos de estudio, no fomentan la lectura., realizan las actividades con el uso de la televisión y radio, siendo estos distractores para su proceso de enseñanza y aprendizaje, que da como resultado el bajo rendimiento académico. De tal manera “el rendimiento académico y la autonomía en el aprendizaje de los alumnos se puede mejorar aplicando una combinación de hábitos de estudio y de estrategias de autogestión”. (Cartagena 2008, p. 61).

3.1.3 Resultados para identificar la planificación por parte del docente

En este apartado se va a visualizar la percepción por parte de los estudiantes sobre la planificación del docente en el proceso de aprendizaje y enseñanza.

Tabla 5

Planificación

	Planificación
Preguntas	Escala de valoración

	1	2	3	4	5	Tota
	Totalment	En	Ni de	De	totalme	I
	e en	desacu	acuerdo	acuerdo	nte de	
	desacuerd	erdo	ni en		acuerdo	
	o		desacuer			
			do			
El docente señala con claridad los objetivos que el estudiante debe conseguir en la asignatura	3%	6,1%	22,7%	40,9%	27,3%	100 %
El docente especifica el sistema de evaluación en la asignatura (tareas, actividades, exámenes, etc.) detallando el porcentaje de cada una y los criterios de evaluación	3,8%	3,8%	17,4%	39,4%	35,6%	100 %
Los recursos de aprendizaje utilizados por el docente le han resultado útiles para el estudio de la asignatura o para el desarrollo de las tareas individuales o grupales	3,8%	5,3%	38,6%	18,9%	33,3%	100 %
En el desarrollo de la asignatura no hay repeticiones innecesarias	9,1%	11,4%	37,1%	23,5%	18,9%	100 %

En la siguiente tabla se observa que el 40,9% el docente señala los objetivos claros que se van a conseguir en la asignatura, el 39,4% de los estudiantes afirma que el docente detalla los porcentajes y criterio de evaluación, el 38,6% no afirma que los recursos utilizados le han resultado útiles para la asignatura, el 37,1% confirma que no repite la asignatura de forma innecesaria por parte de los docentes.

En base a los resultados obtenidos por la percepción de los estudiantes sobre la planificación del docente de sus clases, se puede deducir que el mismo aplica de forma adecuada el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje ya que indica los objetivos planteados, todas las actividades tienen un porcentaje de evaluación y no repite las clases de forma innecesaria, pero que los recursos utilizados en el desarrollo de la asignatura no le han resultado útiles para su aprendizaje. Y lograr que el aprendizaje de los alumnos sea significativo implica modificar la visión del docente en la organización de la clase, nada fácil

pues se trata de abrir el aula a la realidad y a la vida. (Díaz – Barriga 2013). La planeación de la clase garantiza que el docente imparta de manera sistemática y científica el proceso de enseñanza, para lograr alcanzar los objetivos planteados por el mismo.

3.1.4 Resultados para conocer el desarrollo de las clases por parte del docente

En el siguiente apartado se observa la percepción de los estudiantes sobre el desarrollo de la clase por parte del docente de la asignatura.

Tabla 6

Desarrollo de las clases

Preguntas	Desarrollo de las clases					Total
	Escala de valoración					
	1 Totalmente en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4 De acuerdo	5 Totalmente de acuerdo	
El docente explica con claridad y resalta los contenidos importantes de la asignatura	3,8%	3,8%	15,2%	39,4%	37,9%	100%
El docente es ordenado y sistemático en sus exposiciones.	3%	2,3%	14,4%	40,9%	39,4%	100%
El orden en que el docente da la clase le facilita su seguimiento.	4,5%	4,5%	15,9%	43,2%	31,8%	100%
Es fácil tomar apuntes con el docente	3%	0,8%	18,9%	40,2%	37,1%	100%
El docente mantiene un ritmo de exposición correcto y ameno.	2,3%	5,3%	13,6%	40,9%	37,9%	100%
El docente prepara el material de apoyo, organiza y estructura bien las actividades o tareas que se realizan en la clase.	2,3%	40,2%	14,4%	37,9%	5,3%	100%
El docente demuestra un buen dominio de la materia que imparte.	3%	6,1%	6,8%	35,6%	48,5%	100%
El docente utiliza adecuadamente los recursos didácticos (presentaciones, material impreso, carteles, etc.) para facilitar el aprendizaje.	3,8%	4,5%	40,2%	28,8%	22,7%	100%
El docente fomenta la participación de los estudiantes en el desarrollo de las clases. (Facilita que exprese mis opiniones, comparte mis ideas, anima a preguntar)	3%	6,1%	12,9%	42,4%	35,6%	100%
Sus explicaciones me han ayudado a entender mejor la materia explicada.	3,8%	4,5%	16,7%	42,4%	32,6%	100%
El docente transmite interés por la asignatura.	2,3%	3%	8,3%	41,7%	44,7%	100%
Me gustaría recibir clase otra vez con este profesor.	6,1%	3%	13,6%	32,6%	44,7%	100%

En el siguiente cuadro se evidencia desde el punto de vista del estudiante afirma que el 39,4% el docente explica con claridad y resalta contenidos, el 40,9% es ordenado y sistemático, el 43,2% afirma que el seguimiento de la clase es fácil, el 40,2% el docente

mantiene un ritmo de exposición correcto y ameno, un 40,2% está en desacuerdo de que el docente prepara el material de apoyo para ser utilizado en la clase, el 48,5% está totalmente de acuerdo en que el docente domina la materia, el 40,2% es indiferente a referirse a los recursos didácticos utilizados por el docente en la utilización del proceso de aprendizaje, el 42,4% el docente fomenta la participación de los estudiantes, el 42,4% las explicaciones ayudan a entender la materia, el 44,7% afirma estar totalmente de acuerdo en que el docente transmite interés por la asignatura, y el 44,7% totalmente de acuerdo que les gustaría recibir otra vez clases con el docente.

La importancia de la planeación de la clase en el proceso de enseñanza – aprendizaje por parte del docente, para que sea significativa en el estudiante, como lo menciona Pacual, Triana, Quintero, Campos & Mackay (2014) “la calidad tiene su mayor potencial en la organización, planeación, orientación, ejecución y control de la clase para materializar las acciones, instructivas, educativas y desarrolladoras del alumno en plena armonía con la escuela, la familia y la comunidad.”(p.155)

Ante este contexto se puede inferir que el estudiante percibe que el docente utiliza en el desarrollo de su clase contenidos de forma clara, ordenada que facilita el contenido, domina la asignatura, existe la participación y fomenta el interés por la asignatura, los recursos didácticos utilizados no son tan significativos para los estudiantes en el uso del proceso de enseñanza aprendizaje.

3.1.5 Resultados para conocer la integración del docente con el grupo

En este apartado se va observar la perspectiva del estudiante de la relación con el docente en el desarrollo de la clase.

Tabla 7

Integración con el grupo

<i>Preguntas</i>	Interacción con el grupo					Total
	Escala de valoración					
	1 Totalmente en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4 De acuerdo	5 totalmente de acuerdo	
<i>El docente se muestra accesible y dispuesto en el trato personal con los estudiantes</i>	2,3%	5,3%	15,2%	34,1%	43,2%	100%
<i>El docente consigue que los estudiantes participen activamente en sus clases.</i>	2,3%	3%	17,4%	41,7%	35,6%	100%
<i>El docente resuelve nuestras dudas con exactitud.</i>	4,5%	3%	12,9%	43,9%	35,6%	100%
<i>El docente procura saber si entendemos lo que explica.</i>	3%	3,8%	12,1%	42,4%	38,6%	100%
<i>El docente manifiesta una actitud receptiva y respetuosa con el estudiante.</i>	2,3%	5,3%	6,8%	37,1%	48,5%	100%

En esta tabla se observa cómo es la interacción del docente con su grupo de clase desde la perspectiva del estudiante, donde tenemos como resultado que el 43,2% afirma que el docente es accesible y dispuesto a dar un trato personal con los estudiantes, un 41,7% reitera que el docente logra que los estudiantes participen activamente en las clases, el 43,9% confirma que el docente procura saber si entendemos lo que explica, y un 48,5% está totalmente de acuerdo que el docente manifiesta una actitud receptiva y respetuosa con el estudiante.

En base a los resultados se puede diferir que la relación entre docente y estudiante es positiva en el desarrollo de la clase pues el docente es accesible, está pendiente que sus estudiantes participen de forma activa, resuelve las dudas existentes, es receptivo y respetuoso cuando se dirige a sus estudiantes. Esta relación socio afectiva por parte de los docentes con sus estudiantes es de importancia para su desarrollo educativo según Burbano

& Betancurth (2017) la calidad de la relación del estudiante con el docente repercute sobre los aprendizajes escolares en todo el proceso educativo, ya que se desarrolla el ámbito cognitivo, emocional, social, cultural del o las estudiantes en todas las etapas de su vida escolar.

3.1.6 Resultados sobre las unidades de aprendizaje

A continuación, se observa los resultados obtenidos sobre el desarrollo de las unidades de aprendizaje desde la perspectiva del estudiante.

Tabla 8

Unidades de aprendizaje

Preguntas	Unidades de aprendizaje					Total
	Escala de valoración					
	1 Totalmente en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4 De acuerdo	5 Totalmente de acuerdo	
Las unidades me aportan nuevos conocimientos.	1,5%	5,3%	12,1%	41,7%	39,4%	100%
La temática recibida es útil.	2,3%	6,8%	12,9%	38,6%	39,4%	100%
Los contenidos de las unidades son interesantes.	3%	6,1%	18,9%	38,6%	33,3%	100%
Con esta asignatura he aprendido cosas que considero valiosas para mi presente y futuro	1,5%	5,3%	22%	40,2%	31,1%	100%

En base a los resultados se puede inferir que el 41,7% de los estudiantes está de acuerdo en que las unidades de aprendizaje aportan nuevos conocimientos, un 39,4% la temática recibida es útil, un 38,6% están de acuerdo que los contenidos son interesantes, un 40,2% están de acuerdo los estudiantes que la asignatura es valiosa para su presente y futuro. De esta manera la unidad didáctica debe ser progresividad, adaptable a los planteamientos que dan respuesta a las distintas situaciones, estilos de aprendizaje, y niveles de desarrollo curricular y emocional de los estudiantes con los que trabaja el docente. (Flores, 2022).

En ese contexto las unidades de aprendizaje utilizadas por los docentes son de interés y aportan nuevos conocimientos para su presente y futuro estudiantil.

3.1.7 Resultados sobre las tareas

Los resultados que a continuación se observan son desde el punto de vista de los estudiantes encuestados.

Tabla 9

Tareas

Preguntas	Tareas					Total
	Escala de valoración					
	1 Totalmente en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4 De acuerdo	5 Totalmente de acuerdo	
El conjunto de actividades programadas en la asignatura es suficientemente variado y sugerente	2,3%	5,3%	20,5%	40,9%	31,1%	100%
Las actividad y tareas realizadas son activas y variadas.	3,8%	3,8%	15,2%	43,9%	33,3%	100%
Las actividades y tareas realizadas le motivan a realizarla con entusiasmo	4,5%	6,8%	18,9%	46,2%	23,5%	100%

En la siguiente tabla se puede observar que los resultados sobre las tareas enviadas son un 40,9% está de acuerdo en que son programadas, variadas y sugerentes, un 43,9% afirman que las tareas son activas y variadas, y un 46,2% está de acuerdo que las tareas motivan a realizarla con entusiasmo.

Se puede deducir que el docente envía las tareas que son necesarias y acordes al proceso de enseñanza aprendizaje que se desarrolló en la clase. Y “el diseño de las actividades, ejercicios, tareas y supuestos debe organizarse para dar respuesta a los diferentes estilos de aprendizaje” (Flores, 2022.p. 108), así el estudiante inicia a construir su propio aprendizaje.

3.1.8 Resultados sobre el proceso de evaluación

En este apartado se observa los resultados sobre el proceso de evaluación de la percepción de los estudiantes.

Tabla 10

Evaluación

Preguntas	Evaluación					Total
	Escala de valoración					
	1 Totalmente en desacuerdo	2 En desacuerdo	3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4 De acuerdo	5 totalmente de acuerdo	
El método de evaluación guarda relación con el tipo de tareas desarrolladas	3,8%	7,6%	41,7%	19,7%	27,3%	100%
Los enunciados de los exámenes son claros.	4,5%	6,8%	21,2%	32,6%	34,8%	100%
La corrección de los exámenes es adecuada y equitativa	6,1%	3,8%	15,9%	34,8%	39,4%	100%
Cada actividad o tarea realizada tiene su peso o repercusión en la evaluación quimestral	3%	4,5%	18,2%	40,2%	34,1%	100%
La calificación obtenida se ajusta a los conocimientos demostrados.	5,3%	6,1%	16,7%	37,1%	34,8%	100%
Los comentarios del docente sobre los exámenes, trabajos y actividades corregidos me sirven de ayuda	3,8%	4,5%	9,8%	34,8%	47%	100%

En base a la encuesta se puede observar en la tabla que el 41,7% no define si estar de acuerdo o desacuerdo con el método de evaluación utilizada, un 34,8% están totalmente de acuerdo que los enunciados son claros, un 3,4% afirma que la corrección de la evaluación es adecuada y equitativa, 40,2% está de acuerdo que la actividad y tareas tienen peso en la evaluación quimestral, el 37,1 % indica el estar de acuerdo que la calificación va acorde con los conocimientos demostrados, y un 34,8% señala el estar de acuerdo que los comentarios dados por el docentes en la evaluación son de gran ayuda.

En base a este contexto se puede inferir que los estudiantes conocen la importancia de la evaluación, la corrección y los comentarios dados por el docente, pero no están seguros que si el método de evaluación utilizada por el docente sea el adecuado. En tal virtud la

evaluación tiene un carácter continuo en el proceso de enseñanza- aprendizaje siendo holística persigue la diversidad de enfoques y objetividad. (Flores, 2022)

3.2 Discusión

La gamificación en el proceso de aprendizaje en la asignatura de las Ciencias Sociales, como metodología activa, permite realizar actividades didácticas lúdicas en las que el discente desarrolle un aprendizaje productivo y divertido a la vez, esta manera de aprendizaje desarrolla en él o ella un pensamiento de criticidad ante la asignatura de Ciencias Sociales. Esta investigación se la ha realizado por medio de una indagación de fuentes bibliográficas que fueron base del marco teórico.

La técnica de la gamificación tiene varias actividades basadas en puntaje, niveles, logros, que permiten el feedback constante en la asignatura, de esta manera se podrá evaluar el avance, habilidad adquirida en el proceso de la metodología activa.

Por medio de la técnica de la encuesta a los estudiantes basada en un cuestionario, se puede inferir que la falta de interés y desmotivación en el realizar lecturas que consideran aburridas, se identificarían como un factor que desmotiva al estudiante y de como resultado un bajo rendimiento académico, se debe reconocer que en la asignatura de Ciencias Sociales la lectura es una de las técnicas más usadas para el proceso de aprendizaje, ya sea en una consulta, investigación, estudio de caso, juego de roles, etc. La lectura es importante para desarrollar un pensamiento crítico en el estudiante. Como lo menciona Lerner, Aisenber & Espinoza (2008) que: La lectura no debe estar aislada, se debe realizar un vínculo con los problemas teóricos y metodológicos didácticos.

En esta época los estudiantes son nativos digitales, que tienen acceso a un aparato tecnológico que les permite procesar la información adquirida de forma ágil e inmediata a un clic de su alcance, esta generación es consciente que debe satisfacer sus conocimientos por medio de recompensas, logros digitales, y este concepto la gamificación es la idónea para

esta generación, que no quieren caer en una educación tradicional, pues esta sumergida en la tecnología y sus avances. En este aspecto el docente en su proceso de enseñanza aprendizaje debe realizar una alianza entre la tecnología y el proceso cognitivo como metodología de aprendizaje.

Los estudiantes que están inmersos las 24 horas al día en la tecnología o un aparato tecnológico, no administran bien el tiempo para la diversión, los estudios, la tecnología y sobre todo no saben manejar de manera correcta el uso del internet. Pues esta forma de llevar su vida diaria, tiene como repercusión en los estudiantes baja concentración, distracción continua, aburrimiento.

Este tipo de estudiantes hace que el docente tenga difícil su labor, ya que debe buscar métodos que logren enganchar al estudiante en la asignatura de Ciencias Sociales. Zepeda (2018) afirma que un aprendizaje activo basado en la gamificación tiene como finalidad mejorar el ánimo del estudiante para el proceso de enseñanza en las actividades, tareas evaluaciones continuas y finales. Demostrando el estudiante su esfuerzo a través de la motivación.

En este contexto Liberio (2019) afirma:

“El juego como construcción de conocimiento requiere de docentes comprometidos con actitud diferente, demanda de docentes que abandonen enfoques tradicionales, que funcionaba en su momento, en la actualidad necesitamos profesionales creativos e innovadores, que asuman nuevas realidades que hoy presenta la posmodernidad para impactar en el desarrollo integral de los estudiantes”

Por lo tanto, el docente tiene el privilegio de realizar el acompañamiento en el proceso de enseñanza aprendizaje y establece los aspectos a ser usados en su metodología que debe tener como objetivo el desarrollar habilidades cognitivas en la educación del bachillerato general unificado.

Las investigaciones realizadas demuestran que el docente tiene un gran reto en la actualidad en el ámbito de la educación, el cual es enfrentarse a estudiantes nativos digitales,

avance tecnológico, uso libre del internet, para ello el docente debe buscar como relacionarlas con la asignatura de Ciencias Sociales.

En base a los datos recolectados por los estudiantes podemos deducir que ellos están conscientes de la importancia de una educación, de plantearse metas a corto y largo plazo, del uso correcto de la tecnología. Pero depende del docente que los estudiantes se introduzcan en el proceso de enseñanza aprendizaje por métodos y técnicas activas basadas en la gamificación, para lograr mejorar el rendimiento y la motivación por las asignaturas de Ciencias Sociales.

Conclusiones

En la siguiente investigación se identificó la percepción de los estudiantes de Tercer Año de BGU sobre el proceso de enseñanza aprendizaje del docente del área de Ciencias Sociales mediante la aplicación de una encuesta para mejorar el rendimiento académico a través de una planificación con el uso de la metodología de la gamificación. Lo más importante en la identificación de la percepción sobre el proceso de enseñanza aprendizaje del docente por parte de los estudiantes fue que reconocen la importancia de la asignatura y el rol que tiene el docente en su formación educativa, las etapas que desarrolla para impartir los conocimientos desde la planificación hasta la evaluación. Lo que ayudo a identificar los causales del bajo rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales. Las dificultades de identificar la percepción de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje fue que algunos estudiantes no accedieron a la encuesta online, porque tenían miedo de obtener represalias por parte de los docentes con el resultado de la encuesta, a pesar que se les notifico que era de forma anónima. Finalmente, se puede señalar que es relevante la percepción de los estudiantes sobre el proceso de enseñanza aprendizaje del docente del área de Ciencias Sociales y que sería pertinente mejorar y actualizar los recursos utilizados en el desarrollo de las clases aplicando la gamificación en su planificación para mejorar la motivación del estudiante, un reto que el docente debe aceptar.

Se valido el instrumento ad hoc mediante la prueba estadística alfa Cronbach para conocer la confiabilidad del instrumento utilizado. Lo más relevante en la validación del instrumento ad hoc fue que el índice de confiabilidad es de 0,94 que equivale a excelente confiabilidad del cuestionario aplicado en la encuesta. Lo que ayudo a garantizar que la información obtenida de los resultados sea confiable y conocer de mejor manera la percepción de los estudiantes en su entorno de enseñanza. Finalmente, se puede indicar que es relevante el instrumento aplicado en la encuesta y que sería posible pensar en una intervención en el proceso de enseñanza aprendizaje por parte del docente.

Se conoció la percepción de los estudiantes de Tercer Año de BGU a través de la realización y aplicación del Cuestionario “Conociendo su Entorno Educativo” ad hoc para diagnosticar las necesidades de los educandos en el proceso de enseñanza aprendizaje. Lo más importante de conocer la percepción de los estudiantes fue que se identificó la necesidad del educando en su proceso de enseñanza aprendizaje. Las dificultades de conocer la percepción de los estudiantes fue que exista un sesgo mínimo en la recopilación de la información, porque ciertos estudiantes desarrollaron la encuesta sin tomarse el tiempo en analizar sus respuestas. Finalmente se puede señalar que es relevante la percepción del estudiante sobre el proceso de enseñanza del docente y que sería pertinente desarrollar el uso de una metodología activa en la planificación, en la clase, envío de tareas y evaluación para que el discente se encuentre motivado en su educación.

Se documentó a los docentes en el proceso de la planificación utilizando la metodología de la gamificación mediante conversatorio para conocer los beneficios de la gamificación dentro del aula y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Lo más importante de la documentación a los docentes sobre los beneficios de la gamificación fue que hubo una recepción positiva sobre la propuesta planteada no es una tarea fácil pero se debe mantener al día con los avances tecnológicos, no hubo negativismo sobre aplicar la gamificación en sus planificaciones de forma paulatina. Finalmente se puede señalar que es relevante la metodología de la gamificación en el área de Ciencias Sociales y que sería pertinente aplicarla en el proceso de enseñanza aprendizaje para mantener motivados a los estudiantes en la asignatura.

Recomendaciones

Finalmente se plantea las siguientes recomendaciones:

Teniendo en cuenta la conclusión sobre la identificación de la percepción sobre el proceso de enseñanza aprendizaje del docente por parte de los estudiantes se recomienda al docente mejorar y actualizar los recursos utilizados en el desarrollo de las clases aplicando la metodología de la gamificación en su planificación para motivar al estudiante, desarrollar en ellos habilidades y destrezas que permitan un aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales.

Considerando el resultado encontrado a lo referente a la validación del instrumento ad hoc que obtuvo un índice de confiabilidad de 0,94 que equivale a excelente se recomienda el aplicarlo en las demás áreas para así conocer la percepción de los estudiantes y pensar en una intervención en el proceso de enseñanza aprendizaje si así se lo requiere.

A consecuencia de conocer la percepción de los estudiantes se identificó la necesidad del educando en su proceso de enseñanza aprendizaje y se recomienda desarrollar el uso de una metodología activa en este caso la gamificación en todas las etapas del proceso de enseñanza aprendizaje por parte del docente.

Una vez que se documentó a los docentes sobre los beneficios de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje, se sugiere que el docente ponga en práctica esta metodología innovadora y deje de lado la educación tradicional, donde se utiliza la lectura y escritura de textos, y se adentre a la aventura del uso de una metodología activa con la gamificación.

Referencias

- Álvarez, F. C., & en Procesos, E. D. L. M. (2018). *La Gamificación como estrategia de aprendizaje para mejorar el desempeño académico en estudiantes de tecnología. Directorio*, 8(31), 27.
- Asunción, S. (2019). *Metodologías Activas: Herramientas para el empoderamiento docente. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 7(1), 65-80.
- Barco, D. I. (2015). *Enseñar historia haciendo visible lo invisible a través de los videojuegos de historia en Secundaria. In Una enseñanza de las ciencias sociales para el futuro: recursos para trabajar la invisibilidad de personas, lugares y temáticas (pp. 217-222). Universidad de Extremadura.*
- Burbano-Fajardo, D. A., & Betancourth-Zambrano, S. M. (2017). *El afecto en la relación docente-estudiante. MedUNAB*, 20(3), 310-318.
- Contreras, E. R. & Eguía J. L. (2016). *Gamificación en aulas universitarias. Bellaterra: Instituto de la Comunicación, Universitat Autònoma de Barcelona.*
- Carretero, M. (1997). *¿Qué es el constructivismo? Progreso. Recuperado de: [http://www.educando.edu.do/Userfiles P, 1, 39-71.](http://www.educando.edu.do/Userfiles/P,1,39-71)*
- Carrión Candell, (2018). *El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. <http://dimglobal.net/revista.htm>*
- Corrales Serrano, M. (2020). *Emociones de estudiantes preuniversitario en Ciencias Sociales con experiencias de gamificación. Investigación en la Escuela*, 102, 84-96. doi: <http://doi.org/10.12795/IE.2020.i102.06>
- Cartagena Beteta, M. (2008). *Relación entre la autoeficacia y el rendimiento escolar y los hábitos de estudio en alumnos de secundaria. REICE. Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación.*

- Chara Ferrín, B. E. (2019). *Gamificación en el desempeño escolar (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.)*. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/reduq/40965>
- de Soto García, I. S. (2018). *Herramientas de gamificación para el aprendizaje de Ciencias de la Tierra. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (65), 29-39.*
- Díaz – Barriga A. (2013). TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. *Revista iberoamericana de educación superior, 4(10), 3-21.*
- Espinosa, R. S. C. (2017). *Gamificación en escenarios educativos. revisando literatura para aclarar conceptos. Experiencias de gamificación en aulas, 15, 11-17.*
- Ferlazzo, L. (2012). *The Dangers Of “Gamification” In Education. Recuperado de: <http://larryferlazzo.edublogs.org/2012/02/26/the-dangers-of-gamification-in-education/>*
- Fernández Arias, P., Ordoñez Olmedo, E., Vergara Rodríguez, D., & Isabel Gómez Vallecillo, A. (2020). *La Gamificación Como Técnica De Adquisición De Competencias Sociales. Revista Prisma Social, 31, 388–409*
- Flores Bravo, I. M. (2022). *Diseño de Unidades Didácticas en Primaria, Secundaria y Bachillerato. Revista de Psicología (1669-2438), 17(35), 105–111. <https://doi.org/10.46553/RPSI.18.35.2022.p105-111>*
- Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español. Madrid: Edinumen. Recuperado de: https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf (consultado el 14 de noviembre de 2018).*
- García-Berro Montilla, E., Colom Pastor, X., Martínez Solanas, É., Sallarés González-Novelles, J., & Roca Martín, S. (2011). *La encuesta al alumnado en la evaluación de la actividad docente del profesorado. Aula abierta.*
- González, C. (2019). *Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales. Researchgate. net, 1-22.*

- Guichot Reina, Virginia (2006). *Historia de la educación: reflexiones sobre su objeto, ubicación epistemológica, devenir histórico y tendencias actuales*. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 2(1),11-51. [fecha de Consulta 31 de Julio de 2022]. ISSN: 1900-9895. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134116859002>
- García, M. H. (2014). " *Metodología activa como herramienta para el aprendizaje de las operaciones básicas en matemática maya*. Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango.
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J.F., Martínez-Sánchez, J.A., & Cara-Muñoz, M.M. (2021). *La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. *Logía, educación física y deporte*, 1(2), 43-52
- González, C. (2019). *Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales*. *Researchgate. net*, 1-22.
- Kim, B. (2015). *Understanding Gamification*. *Library Technology Reports*, 51(2), 29-35. Recuperado de: <https://journals.ala.org/ltr/issue/download/502/252>
- Londoño Vásquez, L. M., & Rojas López, M. D. (2020). *De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado*. *Educación y Educadores*, 23(3), 493–512. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>
- Lerner, D., Aisenberg, B., & Espinoza, A. (2008). *La lectura en Ciencias Sociales y en Ciencias Naturales: objeto de enseñanza y herramienta de aprendizaje*. *Anuario del Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Educación*.
- Liberio, X. P. (2019). *The use of gamification techniques in the classroom to develop the cognitive skills of children from 4 to 5 years of Initial Education*. *Conrado*, 15(70), 392-397. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392

- López, G., & Guiamaro, Y. (2016). *El rol de la familia en los procesos de educación y desarrollo humano de los niños y niñas. Ixaya. Revista Universitaria de desarrollo social*, (10), 31-55.
- Martín Peña, A. (2022). *Formación en competencias sociales y emocionales a través de herramientas virtuales de gamificación en estudiantes de grado sexto en una Institución Educativa Distrital en la localidad de Bosa, Bogotá. Universidad de los Andes*.
- Muntaner Guasp, J. J., Pinya Medina, C., & Mut Amengual, B. (2020). *El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos. Profesorado: revista de curriculum y formación del profesorado*. <https://hdl.handle.net/11162/199184>
- Observatorio de Innovación Educativa. (2016). *EduTrend. Gamificación*. Retrieved from <http://bit.ly/ObservatorioGPlus>
- Parente, D. (2016). *Gamificación en la educación. Gamificación en aulas universitarias*, 11, 15.
- Paladines, L. J. G., & Mediavilla, C. M. Á. (2021). *Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329-349.
- Pascual Sánchez, Y. R., Triana Rivas, M. E., Quintero Rodríguez, N., Campos Ramírez, L., & Mackay García, R. Álvaro. (2014). *Algoritmo de trabajo para la planeación y el control de la clase. Didasc@lia: Didáctica Y educación ISSN 2224-2643*, 5(2), 153–164. Recuperado a partir de <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didasca/ia/article/view/283>
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants part 1. On the horizon*.
- Navarrete García, C. (2017). *La gamificación al servicio de las Ciencias Sociales. Teoría y práctica docente*.

- Reche, A. R. (2021). *La gamificación en las ciencias sociales en un contexto educativo en transformación. GeoGraphos: Revista Digital para Estudiantes de Geografía y Ciencias Sociales*, 12(139), 162-192.
- Reyes, Daniela; Cantoral, Ricardo (2013). *El empoderamiento docente desde la teoría socioepistemológica: caminos alternativos para un cambio educativo*. En Flores, Rebeca (Ed.), *Acta Latinoamericana de Matemática Educativa* (pp. 1783-1792). México, DF: Comité Latinoamericano de Matemática Educativa.
- Roig-Vila, Rosabel (ed.). *Investigación en docencia universitaria. Diseñando el futuro a partir de la innovación educativa*. Barcelona: Octaedro, 2017. ISBN 978-84-9921-935-6, pp. 245-254 <http://hdl.handle.net/10045/71115>
- Romo, L. Y. G., Velázquez, J. L. C., & Bravo, M. C. F. *Las emociones del estudiante como apoyo en la construcción del proceso de aprendizaje.: Carlos Iván Moreno Arellano/Ricardo Pérez Mora*, 43.
- Serna Gómez, H., Díaz Peláez, A., Arias, J. D. B., Ramos, C. E. P., Myer, P. J. P., Palacio, O. A. G., ... & Ceballos, E. J. A. (2013). *Metodologías activas del aprendizaje*. H. Serna Gómez, & A. Díaz Peláez, *Metodologías Activas del Aprendizaje*.
- Universia (2018). *Técnica y Hábitos de estudio*.
- Zepeda - Hernández, S., Abascal - Mena, R., & López - Ornelas, E. (2016). *Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula*. *Ra Ximhai*, 12(6), 315-325. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194022>

Apéndice

Encuesta realizada a los estudiantes.

Apéndice A. Cuestionario Conociendo su Entorno Educativo

Cuestionario sobre las Actividades de Intervención

Objetivo: El objetivo de este cuestionario es recoger información que puede ser de gran ayuda para mejorar en un futuro el proceso de aprendizaje.

Indicaciones: Por favor, lea con atención e indique su grado de acuerdo a la escala de valoración.

Escala de valoración:

1: Totalmente en desacuerdo; **2:** En desacuerdo; **3:** Ni de acuerdo ni en desacuerdo; **4:** De acuerdo; **5:** Totalmente de acuerdo.

Datos generales:

Edad:

Sexo:

Tipo de vivienda:

Propia

Arrendada

Prestada

Otros

En los últimos tres meses algún pariente tuvo COVID

Si

No

Con que miembro de su familia vive

Padre- madre

Solo madre

Solo padre

Abuelitos o tíos

Tiene acceso a medios tecnológicos

Celular

Computadora

Tablet

Otros

Actividades de Intervención Educativa en el Área de Ciencias Sociales. (Historia)

■ Habilidades de Estudio estudiante

	1	2	3	4	5
Te sientes frecuentemente confuso o indeciso sobre cuáles deben ser tus metas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Creer que es más importante divertirse y disfrutar de la vida, que estudiar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Te sientes habitualmente incapaz de concentrarte en tus estudios debido a que estas inquieto, aburrido o de mal humor?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Sueles dejar para el último la preparación de tus trabajos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Tiendes a emplear tiempo en leer revistas, ver televisión o charlar cuando deberías dedicarlos a estudiar?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Te parece que tu rendimiento es muy bajo, en relación con el tiempo que dedicas al estudio?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Estudias, con frecuencia, mientras tienes puesta la televisión y/o la radio?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Suele hacerse lento tu estudio debido a que no tienes a la mano los libros y los materiales necesarios?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Te horroriza estudiar libros de textos porque son insípidos y aburridos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

■ Planificación

	1	2	3	4	5
El docente señala con claridad los objetivos que el estudiante debe conseguir en la asignatura	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El docente especifica el sistema de evaluación en la asignatura (tareas, actividades, exámenes, etc.) detallando el porcentaje de cada una y los criterios de evaluación	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los recursos de aprendizaje utilizados por el docente le han resultado útiles para el estudio de la asignatura o para el desarrollo de las tareas individuales o grupales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
En el desarrollo de la asignatura no hay repeticiones innecesarias	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

■ Desarrollo de las clases

	1	2	3	4	5
El docente explica con claridad y resalta los contenidos importantes de la asignatura	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El docente es ordenado y sistemático en sus exposiciones.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El orden en que el docente da la clase le facilita su seguimiento.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es fácil tomar apuntes con el docente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El docente mantiene un ritmo de exposición correcto y ameno.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El docente prepara el material de apoyo, organiza y estructura bien las actividades o tareas que se realizan en la clase.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El docente demuestra un buen dominio de la materia que imparte.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El docente utiliza adecuadamente los recursos didácticos (presentaciones, material impreso, carteles, etc.) para facilitar el aprendizaje.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El docente fomenta la participación de los estudiantes en el desarrollo de las clases. (Facilita que exprese mis opiniones, comparta mis ideas, anima a preguntar)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sus explicaciones me han ayudado a entender mejor la materia explicada.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El docente transmite interés por la asignatura.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me gustaría recibir clase otra vez con este profesor.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

■ Interacción con el grupo	1	2	3	4	5
El docente se muestra accesible y dispuesto en el trato personal con los estudiantes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El docente consigue que los estudiantes participen activamente en sus clases.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El docente resuelve nuestras dudas con exactitud.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El docente procura saber si entendemos lo que explica.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El docente manifiesta una actitud receptiva y respetuosa con el estudiante.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

■ Unidades de aprendizaje	1	2	3	4	5
Las unidades me aportan nuevos conocimientos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La temática recibida es útil.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los contenidos de las unidades son interesantes.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Con esta asignatura he aprendido cosas que considero valiosas para mi presente y futuro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

■ Tareas	1	2	3	4	5
El conjunto de actividades programadas en la asignatura es suficientemente variado y sugerente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Las actividad y tareas realizadas son activas y variadas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Las actividades y tareas realizadas le motivan a realizarla con entusiasmo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

■ Evaluación	1	2	3	4	5
El método de evaluación guarda relación con el tipo de tareas desarrolladas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los enunciados de los exámenes son claros.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La corrección de los exámenes es adecuada y equitativa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cada actividad o tarea realizada tiene su peso o repercusión en la evaluación quimestral	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La calificación obtenida se ajusta a los conocimientos demostrados.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los comentarios del docente sobre los exámenes, trabajos y actividades corregidos me sirven de ayuda	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>