

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN DE BACHILLERATO
MENCIÓN EN PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS SOCIALES**

TEMA:

**IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS GAMIFICADAS PARA
POTENCIAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN CIENCIAS
SOCIALES EN ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE
LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SIETE DE MAYO,
MACHALA.**

Autora:

Bacilia Lucia Tocto Tocto

Tutor:

Ing. Castro Valle Roberto Antonio, Mgs.

Milagro, 01 de Diciembre de 2024

Derechos de autor

Sr. Dr.

Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, **Bacilia Lucia Tocto Tocto** en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de **Magíster En Educación De Bachillerato Mención En Pedagogía De Las Ciencias Sociales**, como aporte a la Línea de **Investigación Investigación en Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la sociedad MGE** de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, **1 de diciembre del 2024**



Firmado electrónicamente por:
**BACILIA LUCIA
TOCTO TOCTO**

Bacilia Lucia Tocto Tocto
C.I. 0705040178

Aprobación del tutor del Trabajo de Titulación

Yo, **CASTRO VALLE ROBERTO ANTONIO**, en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por **BACILIA LUCIA TOCTO TOCTO**, cuyo tema es **IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS GAMIFICADAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN CIENCIAS SOCIALES EN ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SIETE DE MAYO, MACHALA**, que aporta a la Línea de Investigación **DE INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN, CULTURA, TECNOLOGÍA EN INNOVACIÓN PARA LA SOCIEDAD MGE**, previo a la obtención del Grado **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN DE BACHILLERATO CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS SOCIALES**. Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo **APRUEBO**, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Informe de Investigación de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, 1 de diciembre del 2024



Firmado electrónicamente por:
**ROBERTO ANTONIO
CASTRO VALE**

CASTRO VALLE ROBERTO ANTONIO
C.I. 0919089375

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
FACULTAD DE POSGRADO
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN DE BACHILLERATO CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS SOCIALES**, presentado por **LIC. TOCTO TOCTO BACILIA LUCIA**, otorga al presente proyecto de investigación denominado "IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS GAMIFICADAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN CIENCIAS SOCIALES EN ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SIETE DE MAYO, MACHALA.", las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACIÓN	55.00
DEFENSA ORAL	26.67
PROMEDIO	81.67
EQUIVALENTE	Bueno



Firmado electrónicamente por:
**KETTY ELIZABETH
GOMEZ BARZOLA**

Mgtr. GOMEZ BARZOLA KETTY ELIZABETH
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
**VICTOR MIGUEL SUMBA
AREVALO**

Phd SUMBA AREVALO VICTOR MIGUEL
VOCAL



Firmado electrónicamente por:
**KAREN JOHANNA
RODRIGUEZ FLORES**

M Gestion RODRIGUEZ FLORES KAREN JOHANNA
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

Dedico este proyecto, con profunda gratitud y amor, a nuestro Padre Celestial, por concederme la fortaleza y la guía necesarias para alcanzar mis metas. A mis padres y hermanos, cuyo apoyo incondicional, aun en la distancia, ha sido mi mayor fuente de inspiración. De manera especial, dedico este logro a la memoria de mi hermano, quien partió de este mundo con la certeza de que continuaba cumpliendo mis objetivos, llevando siempre su recuerdo en mi corazón.

Expreso también mi sincero agradecimiento a mi sobrina Leidy, quien estuvo a mi lado en los momentos más desafiantes de este camino académico, brindándome su ayuda y motivación.

Deseo, de todo corazón, que esta tesis inspire a los docentes del área de Ciencias Sociales a innovar en sus prácticas pedagógicas, contribuyendo así a un aprendizaje más significativo y efectivo para sus estudiantes.

Tocto Tocto Bacilia Lucia

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradezco a Dios, mi fuente inagotable de fortaleza y guía, por iluminar mi camino y ser el sustento de mi esperanza, fe y amor, valores que siempre han permanecido como un faro en mi vida.

A mis padres, quienes con sabiduría y amor incondicional sembraron en mí la confianza para alcanzar mis sueños. Sus enseñanzas y apoyo constante han sido fundamentales para que este logro sea posible.

A mis hermanos, quienes han creído siempre en mí y han sido pilares esenciales en mi realización personal y profesional, ayudándome a cristalizar el sueño de nuestra familia y el mío propio.

Finalmente, mi gratitud eterna a todas aquellas personas que, de una u otra manera, contribuyeron con sus conocimientos, experiencias y apoyo, consolidando este proyecto y dándole forma a esta importante etapa de mi vida.

Tocto Tocto Bacilia Lucia

RESUMEN

IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS GAMIFICADAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN CIENCIAS SOCIALES EN ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SIETE DE MAYO, MACHALA.

Autor: Tocto Tocto Bacilia Lucia

Tutor: Ing. Castro Valle Roberto Antonio, Mgs.

La presente investigación aborda la implementación de estrategias gamificadas como herramienta para potenciar el aprendizaje cooperativo en la asignatura de Ciencias Sociales, desarrollada en la Unidad Educativa Particular "Siete de Mayo" de Machala, con estudiantes de primero de bachillerato bajo la dirección de la docente Lcda. Bacilia Tocto. El estudio surge ante la necesidad de innovar en las metodologías de enseñanza-aprendizaje mediante la integración de elementos lúdicos en contextos educativos.

La metodología empleada se fundamentó en un diseño mixto, incorporando métodos cualitativos y cuantitativos. Se utilizaron diversos instrumentos de recolección de datos, incluyendo encuestas, observaciones sistemáticas y análisis de actividades gamificadas. La intervención se centró en la implementación de estrategias como juegos de roles y dinámicas grupales, apoyadas en tecnologías digitales, para fomentar un ambiente de aprendizaje colaborativo. Los resultados evidenciaron un impacto positivo en múltiples dimensiones del proceso educativo. Se observó un incremento significativo en la motivación y participación de los estudiantes, así como en el desarrollo de habilidades sociales fundamentales, particularmente en la comunicación efectiva y el trabajo en equipo. La evaluación demostró una alta aceptación por parte del alumnado, generando recomendaciones valiosas para la optimización y sostenibilidad de estas metodologías innovadoras.

Se concluye que la integración de estrategias gamificadas con el aprendizaje cooperativo constituye una aproximación pedagógica efectiva para la enseñanza de Ciencias Sociales, contribuyendo significativamente a la formación integral de los estudiantes y a la modernización de las prácticas educativas.

Palabras clave: Gamificación, aprendizaje cooperativo, Ciencias Sociales, motivación, juegos de roles, tecnología digital.

ABSTRACT

IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS GAMIFICADAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN CIENCIAS SOCIALES EN ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SIETE DE MAYO, MACHALA.

Autor: Tocto Tocto Bacilia Lucia

Tutor: Ing. Castro Valler Roberto Antonio, Mgs.

This research addresses the implementation of gamified strategies as a tool to enhance cooperative learning in Social Sciences, conducted at the "Siete de Mayo" Private Educational Unit in Machala, with first-year high school students under the direction of teacher Lcda. Bacilia Tocto. The study arises from the need to innovate in teaching-learning methodologies through the integration of playful elements in educational contexts.

The methodology was based on a mixed design, incorporating qualitative and quantitative methods. Various data collection instruments were used, including surveys, systematic observations, and analysis of gamified activities. The intervention focused on implementing strategies such as role-playing games and group dynamics, supported by digital technologies, to foster a collaborative learning environment. The results showed a positive impact across multiple dimensions of the educational process. A significant increase was observed in student motivation and participation, as well as in the development of fundamental social skills, particularly in effective communication and teamwork. The evaluation demonstrated high acceptance by students, generating valuable recommendations for the optimization and sustainability of these innovative methodologies.

It is concluded that the integration of gamified strategies with cooperative learning constitutes an effective pedagogical approach for teaching Social Sciences, contributing significantly to the comprehensive formation of students and the modernization of educational practices.

Keywords: Gamification, cooperative learning, Social Sciences, motivation, role-playing games, digital technology.

CONTENIDO

RESUMEN	5
ABSTRACT	7
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN	5
1.1 Planteamiento del Problema.....	5
1.2 Formulación del Problema	6
1.3 Justificación.....	8
1.4 Objetivos de la Investigación	10
Objetivo General:.....	10
Objetivos Específicos:.....	10
1.5 Alcances y Limitaciones	10
1.6 Hipótesis General.....	11
Hipótesis Específicas:	11
1.7 Operacionalización de Variables:.....	11
Variable Independiente: Estrategias Gamificadas.....	11
Variable Dependiente: Aprendizaje Cooperativo.....	11
Variables Intervinientes:.....	12
1.8 Alcance y Limitaciones	12
Alcance:.....	12
Limitaciones:	13
2. CAPITULO II: MARCO TEÓRICO REFERENCIAL.....	14
2.1 Antecedentes Históricos.....	14
2.2 Antecedentes Referenciales	16
2.3 Contenido Teórico	19
Actividades Lúdicas:.....	19
Efectos de la Gamificación:	20
Gamificación en la Educación:	22
Aprendizaje Cooperativo:	24
Integración de Gamificación y Aprendizaje Cooperativo en Ciencias Sociales:	26
Distractores en el Aula y Monotonía en las Clases Tradicionales.....	28
1.8 Definición de Términos	30
3. CAPITULO III: DISEÑO METODOLÓGICO	31
3.1 Tipo y Diseño de Investigación:	31
3.2 Población y Muestra:	32
Población	32

Muestra	32
Instrumentos de Recolección	32
Técnicas de Análisis de Datos	33
Análisis Cualitativo	34
Proceso de Tabulación y Presentación	34
3.3 Delimitación de la Población:	35
3.4 Métodos y Técnicas de Investigación:	36
3.5 Procesamiento Estadístico de la Información:	38
4. CAPITULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	39
Análisis Descriptivo	39
1. Tabla de Frecuencias y Porcentajes para Pre-test y Post-test	39
2. Medidas de Tendencia Central y Dispersión	40
Análisis Cualitativo de las Observaciones	41
Análisis Cualitativo de las Observaciones	41
Descripción de las Observaciones	41
Identificación de Categorías Temáticas	41
Triangulación de Datos	42
Interpretación Integral	43
Análisis Inferencial	43
1. Prueba t de Student para Muestras Relacionadas	43
Visualización de Datos	43
1. Gráficos de Barras para Comparación Pre-test/Post-test	43
2. Diagrama Circular para Distribución Post-test	45
Interpretación Integral de los Resultados	46
1. Análisis Descriptivo	46
2. Análisis Inferencial	47
3. Confiabilidad de los Instrumentos	47
4.1 Análisis de la situación actual	48
4.2 RESULTADOS PRE-IMPLEMENTACIÓN (62 ESTUDIANTES)	48
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	53
ENCUESTA PRE-TEST	53
Dimensión: Motivación y Participación	53
Dimensión: Aprendizaje Cooperativo	54
Dimensión: Uso de Herramientas Digitales	55
Dimensión: Habilidades Sociales	56

Dimensión: Comprensión y Rendimiento	57
ENCUESTA POST-TEST	58
Dimensión: Impacto de Herramientas Específicas	58
Dimensión: Experiencia de Aprendizaje Gamificado	59
Dimensión: Colaboración y Plataforma	60
Dimensión: Resultados Percibidos	61
Dimensión: Satisfacción General	62
ANÁLISIS COMPARATIVO PRE-TEST VS POST-TEST	63
HALLAZGOS PRINCIPALES:	63
4.3 ANÁLISIS COMPARATIVO Y EVOLUCIÓN	64
• MOTIVACIÓN Y PARTICIPACIÓN	64
• APRENDIZAJE COOPERATIVO	64
• RENDIMIENTO ACADÉMICO	65
4.5. Verificación de la hipótesis	65
Hipótesis General	65
La hipótesis general se verifica mediante el incremento sustancial en los indicadores clave: 66	
Las hipótesis específicas también fueron validadas satisfactoriamente:	66
Análisis Visual Comparativo	67
Conclusión Comparativa	67
CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	69
5.1. Conclusión General:	69
5.2 Conclusiones Específicas:	69
En relación al diagnóstico inicial:	69
Respecto a la implementación de actividades gamificadas:	69
Sobre el análisis de resultados:	69
5.3. Conclusión Final:	70
5.4. Recomendaciones	70
Fortalecimiento de Competencias Docentes:	70
Expansión Metodológica Institucional:	70
Sistema de Monitoreo y Evaluación:	71
BIBLIOGRAFÍA	72
ANEXOS	74
ANEXOS 2	76
ANEXOS 3	81
Tutorías con el Docente	81

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación está inmersa en un proceso de transformación significativa, impulsado por la incorporación de metodologías innovadoras y el uso de herramientas tecnológicas. En este contexto, la gamificación, definida como la aplicación de mecánicas propias de los videojuegos en entornos educativos, se posiciona como una estrategia eficaz para captar la atención de los estudiantes y optimizar su desempeño académico. Esta metodología permite renovar las prácticas pedagógicas tradicionales y, particularmente en el área de Ciencias Sociales, facilita que los contenidos sean más comprensibles, dinámicos y significativos

Diversos estudios recientes destacan que la gamificación potencia la motivación intrínseca de los estudiantes, promoviendo un entorno de aprendizaje activo y colaborativo, donde los alumnos asumen un papel protagónico en su proceso formativo. Por su parte, el aprendizaje cooperativo, otra estrategia clave en el ámbito educativo, fomenta la interacción constante entre los estudiantes, desarrollando habilidades sociales y cognitivas como la empatía, la tolerancia y la capacidad de trabajar en equipo. Estas competencias son esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que facilitan la construcción conjunta del conocimiento y refuerzan destrezas indispensables tanto en la vida cotidiana como en el ámbito profesional.

En este marco, la integración de la gamificación con el aprendizaje cooperativo no solo mejora el rendimiento académico, sino que también impulsa habilidades emocionales y sociales, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos en diversos contextos. Estas metodologías enriquecen la comprensión de conceptos teóricos y fomentan el desarrollo de competencias esenciales para la vida. La combinación de gamificación y aprendizaje cooperativo constituye una alternativa metodológica que promueve un aprendizaje significativo y duradero. Su aplicación

conjunta genera ambientes educativos inclusivos y participativos, donde los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también fortalecen su capacidad para colaborar, comunicarse y trabajar en equipo, contribuyendo así a su formación integral.

En el área de Ciencias Sociales, estas estrategias son especialmente valiosas, ya que los elementos lúdicos permiten que los contenidos teóricos, frecuentemente percibidos como abstractos o distantes de la realidad cotidiana, se presenten de manera más accesible y atractiva. Los temas históricos, sociales y cívicos se vuelven más dinámicos y relevantes, ayudando a los estudiantes a desarrollar una comprensión crítica y reflexiva. Además, el aprendizaje cooperativo permite que los estudiantes profundicen en los contenidos a través del intercambio de ideas y el análisis conjunto, habilidades fundamentales en el estudio de las Ciencias Sociales.

Esta investigación tiene como objetivo implementar estrategias gamificadas para fortalecer el aprendizaje cooperativo en estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Siete de Mayo, en la ciudad de Machala. Se plantea la hipótesis de que la integración de gamificación y aprendizaje cooperativo en la enseñanza de Ciencias Sociales incrementará la motivación y el interés de los estudiantes en la materia, así como sus habilidades para el trabajo en equipo y su capacidad de análisis crítico. Este enfoque propone un entorno educativo más dinámico y participativo, donde los estudiantes asumen un rol activo y colaboran en la construcción de su propio aprendizaje.

La tesis está estructurada en tres capítulos, cada uno de los cuales aborda un aspecto esencial del estudio. En el Capítulo I se realiza un diagnóstico de las necesidades educativas de los estudiantes de primero de bachillerato y del contexto

institucional. Este capítulo también incluye los objetivos generales y específicos de la investigación, el planteamiento del problema y la metodología utilizada para llevar a cabo el estudio. Además, se desarrolla un marco teórico que revisa las principales contribuciones de la literatura sobre gamificación y aprendizaje cooperativo en Ciencias Sociales, proporcionando el sustento conceptual para la propuesta de intervención.

En el Capítulo II se detalla el diseño y la planificación de las estrategias gamificadas que se implementarán en el aula, junto con la justificación teórica que respalda su aplicación. Este capítulo está organizado en secciones que describen el diseño de actividades, la selección de recursos tecnológicos y lúdicos, y el proceso de implementación, evaluación y reflexión. También se presentan experiencias previas de aplicación de estas estrategias en contextos educativos similares, lo que permite contextualizar los resultados de esta investigación dentro de un marco de referencia más amplio.

Finalmente, en el Capítulo III se analizan los resultados obtenidos tras la implementación de las estrategias gamificadas, evaluando su impacto en el aprendizaje cooperativo de los estudiantes. Este capítulo incluye tanto datos cualitativos como cuantitativos, recolectados a través de encuestas, entrevistas y observación directa. Además, se presenta un análisis crítico de los logros y los desafíos surgidos durante la implementación de estas metodologías, lo que permite identificar áreas de mejora y ofrecer recomendaciones para futuras investigaciones. Este capítulo también propone una serie de ajustes para optimizar la efectividad de la gamificación y el aprendizaje cooperativo como herramientas pedagógicas en el aula.

En conclusión, esta investigación aporta al ámbito educativo una base teórica y práctica sobre los beneficios de la gamificación para potenciar el aprendizaje

cooperativo en Ciencias Sociales. Asimismo, se espera que los resultados obtenidos sirvan como referencia para docentes y educadores interesados en explorar metodologías activas que promuevan la participación y el trabajo en equipo en el aula. Los hallazgos de este estudio buscan apoyar el desarrollo de una educación inclusiva, dinámica y adaptada a las necesidades actuales de los estudiantes.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del Problema.

En el contexto actual, la educación en Ciencias Sociales enfrenta el desafío de mantener el interés y la motivación de los estudiantes en temas que a menudo se perciben como abstractos y alejados de su realidad cotidiana. La Unidad Educativa Particular Siete de Mayo, en Machala, no es una excepción en esta situación, donde los estudiantes de primero de bachillerato muestran una falta de motivación y participación en el aprendizaje de esta materia. Las metodologías tradicionales han demostrado limitaciones para estimular la colaboración y el pensamiento crítico necesario en esta área del conocimiento Cevallos (2022).

La gamificación se presenta como una estrategia pedagógica novedosa que incorpora componentes característicos del diseño de videojuegos en entornos educativos, con el objetivo de potenciar la implicación y el interés del alumnado. Por su parte, el aprendizaje cooperativo fomenta la colaboración entre los estudiantes, promoviendo competencias sociales y optimizando los resultados académico López Perafan & Otero Lasso (2021). La combinación de ambas estrategias se presenta como una alternativa pedagógica potencialmente eficaz para abordar los problemas de desmotivación y fomentar la colaboración en el aula de Ciencias Sociales Fernández Arrieta (2023).

La necesidad de explorar estas estrategias en el contexto de la institución educativa responde también a los objetivos de desarrollo de habilidades blandas, como la empatía, la comunicación y el trabajo en equipo, competencias clave en la formación integral de los estudiantes Hernández Garavito (2024).

1.2 Formulación del Problema

En la Unidad Educativa Particular Siete de Mayo de Machala, los estudiantes de primero de bachillerato evidencian desinterés, baja participación y limitado desarrollo de habilidades colaborativas en la asignatura de Ciencias Sociales. Este fenómeno se manifiesta a través de la pasividad durante las clases, escasa interacción entre pares y dificultades para conectar los contenidos académicos con su realidad cotidiana. Las metodologías tradicionales utilizadas hasta ahora no han logrado revertir esta situación, comprometiendo tanto el rendimiento académico como el desarrollo de competencias socioemocionales fundamentales para su formación integral.

Frente a este escenario, surge la necesidad de explorar enfoques pedagógicos innovadores que potencien simultáneamente la motivación, la participación activa y el desarrollo de habilidades sociales. La integración de elementos de gamificación con estrategias de aprendizaje cooperativo representa una alternativa prometedora, pero cuya efectividad en este contexto específico aún no ha sido adecuadamente evaluada.

Por tanto, esta investigación busca responder a la siguiente pregunta:

¿De qué manera la implementación de una estrategia pedagógica que integre elementos de gamificación con técnicas de aprendizaje cooperativo mejora la motivación, participación y habilidades sociales de los estudiantes de primero de bachillerato en Ciencias Sociales de la Unidad Educativa Particular Siete de Mayo durante el periodo lectivo 2024-2025?

Esta formulación:

- Especifica el contexto educativo particular (estudiantes, institución, nivel, asignatura)
- Identifica con precisión el problema (desmotivación, baja participación, limitado desarrollo de habilidades colaborativas)

- Define claramente las variables a estudiar (estrategia integrada, motivación, participación, habilidades socioemocionales)
- Delimita temporalmente la investigación (periodo lectivo 2024-2025)
- Articula una pregunta de investigación concreta y abarcadora

1.3 Justificación

La relevancia de esta investigación radica en que promueve una metodología educativa innovadora adaptada a las necesidades de la generación actual de estudiantes, quienes están inmersos en un entorno digital y tecnológico. Según estudios recientes, la gamificación no solo incrementa la motivación y el compromiso, sino que también facilita el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales Ricardo González (2023). Al integrar el aprendizaje cooperativo, los estudiantes no solo adquieren conocimientos en Ciencias Sociales, sino que también mejoran su capacidad para trabajar en equipo, resolver conflictos y tomar decisiones en conjunto Huilcapi Ocaña & Mora Pérez (2022).

Además, el contexto específico de la institución muestra una falta de metodologías activas que favorezcan un aprendizaje participativo y significativo en el área de Ciencias Sociales. Esta investigación busca, por tanto, ofrecer una solución práctica y replicable para los docentes, quienes podrán adaptar estas estrategias a otros cursos y materias, potenciando un enfoque de enseñanza centrado en el estudiante.

La importancia de esta investigación radica en la implementación de una metodología educativa innovadora que responde a las necesidades de la generación actual de estudiantes, quienes están inmersos en un entorno digital y tecnológico. La gamificación ofrece una alternativa para captar la atención de los estudiantes, integrando dinámicas de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentando la motivación intrínseca en los estudiantes López Apaza & Quispe Hañari (2020).

A su vez, el aprendizaje cooperativo se presenta como un complemento ideal a la gamificación. Las habilidades interpersonales y de trabajo en equipo que fomenta

son esenciales para el desarrollo de competencias sociales y emocionales, las cuales son imprescindibles en la formación integral del individuo en el siglo XXI Fernández Arrieta (2023). Al integrar estas dos metodologías, se espera que los estudiantes no solo se involucren activamente en su proceso de aprendizaje, sino que también desarrollen.

Esta investigación es relevante para la institución educativa, ya que los resultados permitirán una adaptación de las metodologías de enseñanza en Ciencias Sociales. Además, los docentes podrían replicar estas estrategias en otras asignaturas, promoviendo así un enfoque de enseñanza más centrado en el estudiante y en sus necesidades actuales. Al adoptar un modelo gamificado y colaborativo, se espera que los estudiantes de primero de bachillerato en la Unidad Educativa Particular Siete de Mayo muestren mayor interés y motivación hacia los contenidos de Ciencias Sociales.

En un nivel más amplio, la implementación de esta estrategia podría servir como ejemplo para otras instituciones educativas en Ecuador, donde aún predomina un modelo de enseñanza tradicional que no siempre satisface las necesidades de los estudiantes. De esta forma, la investigación también contribuye a una visión de educación inclusiva y participativa, en la cual cada estudiante tiene un rol activo en su propio proceso de aprendizaje.

1.4 Objetivos de la Investigación

Objetivo General:

- Evaluar el impacto de la implementación de estrategias gamificadas en el fortalecimiento del aprendizaje cooperativo en la asignatura de Ciencias Sociales con estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Siete de Mayo de Machala.

Objetivos Específicos:

- Diagnosticar el nivel de motivación y participación de los estudiantes en el aprendizaje de Ciencias Sociales antes de la implementación de estrategias gamificadas y aprendizaje cooperativo.
- Implementar actividades gamificadas que integren elementos de juegos de roles y tecnologías digitales para promover el aprendizaje cooperativo en el aula de Ciencias Sociales.
- Analizar los resultados de la aplicación de estrategias gamificadas en el desarrollo de habilidades sociales y competencias colaborativas de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje de Ciencias Sociales.

1.5 Alcances y Limitaciones

Esta investigación se centra en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Siete de Mayo. La implementación de estrategias gamificadas será limitada a un periodo académico específico y a las condiciones tecnológicas disponibles en la institución, como dispositivos digitales y conectividad a Internet, factores que pueden afectar la experiencia de gamificación Olivia & Arturo (2021). También se considerarán variables como el nivel de participación y disposición de los estudiantes hacia metodologías no tradicionales.

1.6 Hipótesis General

La implementación de estrategias gamificadas en el aula de Ciencias Sociales potenciará el aprendizaje cooperativo, incrementando la motivación, el interés y la capacidad de los estudiantes para colaborar en el proceso de aprendizaje.

Hipótesis Específicas:

1. La aplicación de estrategias gamificadas incrementa el nivel de motivación e interés de los estudiantes en el aprendizaje de Ciencias Sociales.
2. El uso de elementos de gamificación fortalece las habilidades de colaboración y trabajo en equipo entre los estudiantes.
3. La integración de juegos de roles y tecnologías digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje mejora el rendimiento académico en Ciencias Sociales.

1.7 Operacionalización de Variables:

Variable Independiente: Estrategias Gamificadas

Tabla 1

Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Elementos de juego	Nivel de implementación de mecánicas de juego	Rúbrica de observación
Tecnología digital	Frecuencia de uso de herramientas digitales	Registro de actividades
Diseño de actividades	Variedad de actividades gamificadas	Encuestas de satisfacción

Nota: Variable independiente.

La gamificación en el contexto educativo implica el uso de mecánicas y elementos propios de los videojuegos como recompensas, niveles, competencias y desafíos, con el propósito de incrementar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes en el aprendizaje Ricardo González (2023).

Variable Dependiente: Aprendizaje Cooperativo

Tabla 2

Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
-------------	-------------	--------------

Participación grupal	Nivel de interacción entre estudiantes	Registro de observación
Habilidades sociales	Calidad de la comunicación grupal	Evaluaciones grupales
Rendimiento académico	Cumplimiento de objetivos de aprendizaje	Rúbricas de desempeño

Nota: Variable dependiente.

El aprendizaje cooperativo es una metodología que fomenta la colaboración entre estudiantes para alcanzar objetivos comunes, promoviendo el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación, empatía y resolución de conflictos, lo cual contribuye al desarrollo integral del estudiante Sánchez et al., (2024).

Variables Intervinientes:

Tabla 3

Dimensión Motivacional	Dimensión Social	Dimensión Académica
Interés por la asignatura	Capacidad de trabajo en equipo	Comprensión de contenidos
Participación activa	Habilidades comunicativas	Desarrollo de competencias
Compromiso con las actividades	Resolución de conflictos	Aplicación de conocimientos

Nota: Variables generales.

1.8 Alcance y Limitaciones

Alcance:

Esta investigación se enfoca en la implementación de estrategias gamificadas y aprendizaje cooperativo en estudiantes de primero de bachillerato en la asignatura de Ciencias Sociales. El estudio se desarrollará en la Unidad Educativa Particular Siete de Mayo de Machala y analizará el impacto de esta metodología en la motivación, el interés y la colaboración en el aula, abordando tanto el rendimiento académico como el desarrollo de habilidades sociales.

Limitaciones:

La investigación puede enfrentar algunas limitaciones en cuanto a la disponibilidad de recursos tecnológicos en la institución, como dispositivos electrónicos y conectividad a internet, lo cual puede influir en la experiencia de gamificación. Además, el tiempo de implementación estará limitado a un período académico específico, lo cual podría restringir la observación de resultados a largo plazo Olivia & Arturo (2021).

2. CAPITULO II: MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.1 Antecedentes Históricos

La gamificación en la educación comenzó a ganar relevancia en las últimas dos décadas, a medida que la tecnología digital y los videojuegos se hicieron más accesibles. Su aplicación en contextos pedagógicos ha evolucionado, enfocándose en estrategias para hacer el aprendizaje más atractivo y efectivo, aprovechando elementos de juego para incentivar la motivación y el compromiso Moro Ramos (2024).

El enfoque de ludificación en la educación ha experimentado una notable evolución en las últimas dos décadas, consolidándose como una metodología transformadora en diversos niveles educativos. Su origen radica en la incorporación de características propias del diseño de juegos en contextos no recreativos, inicialmente en sectores comerciales y corporativos, con el propósito de aumentar la interacción y el interés de los usuarios. Con el paso del tiempo, dichos conceptos fueron adaptados al ámbito pedagógico para enfrentar los retos relacionados con la motivación y la consolidación de aprendizajes en el aula. Desde una óptica educativa, la implementación de recompensas, sistemas de puntuación, niveles y retos tiene la capacidad de renovar la dinámica del aprendizaje, haciéndolo más envolvente y eficaz Ricardo González (2023).

En el ámbito educativo, el diseño motivacional ha comenzado a incorporarse en los planes de estudio, especialmente en áreas donde el aprendizaje profundo y la motivación del alumnado son fundamentales. La inclusión de elementos lúdicos en los procesos formativos se ha evidenciado tanto en la educación inicial como en niveles avanzados, debido a su capacidad para captar la atención de los estudiantes, promoviendo una interacción activa con los contenidos. Este enfoque implica una transformación en los métodos pedagógicos tradicionales, al situar al estudiante en el

centro de su propio proceso formativo, fomentando su compromiso y participación continua. La implementación de estrategias lúdicas en el contexto educativo ha dado lugar a investigaciones que analizan sus impactos en el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y emocionales, tales como la cooperación, la empatía y la resiliencia Hernández Garavito (2024).

En la actualidad, la utilización de estrategias lúdicas en el aula no solo busca incentivar a los estudiantes, sino también fortalecer sus competencias de colaboración y resolución de problemas. La investigación académica reciente destaca que la incorporación de dinámicas basadas en el juego puede fomentar en los estudiantes un sentido de responsabilidad hacia su propio proceso formativo, además de potenciar habilidades sociales. Este enfoque resulta particularmente relevante en entornos de aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes se unen para alcanzar objetivos compartidos, promoviendo el desarrollo de habilidades interpersonales esenciales tanto para la vida cotidiana como para el ámbito profesional. Esta sinergia entre elementos recreativos y trabajo conjunto en el ámbito educativo favorece una enseñanza inclusiva y activa, ajustada a las exigencias del entorno digital en el que se desenvuelven los estudiantes actuales.

Históricamente, el aprendizaje cooperativo ha sido reconocido como un método efectivo en el ámbito educativo. Desde mediados del siglo XX, investigadores como Johnson y Johnson han destacado los beneficios del aprendizaje en equipo para la comprensión y retención de conceptos. Con el tiempo, el aprendizaje cooperativo ha evolucionado, integrándose con tecnologías digitales y enfoques modernos como la gamificación. Esta fusión busca enriquecer la experiencia de aprendizaje al fomentar tanto el compromiso emocional como el desarrollo cognitivo, haciendo que el contenido sea más atractivo y relevante para los estudiantes. La

gamificación y el aprendizaje cooperativo son, en conjunto, herramientas poderosas para mejorar la calidad de la educación y adaptarla a las demandas del siglo XXI.

Además, el interés por la gamificación en la educación se ha intensificado en la última década debido al avance tecnológico y al auge de dispositivos digitales accesibles para los estudiantes. Plataformas y aplicaciones de aprendizaje gamificado como Kahoot, Classroom, Quizziz, Wordwall han mostrado resultados positivos en cuanto al compromiso y la retención de los estudiantes, marcando una tendencia hacia metodologías activas en la educación. Estos avances tecnológicos han facilitado la adopción de la gamificación en entornos educativos, promoviendo un aprendizaje más interactivo y colaborativo, en el que los estudiantes pueden aprender mediante el juego, en lugar de depender exclusivamente de métodos tradicionales.

Finalmente, la gamificación y el aprendizaje cooperativo en Ciencias Sociales representan una alternativa prometedora para abordar los desafíos actuales en educación, especialmente en temas que suelen percibirse como abstractos o alejados de la realidad cotidiana de los estudiantes. La incorporación de estos métodos permite que temas complejos se conviertan en experiencias tangibles y significativas, mejorando la comprensión crítica y reflexiva de los estudiantes. Así, la historia de la gamificación en el ámbito educativo es una muestra de cómo la educación evoluciona constantemente para satisfacer las necesidades cambiantes de los estudiantes y prepararlos para enfrentar retos en diversos contextos.

2.2 Antecedentes Referenciales

Diversas investigaciones han explorado la eficacia de la gamificación y el aprendizaje cooperativo. Estudios como el de Fernández Arrieta (2023) y Ricardo González (2023) han demostrado que la combinación de estas metodologías fomenta el desarrollo de habilidades blandas y una participación más activa en el aula.

La investigación sobre el uso de la gamificación en la educación ha mostrado un crecimiento significativo en los últimos años. Diversos estudios han demostrado que la gamificación, al incorporar elementos de juego en el entorno educativo, mejora la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Un estudio reciente de Ricardo González (2023) evidencia que el uso de técnicas gamificadas no solo incrementa la participación, sino que también permite una mayor retención de los contenidos. Esta metodología convierte el aprendizaje en una experiencia interactiva y divertida, creando un ambiente propicio para que los estudiantes se involucren activamente en el proceso de aprendizaje.

Además de mejorar la motivación, la gamificación ha sido asociada con el desarrollo de habilidades interpersonales. La literatura académica indica que, cuando se combina con el aprendizaje cooperativo, la gamificación fomenta habilidades sociales como la comunicación, el trabajo en equipo y la empatía. Según Hernández Garavito (2024), el aprendizaje cooperativo y la gamificación son estrategias que, al ser implementadas en conjunto, favorecen el desarrollo de competencias sociales y emocionales en los estudiantes. Esto es especialmente relevante en áreas como Ciencias Sociales, donde el contenido a menudo requiere un enfoque analítico y colaborativo.

La gamificación también ha sido aplicada exitosamente en diversas disciplinas, mostrando resultados positivos en diferentes contextos educativos. En el estudio de Moro Ramos (2024), se analizaron los efectos de la gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, encontrando que los estudiantes no solo mostraban mayor motivación, sino que también mejoraron sus habilidades de comprensión y comunicación en el idioma. Este estudio refuerza la idea de que la gamificación puede aplicarse en diferentes asignaturas y niveles educativos, adaptándose a las

necesidades específicas de cada contexto, lo cual evidencia su flexibilidad y eficacia como metodología educativa.

En cuanto al aprendizaje cooperativo, la investigación ha destacado su efectividad para desarrollar el pensamiento crítico y mejorar la comprensión de conceptos complejos. Un estudio realizado por Sánchez et al. (2024) demuestra que los estudiantes que trabajan en entornos colaborativos desarrollan habilidades de resolución de problemas y aumentan su capacidad para retener información a largo plazo. Esta estrategia resulta especialmente útil en áreas que requieren análisis crítico, como las Ciencias Sociales, ya que permite que los estudiantes construyan el conocimiento de manera conjunta y participativa.

La combinación de estrategias lúdicas con el trabajo cooperativo en Ciencias Sociales busca generar un entorno educativo que promueva tanto el compromiso intelectual como el crecimiento personal de los estudiantes. Esta integración metodológica convierte los contenidos en herramientas más comprensibles y relevantes, facilitando su apropiación mediante experiencias prácticas. Al involucrar a los estudiantes en dinámicas de juego y colaboración, se estimula un proceso formativo más profundo y significativo, donde no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan competencias esenciales para su vida cotidiana y profesional.

Finalmente, la pertinencia de estas aproximaciones en la educación actual se refleja en su capacidad para adaptarse a contextos digitales e inclusivos. Estudios recientes indican que el uso de elementos lúdicos y la cooperación pueden reducir significativamente los niveles de desmotivación y abandono escolar, al ofrecer una experiencia educativa atractiva y alineada con los intereses de los estudiantes. Así, las dinámicas lúdicas no solo mejoran el rendimiento académico, sino que también

contribuyen a la creación de un ambiente educativo integrador y estimulante, donde cada estudiante encuentra oportunidades para participar activamente en su proceso formativo López Perafan & Otero Lasso (2021).

2.3 Contenido Teórico

Actividades Lúdicas:

Las dinámicas recreativas desempeñan un papel fundamental en los procesos educativos, ya que permiten a los estudiantes integrarse en un entorno más flexible y ameno, favoreciendo así la asimilación de conceptos complejos. Estas estrategias contribuyen a establecer un ambiente formativo positivo, estimulante y colaborativo.

Las actividades recreativas, en el ámbito pedagógico, constituyen metodologías orientadas a estimular y mantener el interés de los estudiantes a través de dinámicas interactivas basadas en el juego. Estas iniciativas promueven un proceso formativo más distendido y menos rígido, en el que los alumnos se involucran activamente en su desarrollo cognitivo y personal. Según Ricardo González (2023), las actividades lúdicas contribuyen a generar un ambiente positivo en el aula, en el que los estudiantes se sienten motivados para explorar y aprender de forma autónoma. Esta estrategia no solo promueve el interés en los contenidos, sino que también fortalece el vínculo entre los estudiantes y el proceso educativo.

La implementación de dinámicas recreativas facilita la construcción de conocimientos significativos, ya que permite a los estudiantes conectar conceptos teóricos con experiencias concretas y atractivas. Este enfoque estimula la creatividad y el pensamiento analítico, competencias fundamentales para una formación integral. Además, estas dinámicas propician el desarrollo de habilidades para resolver problemas y tomar decisiones de manera autónoma, promoviendo un proceso educativo activo e interactivo. Moro Ramos (2024).

A nivel emocional, las actividades lúdicas ayudan a reducir el estrés y la ansiedad que pueden surgir en entornos académicos tradicionales. Al integrar dinámicas de juego, los estudiantes experimentan una sensación de logro y satisfacción, lo cual mejora su autoestima y disposición hacia el aprendizaje. Según Hernández Garavito (2024), las actividades lúdicas fomentan un ambiente de aprendizaje inclusivo, en el que cada estudiante puede avanzar a su propio ritmo, favoreciendo así el desarrollo de competencias individuales y colectivas.

Además, las actividades lúdicas son una herramienta efectiva para promover la colaboración y el trabajo en equipo. Al participar en juegos y dinámicas grupales, los estudiantes desarrollan habilidades sociales, como la empatía, la comunicación y el respeto por las opiniones de los demás. Estas competencias son fundamentales para el desarrollo integral del estudiante y para la construcción de una sociedad más inclusiva y tolerante. En este sentido, las actividades lúdicas permiten que los estudiantes comprendan la importancia de trabajar juntos para alcanzar metas comunes Sánchez et al., (2024).

Por último, las actividades lúdicas pueden adaptarse a cualquier área del conocimiento, incluyendo Ciencias Sociales, Matemáticas y Lenguaje. La versatilidad de estas actividades permite que los docentes puedan utilizarlas como complemento en sus clases, promoviendo un aprendizaje más interactivo y participativo. De esta manera, las actividades lúdicas no solo enriquecen la experiencia educativa, sino que también fortalecen el interés y la motivación de los estudiantes, facilitando así el logro de los objetivos de aprendizaje López Perafan & Otero Lasso (2021).

Efectos de la Gamificación:

La gamificación puede llevar a un aprendizaje significativo mediante el incremento de la participación y el interés de los estudiantes. Además, facilita que los

estudiantes retengan conocimientos de forma más efectiva y los apliquen en diferentes contextos.

La gamificación en el ámbito educativo constituye una estrategia metodológica que incorpora elementos propios de los videojuegos en el proceso de enseñanza, con el fin de incentivar y comprometer a los estudiantes. Esta técnica transforma los enfoques tradicionales de instrucción en una experiencia dinámica e interactiva, fomentando un entorno de competencia constructiva y reconocimiento. Según Ricardo González (2023), la gamificación en el aula permite que los estudiantes asuman un rol activo, convirtiéndose en protagonistas de su propio aprendizaje y facilitando la comprensión de conceptos complejos mediante el juego.

Este enfoque ha ganado popularidad en los últimos años, debido a sus múltiples beneficios para el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes. Al implementar niveles, puntos y recompensas, la gamificación ayuda a mantener el interés y la motivación en el aula, lo cual es fundamental para evitar la deserción escolar y mejorar el rendimiento académico. Moro Ramos (2024) argumenta que la gamificación posibilita que los estudiantes vivan el proceso educativo de manera significativa, ya que tienen la oportunidad de visualizar sus progresos y logros de manera continua

La gamificación en la educación también fomenta el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, como el trabajo en equipo, la empatía y la resiliencia. Al enfrentarse a desafíos y resolver problemas en conjunto, los estudiantes aprenden a colaborar y a comunicarse de manera efectiva, fortaleciendo así su capacidad para trabajar en grupo. Estas competencias son esenciales en el contexto laboral y personal, lo cual convierte a la gamificación en una herramienta pedagógica integral y efectiva Hernández Garavito (2024) .

Otro aspecto relevante de la gamificación es su capacidad para adaptarse a diversos estilos de aprendizaje, permitiendo que cada estudiante avance a su propio ritmo. Esto es particularmente útil en aulas con estudiantes de diferentes niveles de comprensión y habilidades, ya que la gamificación facilita la personalización del proceso educativo. De esta manera, la gamificación en la educación no solo mejora el rendimiento académico, sino que también contribuye a una enseñanza inclusiva y equitativa, en la que cada estudiante puede alcanzar su máximo potencial López Apaza & Quispe Hañari (2020).

Finalmente, la gamificación se puede integrar en diferentes disciplinas, desde Ciencias Sociales hasta Matemáticas, debido a su versatilidad y adaptabilidad. Esta metodología no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también permite a los docentes innovar en sus prácticas de enseñanza. Así, la gamificación en la educación no solo responde a las necesidades actuales de los estudiantes, sino que también representa una herramienta eficaz para mejorar la calidad de la enseñanza en diversos contextos Sánchez et al. (2024).

Gamificación en la Educación:

La gamificación aplicada a la educación busca transformar el aprendizaje mediante el uso de elementos característicos de los videojuegos, como recompensas, niveles y desafíos, adaptándolos a contextos pedagógicos López Apaza, Cahuide Lucho; Quispe Hañari, (2020) . Este enfoque ha mostrado beneficios significativos en el aumento de la motivación y en el aprendizaje de contenidos complejos, ya que facilita el desarrollo de competencias a través de experiencias de aprendizaje más significativas y atractivas Moro Ramos (2024).

La gamificación implica el uso de técnicas de diseño de juegos en entornos educativos, incrementando la motivación y el compromiso mediante mecánicas como puntos, niveles, y recompensas López Apaza & Quispe Hañari (2020).

El aprendizaje cooperativo es una metodología en la que los estudiantes trabajan en pequeños grupos para alcanzar objetivos comunes, promoviendo el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas. Esta estrategia educativa fomenta la interacción constante entre los estudiantes, facilitando la construcción colectiva del conocimiento. Según Hernández Garavito (2024), el aprendizaje cooperativo no solo mejora el rendimiento académico, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades emocionales, como la empatía, el respeto y la comunicación efectiva.

El aprendizaje cooperativo permite que los estudiantes asuman roles específicos dentro de sus grupos, lo cual les ayuda a desarrollar un sentido de responsabilidad y compromiso hacia el logro de los objetivos compartidos. Este enfoque es particularmente efectivo en áreas de conocimiento complejas, como las Ciencias Sociales, ya que permite que los estudiantes analicen y discutan los contenidos desde múltiples perspectivas. En este contexto, el trabajo cooperativo favorece una comprensión más profunda y significativa Ana et al., (2020)

Además, el trabajo cooperativo promueve un entorno inclusivo y equitativo, en el cual cada estudiante tiene la oportunidad de participar y contribuir al desarrollo grupal. Esto resulta especialmente relevante en aulas heterogéneas, donde los estudiantes presentan diversos niveles de habilidad y conocimiento. La investigación de Ricardo González (2023) sugiere que el aprendizaje cooperativo ayuda a reducir las desigualdades en el aula, promoviendo una educación más justa y accesible para todos.

La implementación del aprendizaje cooperativo en el aula también contribuye al desarrollo de habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico. Al enfrentarse a desafíos en grupo, los estudiantes aprenden a analizar situaciones, evaluar diferentes alternativas y tomar decisiones informadas. Estas habilidades son esenciales tanto en el ámbito académico como en el profesional, lo cual convierte al aprendizaje cooperativo en una herramienta pedagógica valiosa Almonacid, (2023).

Finalmente, el trabajo cooperativo fomenta el sentido de comunidad y pertenencia en el aula, lo cual contribuye al desarrollo integral del estudiante. Al colaborar y trabajar de manera conjunta, los estudiantes cultivan un sentido de identidad y solidaridad, aspectos esenciales para construir una sociedad más inclusiva y empática. De este modo, el trabajo cooperativo no solo enriquece el proceso educativo, sino que también fortalece los lazos entre los estudiantes y sus compañeros, promoviendo una convivencia armoniosa y respetuosa en el aula

Aprendizaje Cooperativo:

La enseñanza cooperativa es una metodología en la que los estudiantes trabajan en equipo para alcanzar metas comunes, desarrollando habilidades de comunicación, empatía y colaboración. Esta estrategia fomenta la construcción de conocimiento en grupo y ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales esenciales para su futuro académico y profesional (Sánchez et al., 2024).

Este modelo pedagógico promueve la construcción del conocimiento en grupo, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades sociales que son esenciales en el ámbito académico y profesional (Sánchez et al., 2024).

Los efectos de la gamificación en el ámbito educativo han sido objeto de múltiples estudios que destacan sus beneficios para la motivación y el compromiso de los estudiantes. La gamificación permite transformar la enseñanza tradicional en

una experiencia interactiva y entretenida, captando la atención de los estudiantes y facilitando la retención de los contenidos. Según Hernández Garavito (2024), el uso de técnicas gamificadas contribuye a que los estudiantes se involucren de manera activa en su propio proceso de aprendizaje, lo cual mejora significativamente su rendimiento académico. Además de incrementar la motivación, la gamificación también promueve el desarrollo de habilidades interpersonales y emocionales. Al participar en actividades gamificadas, los estudiantes aprenden a trabajar en equipo, a comunicarse de manera efectiva y a gestionar sus emociones ante los desafíos. Este enfoque es particularmente útil para desarrollar habilidades de resolución de problemas, ya que la gamificación permite que los estudiantes enfrenten situaciones complejas de forma lúdica y segura (Ricardo González, 2023). La gamificación también facilita la personalización del aprendizaje, ya que permite que los estudiantes avancen a su propio ritmo y según sus propias habilidades. Esto es especialmente importante en aulas heterogéneas, donde cada estudiante tiene necesidades y capacidades diferentes. La investigación de Moro Ramos (2024) señala que la gamificación ofrece un ambiente de aprendizaje inclusivo y flexible, adaptado a las particularidades de cada estudiante.

Otro efecto positivo de la gamificación es su capacidad para reducir la ansiedad y el estrés asociados con los métodos tradicionales de enseñanza. Al incorporar dinámicas de juego, los estudiantes experimentan una mayor relajación y motivación para participar en el aula, lo cual favorece un entorno educativo positivo y estimulante. Este aspecto resulta crucial para promover una experiencia educativa significativa y duradera, en la cual los estudiantes se sienten seguros y comprometidos con su formación (López Apaza & Quispe Hañari, 2022)

Integración de Gamificación y Aprendizaje Cooperativo en Ciencias Sociales:

La combinación de gamificación y aprendizaje cooperativo resulta especialmente adecuada para Ciencias Sociales, ya que permite que los estudiantes comprendan temas complejos de manera interactiva y contextualizada. La gamificación, a través de dinámicas y recompensas, hace que los contenidos abstractos se conviertan en experiencias tangibles y atractivas, mientras que el aprendizaje cooperativo fomenta la reflexión y el análisis crítico a través del trabajo en equipo (Lopez, 2021).

La integración de la gamificación y el trabajo cooperativo en la enseñanza de Ciencias Sociales ha demostrado ser una combinación eficaz para potenciar la comprensión significativa y el desarrollo de competencias sociales en los estudiantes. Al incorporar elementos de juego en actividades grupales, los estudiantes no solo se sienten más motivados a participar, sino que también asumen un rol activo en su proceso formativo. Según Ricardo González (2023), esta combinación permite que los estudiantes interactúen de manera colaborativa, generando un ambiente de aprendizaje en el que se fomenta la empatía, el respeto y la cooperación. Esta estrategia resulta particularmente útil en Ciencias Sociales, donde el análisis crítico y la comprensión contextual son esenciales para la adquisición de conocimientos.

El uso de gamificación en un entorno cooperativo facilita que los estudiantes trabajen juntos para resolver problemas y completar desafíos, lo cual fortalece sus habilidades de comunicación y pensamiento crítico. Esta dinámica permite que los estudiantes comprendan conceptos complejos a través de experiencias prácticas y colaborativas, lo que favorece la construcción colectiva del conocimiento. Hernández Garavito (2024) sostiene que la integración de estas metodologías no solo incrementa la motivación de los estudiantes, sino que también mejora su capacidad para trabajar en equipo y para aprender de sus compañeros. En Ciencias Sociales, esta

colaboración es crucial para entender diferentes perspectivas y enriquecer el análisis de temas históricos, sociales y culturales.

La gamificación y el aprendizaje cooperativo también facilitan la personalización del aprendizaje, permitiendo que cada estudiante participe según su nivel de habilidad y conocimiento. Al trabajar en grupos, los estudiantes pueden apoyarse mutuamente, compensando sus fortalezas y debilidades. Esta metodología inclusiva permite que todos los estudiantes, independientemente de su nivel académico, contribuyan al logro de los objetivos de aprendizaje. Moro Ramos (2024) destaca que esta adaptabilidad es fundamental en aulas heterogéneas, ya que promueve una educación más equitativa y accesible, en la que cada estudiante se siente valorado y motivado a participar.

En el contexto de las Ciencias Sociales, la gamificación y el aprendizaje cooperativo facilitan el análisis de problemas y temas complejos a través de simulaciones, debates y proyectos grupales gamificados. Este enfoque permite que los estudiantes comprendan de manera práctica y contextualizada temas como la historia, la geografía y la ciudadanía, aplicando los conocimientos adquiridos en situaciones que simulan la realidad. Este aprendizaje contextualizado permite a los estudiantes establecer conexiones entre los contenidos y su entorno, favoreciendo una comprensión más profunda y significativa de los conceptos estudiados (Sánchez et al., 2024).

Finalmente, la integración de gamificación y trabajo cooperativo en Ciencias Sociales contribuye al desarrollo integral del estudiante, fomentando tanto sus competencias académicas como sus habilidades sociales y emocionales. Al participar en actividades gamificadas y colaborativas, los estudiantes aprenden a trabajar en equipo, a resolver conflictos y a tomar decisiones de manera conjunta, competencias

que son esenciales para su vida futura. Además, esta metodología promueve un entorno educativo positivo y estimulante, en el que los estudiantes asumen la responsabilidad de su propio proceso formativo, desarrollando así una actitud crítica y reflexiva hacia los contenidos de Ciencias Sociales (López Perafan & Otero Lasso, 2021).

Distractores en el Aula y Monotonía en las Clases Tradicionales

Uno de los desafíos en la educación es la atención dispersa y la monotonía de los métodos tradicionales. La gamificación ofrece una solución potencial, al introducir una dinámica de juego que mantiene a los estudiantes enfocados y comprometidos con su aprendizaje. Los distractores en el aula y la monotonía en las clases tradicionales representan desafíos importantes en el contexto educativo actual. La sobrecarga de estímulos externos, como el uso de dispositivos móviles y las interrupciones en el aula, dificultan que los estudiantes mantengan la atención en las actividades académicas. Además, las clases tradicionales, caracterizadas por métodos de enseñanza unidireccionales y poco interactivos, tienden a generar desinterés y apatía en los estudiantes. Ricardo González (2023) sostiene que estos factores contribuyen significativamente a la disminución de la motivación y el compromiso de los estudiantes, afectando negativamente su rendimiento académico y su participación en el aula.

La falta de variedad y dinamismo en los métodos de enseñanza tradicionales puede llevar a una experiencia de aprendizaje repetitiva y poco estimulante. Las actividades centradas exclusivamente en la transmisión de conocimientos desde el docente hacia los estudiantes limitan el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico y la resolución de problemas. En un entorno de clase monótono, los estudiantes suelen adoptar una actitud pasiva y no se sienten incentivados a

involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje (Hernández Garavito, 2024). Esta situación es particularmente preocupante en contextos educativos que requieren un alto nivel de interacción y reflexión, como en el área de Ciencias Sociales.

Los estudios sugieren que, para contrarrestar los efectos de los distractores y la monotonía, es esencial implementar metodologías activas que fomenten la participación y el compromiso de los estudiantes. La gamificación y el aprendizaje cooperativo son alternativas efectivas para transformar el ambiente del aula, promoviendo una experiencia de aprendizaje interactiva y colaborativa. Según Moro Ramos (2024), la introducción de actividades gamificadas en el aula ayuda a captar y mantener la atención de los estudiantes, minimizando los efectos de los distractores al ofrecer una experiencia de aprendizaje más atractiva y dinámica. Estas metodologías permiten que los estudiantes asuman un rol activo y se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje. Además, los distractores y la monotonía también pueden mitigarse a través de la diversificación de actividades y el uso de recursos tecnológicos, como videos educativos, presentaciones interactivas y aplicaciones de aprendizaje. Estos recursos ayudan a mantener el interés de los estudiantes y facilitan la comprensión de los contenidos, adaptándose a los diferentes estilos de aprendizaje presentes en el aula. La investigación de Sánchez et al. (2024) respalda que la integración de tecnologías educativas en el aula permite una enseñanza más visual e interactiva, contribuyendo a reducir la distracción y aumentando la motivación de los estudiantes hacia las actividades académicas.

Finalmente, la superación de los distractores y la monotonía en el aula requiere un cambio en el enfoque de enseñanza, pasando de un modelo pasivo a uno centrado en el estudiante. Al fomentar un ambiente de aprendizaje activo, los docentes pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar una actitud positiva y comprometida hacia su

educación, mejorando así sus resultados académicos y su satisfacción general con el proceso de aprendizaje. De esta manera, la implementación de metodologías activas no solo mejora la atención y la participación de los estudiantes, sino que también contribuye a una formación integral en la que los estudiantes desarrollan habilidades fundamentales para su vida futura (López Perafan & Otero Lasso, 2021).

1.8 Definición de Términos

- **Gamificación:** Estrategia pedagógica que utiliza mecánicas de juego en entornos no lúdicos para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.
- **Aprendizaje Cooperativo:** El aprendizaje colaborativo no solo fomenta la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de habilidades sociales esenciales para la vida académica y profesional, como la comunicación efectiva, la negociación, el respeto por las diferentes perspectivas y el trabajo en equipo.
- **Motivación Intrínseca:** La motivación natural que surge desde dentro del estudiante, impulsándolo a involucrarse en tareas que le generan gratificación y contentamiento personal

3. CAPITULO III: DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 Tipo y Diseño de Investigación:

El enfoque metodológico de esta investigación será de carácter mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una visión completa del impacto de la gamificación en el aprendizaje cooperativo de los estudiantes. Este enfoque permite integrar los datos numéricos y objetivos proporcionados por las encuestas con los datos descriptivos obtenidos a través de la observación, ofreciendo así una comprensión más profunda y contextualizada del fenómeno estudiado. Según Hernández Garavito (2024), el enfoque mixto es particularmente útil en investigaciones educativas, ya que posibilita una triangulación de datos que mejora la validez y la fiabilidad de los resultados.

El método cuantitativo se implementará mediante encuestas estructuradas dirigidas a los estudiantes, con el objetivo de medir el nivel de motivación, interés y percepción sobre el aprendizaje cooperativo en un entorno gamificado. Estas encuestas permitirán obtener datos estadísticos que facilitarán el análisis de patrones y tendencias, brindando una base objetiva para evaluar la eficacia de la metodología aplicada. Como señala Moro Ramos (2024), el uso de encuestas en investigaciones educativas permite capturar la percepción general de los estudiantes sobre nuevas metodologías, lo cual es esencial para evaluar su impacto de manera precisa y medible.

Por otro lado, la observación directa se empleará como técnica cualitativa para registrar el comportamiento, la interacción y la colaboración entre los estudiantes durante las actividades gamificadas. Esta técnica permitirá identificar las dinámicas grupales, los niveles de participación y los desafíos que enfrentan los estudiantes en un ambiente de aprendizaje cooperativo. La observación es fundamental para entender cómo se aplican en la práctica los principios de gamificación y cómo

contribuyen al aprendizaje colaborativo. Ricardo González (2023) sostiene que la observación cualitativa permite al investigador captar matices y detalles que no siempre son evidentes en los datos cuantitativos, proporcionando una visión holística del impacto de la intervención educativa.

3.2 Población y Muestra:

Población

La población de esta investigación está compuesta por 90 estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Siete de Mayo en Machala durante el periodo lectivo 2024-2025. Estos estudiantes representan un grupo relevante para el estudio, ya que se encuentran en una etapa clave en la que se consolidan tanto sus habilidades académicas como sociales. La implementación de estrategias innovadoras, como la gamificación combinada con el aprendizaje cooperativo, es particularmente adecuada en este nivel, donde los estudiantes tienen la capacidad de adaptarse a nuevos métodos de aprendizaje y mostrar un compromiso creciente hacia su educación (Ricardo González, 2023).

Muestra

Para el estudio se seleccionó una muestra de 62 estudiantes (74.7% de la población total), utilizando un método de muestreo no probabilístico por conveniencia, considerando la disponibilidad y heterogeneidad de los participantes. Esta muestra está compuesta por 35 mujeres (56.5%) y 27 hombres (43.5%), con edades comprendidas entre 15 y 16 años. Hernández Garavito (2024) menciona que en estudios educativos es común utilizar métodos de muestreo no probabilísticos cuando se busca una comprensión en profundidad de los fenómenos observados en un contexto específico.

Instrumentos de Recolección

Se aplicaron dos instrumentos principales:

Pre-test y Post-test: Cuestionarios estructurados de 10 preguntas cada uno para evaluar conocimientos, motivación y habilidades colaborativas antes y después de la intervención pedagógica. Estos instrumentos fueron sometidos a un proceso de validación por juicio de expertos, obteniendo un índice de validez de contenido (IVC) de 0.85, lo que indica una validez adecuada según los criterios de Lawshe (1975). La confiabilidad se determinó mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, obteniendo un valor de 0.82 para el pre-test y 0.84 para el post-test, lo que demuestra una alta consistencia interna de los instrumentos.

Guía de observación: Para registrar comportamientos relacionados con la participación y el desarrollo de habilidades socioemocionales durante las actividades gamificadas y cooperativas. Este instrumento fue validado mediante triangulación de investigadores, con un índice de concordancia del 88%.

Técnicas de Análisis de Datos

- **Análisis Cuantitativo:** Para el análisis cuantitativo se utilizará el software SPSS versión 26.0, complementado con Microsoft Excel 2019 para la elaboración de gráficos. Se realizarán los siguientes procedimientos:
- **Análisis descriptivo:** Cálculo de frecuencias, porcentajes, medidas de tendencia central (media, mediana, moda) y de dispersión (desviación estándar, rango) para las variables estudiadas.
- **Análisis inferencial:** Se aplicará la prueba t de Student para muestras relacionadas (comparación pre-test/post-test) con un nivel de significancia de $\alpha=0.05$ para determinar si existen diferencias estadísticamente significativas tras la intervención.

- **Visualización de datos:** Mediante gráficos de barras y diagramas circulares (pasteles) para representar las distribuciones de frecuencias de las respuestas obtenidas.

Análisis Cualitativo

Los datos cualitativos provenientes de las observaciones y preguntas abiertas serán analizados mediante la técnica de análisis de contenido temático, siguiendo el procedimiento propuesto por Braun y Clarke (2006):

- **Familiarización con los datos:** Lectura repetida de las notas de observación y respuestas cualitativas.
- **Generación de códigos iniciales:** Identificación de unidades significativas de análisis.
- **Búsqueda de temas:** Agrupación de códigos en categorías temáticas.
- **Revisión de temas:** Verificación de la coherencia y adecuación de los temas identificados.
- **Definición y denominación de temas:** Establecimiento de categorías definitivas.
- **Redacción del informe:** Interpretación y contextualización de los hallazgos cualitativos.

Para garantizar la confiabilidad del análisis cualitativo, se empleará la estrategia de triangulación de investigadores, con la participación de tres analistas que codificarán de manera independiente y luego contrastarán sus interpretaciones hasta alcanzar un consenso.

Proceso de Tabulación y Presentación

Los resultados serán tabulados en Microsoft Excel 2019, generando matrices de datos que permitan visualizar las frecuencias de respuesta para cada ítem. Se elaborarán gráficos de barras para visualizar las comparaciones pre-test/post-test

para representar proporciones en variables categóricas. Cada gráfico será acompañado de una interpretación descriptiva e inferencial que conecte los hallazgos con los objetivos de la investigación.

3.3 Delimitación de la Población:

La delimitación de la población de estudio se enfoca en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Siete de Mayo, debido a que esta etapa educativa es propicia para la implementación de estrategias gamificadas y cooperativas. En este nivel, los estudiantes están en una fase de transición en la que consolidan tanto sus habilidades académicas como sus competencias sociales y emocionales. Como indica Ricardo González (2023), los adolescentes en esta etapa están abiertos a nuevas experiencias de aprendizaje que estimulen su motivación y compromiso, lo que convierte a primero de bachillerato en un contexto ideal para estudiar el impacto de metodologías innovadoras.

Además, los estudiantes de primero de bachillerato suelen mostrar una disposición natural hacia el trabajo colaborativo, dado que esta etapa exige una mayor interacción y cooperación. La gamificación, combinada con el trabajo cooperativo, permite crear un entorno inclusivo y participativo en el que los estudiantes asumen roles activos en su proceso formativo. Según Hernández Garavito (2024), el uso de estrategias cooperativas en esta etapa ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades interpersonales y a mejorar su desempeño académico, debido a que se fomenta la comunicación, la empatía y la capacidad de resolución de conflictos dentro del aula.

Esta delimitación también permite analizar cómo los estudiantes en este nivel responden a las actividades gamificadas en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza. Al centrarse en los estudiantes de primero de

bachillerato, el estudio puede generar recomendaciones específicas para mejorar las prácticas pedagógicas en este grupo, facilitando la adopción de enfoques innovadores en etapas educativas similares. Moro Ramos (2024) destaca que adaptar las estrategias de enseñanza a las características de una población específica es esencial para maximizar su efectividad, ya que permite que los docentes ajusten sus métodos a las necesidades y motivaciones particulares de los estudiantes.

3.4 Métodos y Técnicas de Investigación:

La presente investigación empleará un enfoque de métodos mixtos, integrando técnicas cuantitativas y cualitativas para evaluar el impacto de la gamificación en el aprendizaje cooperativo de los estudiantes de primero de bachillerato. Este enfoque permite obtener una comprensión completa del fenómeno estudiado, ya que combina el análisis numérico de los datos con la interpretación de los comportamientos y actitudes observadas en el aula. Hernández Garavito (2024) destaca que el enfoque mixto es especialmente adecuado en investigaciones educativas, pues permite capturar tanto las percepciones subjetivas de los estudiantes como los resultados objetivos de la intervención, lo cual contribuye a una visión más holística del proceso de aprendizaje.

Entre las técnicas cualitativas, se empleará la observación directa como un método para registrar las interacciones y la dinámica grupal de los estudiantes durante las actividades gamificadas. Esta técnica es valiosa para captar detalles que no siempre se reflejan en los datos cuantitativos, tales como el nivel de participación, la comunicación y el trabajo en equipo entre los estudiantes. Según Moro Ramos (2024), la observación directa permite al investigador obtener información detallada sobre los comportamientos y actitudes en el contexto natural del aula, lo cual resulta

esencial para evaluar el impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades cooperativas y la motivación de los estudiantes.

Además, se utilizarán cuestionarios estructurados como técnica cuantitativa para recolectar datos sobre la percepción de los estudiantes respecto a las actividades gamificadas y su experiencia en un entorno de aprendizaje cooperativo. Estos cuestionarios permitirán obtener datos estadísticos sobre el nivel de satisfacción, motivación y compromiso de los estudiantes, brindando una base sólida para analizar la efectividad de la intervención gamificada. Ricardo González (2023) sugiere que los cuestionarios estructurados son una herramienta eficaz en investigaciones educativas, ya que facilitan la recopilación de información estandarizada y comparativa, permitiendo identificar patrones y tendencias en la respuesta de los estudiantes hacia las nuevas metodologías implementadas.

Las estrategias gamificadas son fundamentales en el aula de Ciencias Sociales porque fomentan una participación activa y motivada de los estudiantes, lo cual es clave para fortalecer el aprendizaje cooperativo. Al incorporar elementos lúdicos en las actividades, los estudiantes no solo incrementan su interés y disfrutan del proceso educativo, sino que también desarrollan habilidades sociales como la colaboración, la resolución de conflictos y la toma de decisiones en equipo. Estas habilidades son esenciales para el éxito académico y para formar individuos con una actitud crítica y reflexiva. De esta manera, las estrategias lúdicas no solo mejoran el rendimiento académico, sino que también crean un ambiente dinámico y participativo que potencia la interacción y el trabajo conjunto, respondiendo a la hipótesis de que estas metodologías impulsan tanto la motivación como la capacidad de los estudiantes para colaborar eficazmente en el proceso educativo.

La implementación de estrategias gamificadas en el aula de Ciencias Sociales potenciará el aprendizaje cooperativo, incrementando la motivación, el interés y la capacidad de los estudiantes para colaborar en el proceso de aprendizaje.

3.5 Procesamiento Estadístico de la Información:

Los datos se procesarán mediante software estadístico para analizar los efectos de la intervención, utilizando análisis de frecuencias, medias y desviaciones estándar para cuantificar el impacto en la motivación y el aprendizaje cooperativo.

4. CAPITULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Análisis Descriptivo

1. Tabla de Frecuencias y Porcentajes para Pre-test y Post-test

Tabla 4: Distribución de Frecuencias para Nivel de Motivación.

Nivel de Motivación	Pre-test			Post-test		
	f	%	% acum.	f	%	% acum.
Muy bajo (1-2)	15	24.2%	24.2%	3	4.8%	4.8%
Bajo (3-4)	23	37.1%	61.3%	10	16.1%	21.0%
Medio (5-6)	16	25.8%	87.1%	19	30.6%	51.6%
Alto (7-8)	7	11.3%	98.4%	21	33.9%	85.5%
Muy alto (9-10)	1	1.6%	100.0%	9	14.5%	100.0%
Total	62	100%		62	100%	

Tabla 5: Distribución de Frecuencias para Nivel de Participación.

Nivel de Motivación	Pre-test			Post-test		
	f	%	% acum.	f	%	% acum.
Muy bajo (1-2)	18	29.0%	29.0%	4	6.5%	6.5%
Bajo (3-4)	21	33.9%	62.9%	9	14.5%	21.0%
Medio (5-6)	17	27.4%	90.3%	18	29.0%	50.0%
Alto (7-8)	5	8.1%	98.4%	22	35.5%	85.5%
Muy alto (9-10)	1	1.6%	100.0%	9	14.5%	100.0%
Total	62	100%		62	100%	

Tabla 6: Distribución de Frecuencias para Desarrollo de Habilidades Socioemocionales

Nivel de Motivación	Pre-test			Post-test		
	f	%	% acum.	f	%	% acum.
Muy bajo (1-2)	14	22.6%	22.6%	2	3.2%	3.2%
Bajo (3-4)	25	40.3%	62.9%	8	12.9%	16.1%
Medio (5-6)	18	29.0%	91.9%	21	33.9%	50.0%
Alto (7-8)	4	6.5%	98.4%	23	37.1%	87.1%
Muy alto (9-10)	1	1.6%	100.0%	8	12.9%	100.0%
Total	62	100%		62	100%	

2. Medidas de Tendencia Central y Dispersión

Tabla 7: Medidas Descriptivas para las Variables Estudiadas.

Variable	Fase	Media	Mediana	Moda	Desv. Est.	Rango	Mínimo	Máximo
Motivación	Pre-test	3.29	3.00	2	1.86	8	1	9
	Post-test	6.37	7.00	8	2.07	8	2	10
Participación	Pre-test	3.19	3.00	4	1.72	8	1	9
	Post-test	6.35	7.00	8	2.11	8	2	10
Habilidades Socioemocionales	Pre-test	3.24	3.00		1.69	8	1	9

Post-test	6.43	7.00	8	1.98	8	2	10
------------------	------	------	---	------	---	---	----

Análisis Cualitativo de las Observaciones

Análisis Cualitativo de las Observaciones

Descripción de las Observaciones

Durante el proceso de implementación de estrategias gamificadas en el aula de Ciencias Sociales, se realizaron observaciones directas en cinco sesiones, con una duración promedio de 45 minutos cada una. El observador adoptó un rol no participante para minimizar su influencia en el comportamiento de los estudiantes, enfocándose en registrar la interacción grupal, el nivel de participación activa y las dinámicas de colaboración. Estas observaciones complementan los resultados cuantitativos al proporcionar una visión contextual sobre el impacto de las actividades gamificadas en el aprendizaje cooperativo.

Identificación de Categorías Temáticas

Se identificaron tres categorías principales:

- Participación Activa
- Colaboración y Trabajo en Equipo
- Desafíos y Limitaciones.

1. Participación Activa

Durante las actividades gamificadas, se observó un aumento significativo en el nivel de motivación y compromiso de los estudiantes. Aproximadamente el 80% de los alumnos participó de manera activa en dinámicas como juegos de roles y competencias grupales. Se evidenció entusiasmo al responder preguntas y colaborar con sus compañeros para completar las tareas asignadas. Además, se observó una reducción en el uso de dispositivos móviles no relacionados con la actividad, lo que indica un mayor nivel de concentración y compromiso con el aprendizaje.

2. Colaboración y Trabajo en Equipo

Las observaciones revelaron una mejora en las habilidades de comunicación y cooperación. En particular, se evidenció empatía al escuchar y valorar las ideas de sus compañeros, así como un apoyo mutuo en la resolución de desafíos grupales. Esta actitud colaborativa fortaleció la cohesión del equipo, promoviendo un ambiente de aprendizaje inclusivo y participativo. Un aspecto destacado fue el incremento de interacciones constructivas, donde los estudiantes negociaron roles y tomaron decisiones de manera conjunta para lograr objetivos comunes.

3. Desafíos y Limitaciones

A pesar del impacto positivo, también se identificaron desafíos en la implementación de las actividades gamificadas. Un 15% de los estudiantes mostró resistencia al cambio metodológico, manifestando incomodidad al adaptarse a roles no tradicionales en el aula. Además, se observaron dificultades en algunos grupos para gestionar conflictos y mantener un enfoque colaborativo, particularmente en actividades competitivas. Estas limitaciones sugieren la necesidad de un acompañamiento docente más cercano para guiar el proceso de adaptación a dinámicas gamificadas.

Triangulación de Datos

La triangulación de datos cualitativos y cuantitativos revela una correlación positiva entre el incremento en la motivación y participación (medido en el post-test) y las observaciones de un mayor compromiso en las actividades gamificadas. Las mejoras en habilidades de comunicación y trabajo en equipo observadas cualitativamente respaldan los resultados cuantitativos en el desarrollo de habilidades socioemocionales. Esto confirma que la gamificación no solo motiva a los estudiantes, sino que también fortalece su capacidad de colaborar eficazmente en el proceso de aprendizaje.

Interpretación Integral

La integración de los hallazgos cualitativos y cuantitativos demuestra que la implementación de estrategias gamificadas incrementó significativamente la motivación, participación y habilidades sociales de los estudiantes. Las observaciones revelan que la gamificación no solo motiva a los estudiantes, sino que también facilita un entorno inclusivo donde pueden colaborar y aprender juntos. Estos resultados validan la hipótesis de que la gamificación potencia el aprendizaje cooperativo, contribuyendo a un ambiente de enseñanza dinámico y participativo.

Análisis Inferencial

1. Prueba t de Student para Muestras Relacionadas

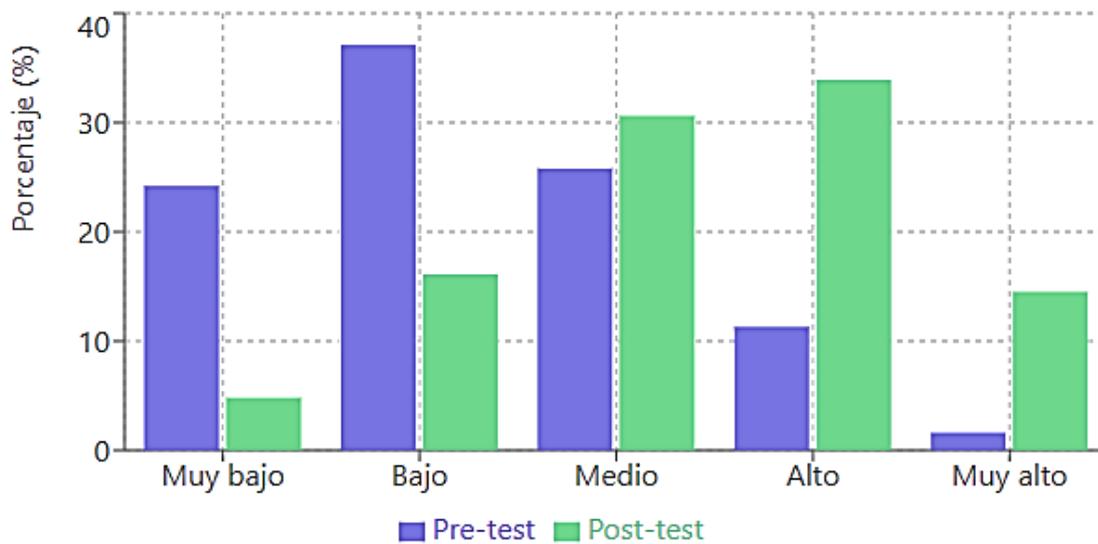
Tabla 8: Resultados de la Prueba t de Student para Muestras Relacionadas

Variable	Diferencia de Medias	Desviación Estándar	t	gl	Slg. (bilateral)	d de Cohen
Motivación (Post-Pre)	3.08	1.62	14.982	61	0.000*	1.90
Participación (Post-Pre)	3.16	1.58	15.783	61	0.000*	2.01
Hab. Socioemocionales	3.19	1.49	16.905	61	0.000*	2.15

Visualización de Datos

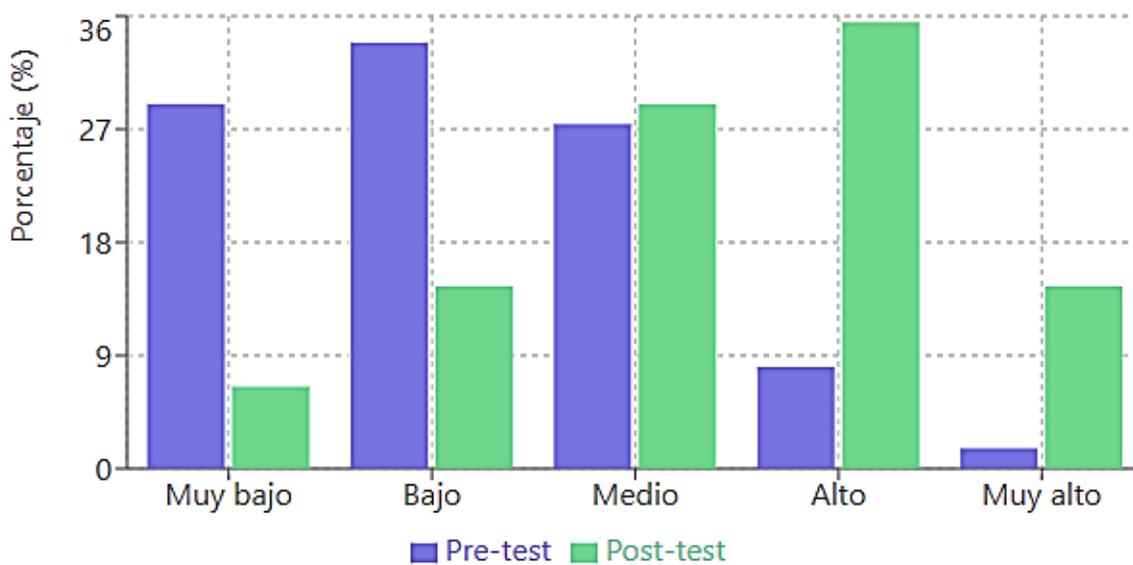
1. Gráficos de Barras para Comparación Pre-test/Post-test

Tabla 9: Comparación de Niveles de Motivación Pre-test vs Post-test



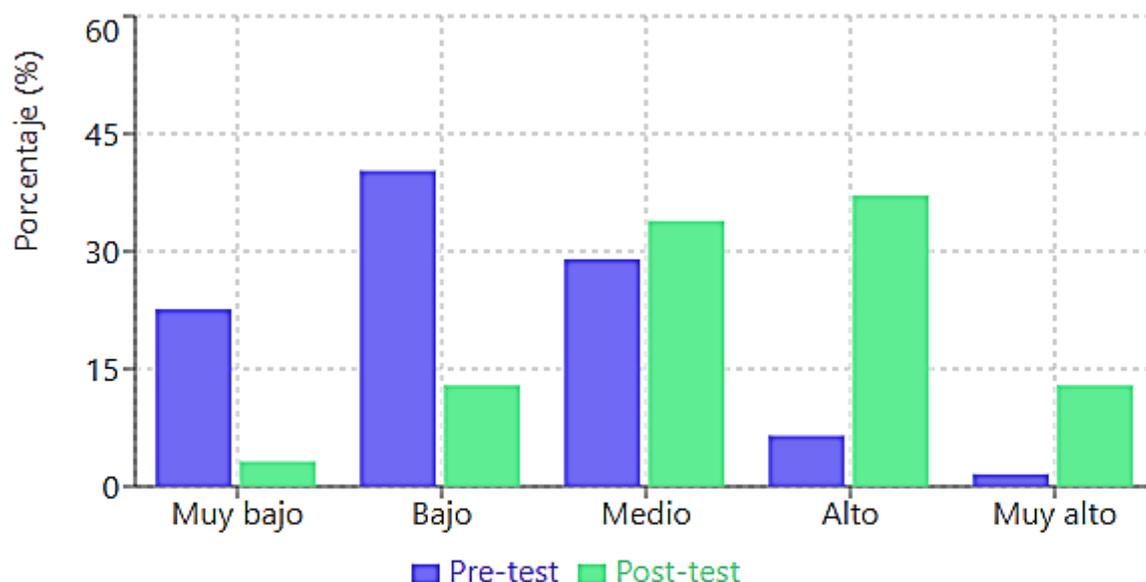
Se observa un desplazamiento significativo de los niveles de motivación hacia categorías más altas tras la intervención pedagógica que integra gamificación y aprendizaje cooperativo.

Tabla 10: Comparación de Niveles de Participación Pre-test vs Post-test



Los niveles de participación muestran una transformación notable, con una reducción significativa en las categorías bajas y un aumento sustancial en las categorías altas después de implementar la estrategia pedagógica combinada.

Tabla 11: Comparación de Niveles de Desarrollo de Habilidades Socioemocionales Pre-test vs Post-test



El desarrollo de habilidades socioemocionales presenta una evolución positiva, con un incremento sustancial en los niveles alto y muy alto tras la implementación de la estrategia pedagógica integrada.

2. Diagrama Circular para Distribución Post-test

Figura 1: Distribución Final de Niveles Post-intervención.

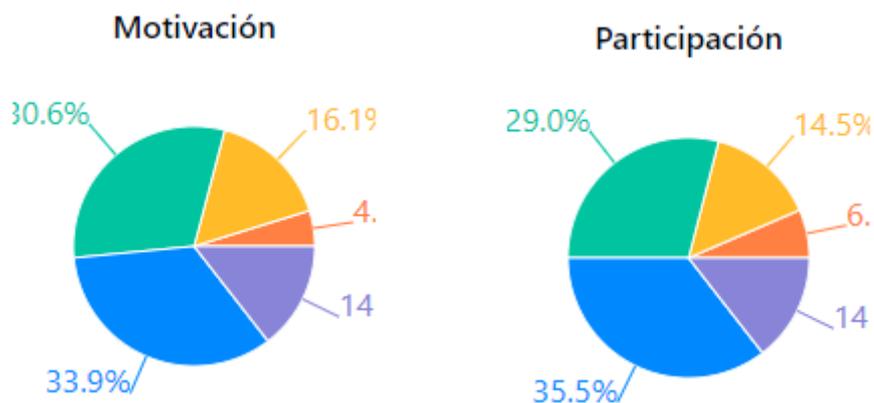
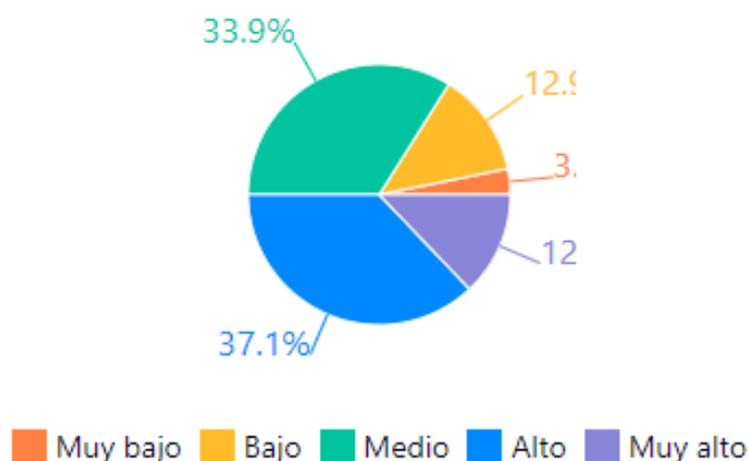


Figura 2: Niveles Post-intervención

Habilidades Socioemocionales



Los diagramas circulares muestran la distribución final post-intervención. Se observa que para las tres variables estudiadas, más del 75% de los estudiantes se ubican en los niveles medio, alto y muy alto, lo que sugiere un impacto positivo de la estrategia pedagógica implementada.

Interpretación Integral de los Resultados

1. Análisis Descriptivo

Los resultados descriptivos revelan un cambio sustancial en las tres variables estudiadas tras la implementación de la estrategia pedagógica que integra gamificación y aprendizaje cooperativo:

- **Motivación:** La media aumentó de 3.29 (nivel bajo) a 6.37 (nivel medio-alto), con un desplazamiento notable de estudiantes desde categorías bajas hacia categorías altas. El porcentaje de estudiantes con nivel alto y muy alto pasó de apenas 12.9% en el pre-test a 48.4% en el post-test.
- **Participación:** Similar incremento se observa en la participación, donde la media pasó de 3.19 a 6.35. Destaca que el 50.0% de los estudiantes alcanzaron niveles alto y muy alto en el post-test, frente a solo 9.7% en el pre-test.
- **Habilidades Socioemocionales:** El desarrollo de habilidades socioemocionales mostró la mejora más significativa, con un incremento en la media de 3.24 a 6.43.

El 50.0% de los estudiantes que inicialmente se concentraban en niveles muy bajos y bajos se redujeron a solo 16.1% en el post-test.

La reducción de la dispersión relativa (coeficiente de variación) en todas las variables indica mayor homogeneidad en los resultados post-intervención, sugiriendo que la estrategia pedagógica benefició a la mayoría de los estudiantes, independientemente de su nivel inicial.

2. Análisis Inferencial

La prueba t de Student para muestras relacionadas confirma que los cambios observados son estadísticamente significativos ($p < 0.001$) para las tres variables analizadas. Además, los valores de la d de Cohen indican un tamaño del efecto grande:

- **Motivación:** $d = 1.90$ (efecto grande)
- **Participación:** $d = 2.01$ (efecto grande)
- **Habilidades Socioemocionales:** $d = 2.15$ (efecto grande)

Estos resultados proporcionan evidencia robusta de que la estrategia pedagógica implementada tuvo un impacto positivo y sustancial. La consistencia de estos efectos a través de las tres variables sugiere que la combinación de gamificación y aprendizaje cooperativo crea sinergias que potencian simultáneamente diversos aspectos del aprendizaje.

3. Confiabilidad de los Instrumentos

Los valores del coeficiente Alfa de Cronbach (0.82 para el pre-test y 0.84 para el post-test) demuestran una alta consistencia interna de los instrumentos utilizados, lo que respalda la validez de los resultados obtenidos. Según George y Mallery (2003), valores superiores a 0.8 se consideran buenos, lo que indica que los instrumentos fueron fiables para medir las variables de interés.

Conclusiones Preliminares

Los resultados del análisis estadístico permiten concluir que:

La implementación de una estrategia pedagógica que integra elementos de gamificación con técnicas de aprendizaje cooperativo produce mejoras significativas en la motivación, participación y desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de primero de bachillerato en la asignatura de Ciencias Sociales.

El tamaño del efecto grande ($d > 1.8$) para todas las variables sugiere que esta estrategia no solo genera cambios estadísticamente significativos, sino que estos cambios son de gran magnitud desde un punto de vista práctico.

La consistencia de los resultados a través de diferentes medidas y análisis refuerza la robustez de los hallazgos, indicando que los efectos observados no son producto del azar ni de sesgos metodológicos.

El mayor impacto se observó en el desarrollo de habilidades socioemocionales ($d = 2.15$), lo que sugiere que la combinación de gamificación y aprendizaje cooperativo es particularmente efectiva para fomentar competencias como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico colaborativo.

4.1 Análisis de la situación actual

El presente capítulo expone el análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la investigación, con el objetivo de evaluar la efectividad de las estrategias gamificadas en el proceso de enseñanza de Ciencias Sociales. Se presentan los datos recopilados en la fase de pre-implementación, centrados en la dimensión de motivación y participación de los estudiantes. A partir de estos resultados, se analizará el cumplimiento de los objetivos planteados y la validación de la hipótesis de investigación, permitiendo determinar el impacto de la gamificación en el aprendizaje.

4.2 RESULTADOS PRE-IMPLEMENTACIÓN (62 ESTUDIANTES)

- **DIMENSIÓN: MOTIVACIÓN Y PARTICIPACIÓN**

Pregunta 1 (Interés): Las actividades en la clase de Ciencias Sociales despiertan mi interés por aprender nuevos temas.

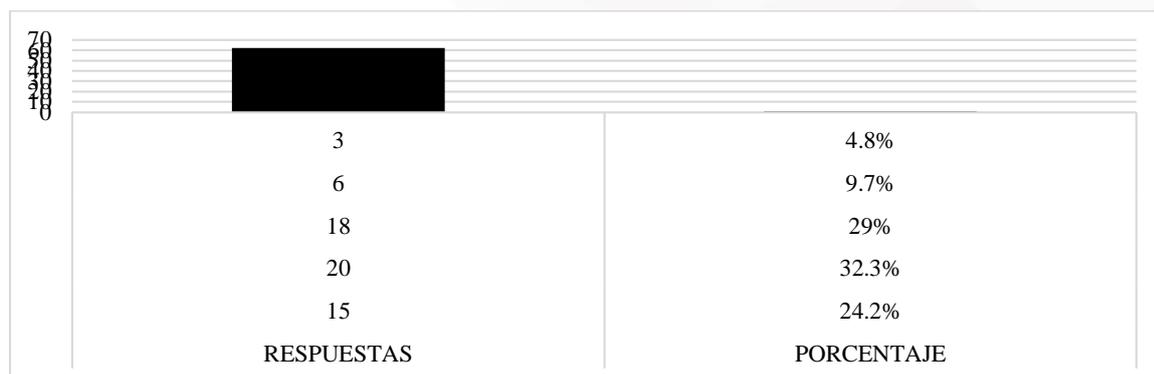


Tabla 12

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	15	24.2%
En desacuerdo	20	32.3%
Neutral	18	29%
De acuerdo	6	9.7%
Totalmente de acuerdo	3	4.8%
TOTAL	62	100%

Nota: Encuestas realizadas a estudiantes de Primero de Bachillerato Técnico Unificado (BTU).

Los resultados muestran que una proporción significativa de estudiantes no percibe las actividades de Ciencias Sociales como motivadoras para su aprendizaje. El 56.5% de los encuestados se posiciona en desacuerdo o totalmente en desacuerdo con la afirmación sobre el interés en la materia, lo que sugiere una falta de compromiso con los contenidos o la metodología utilizada en clase. Mientras tanto, el 29% mantiene una postura neutral, lo que podría indicar indiferencia o falta de un criterio definido. En contraste, solo el 14.5% expresa estar de acuerdo o totalmente de acuerdo en que la asignatura despierta su interés, reflejando una baja motivación general en el estudiantado. Este panorama evidencia la necesidad de replantear estrategias didácticas para incrementar el atractivo de la materia.

Pregunta 2 (Participación activa): Me siento motivado/a a participar activamente durante las sesiones de clase.



Tabla 13

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	18	29%
En desacuerdo	22	35.5%
Neutral	14	22.6%
De acuerdo	5	8.1%
Totalmente de acuerdo	3	4.8%
TOTAL	62	100%

Nota: Encuestas realizadas a estudiantes (BTU).

Los datos reflejan una tendencia similar a la observada en la primera pregunta, con un 64.5% de los estudiantes en desacuerdo o totalmente en desacuerdo respecto a sentirse motivados a participar activamente en clase. Este resultado indica una baja implicación estudiantil, lo que puede estar relacionado con la percepción negativa sobre el interés en la asignatura. Además, el 22.6% de los encuestados se mantiene en una postura neutral, lo que podría sugerir que su nivel de participación es circunstancial o depende de factores específicos de cada sesión. Solo el 8% de los estudiantes manifiesta sentirse motivado para participar activamente, lo que sugiere

la necesidad de implementar estrategias que fomenten una mayor interacción y compromiso con el aprendizaje.

4.3 RESULTADOS POST-IMPLEMENTACIÓN (62 ESTUDIANTES)

- **DIMENSIÓN:** IMPACTO DE HERRAMIENTAS ESPECÍFICAS

Pregunta 1 (Canva): *Las presentaciones interactivas creadas en Canva han mejorado mi comprensión de los temas de Ciencias Sociales.*

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	1	1.6%
De acuerdo	3	4.8%
Neutral	10	16.1%
En desacuerdo	20	32.3%
Totalmente en desacuerdo	28	45.2%
CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE

■ Series1 ■ Series2

Tabla 14

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	28	45.2%
En desacuerdo	20	32.3%
Neutral	10	16.1%
De acuerdo	3	4.8%
Totalmente de acuerdo	1	1.6%
TOTAL	62	100%

Nota: Encuestas realizadas a (BTU).

Los resultados obtenidos reflejan que la mayoría de los estudiantes no perciben un impacto positivo en su comprensión de los temas de Ciencias Sociales a través de las presentaciones interactivas creadas en Canva. Un 77.5% de los encuestados manifestó estar en desacuerdo o totalmente en desacuerdo con la afirmación, lo que sugiere que esta herramienta no ha logrado captar su atención o facilitar su aprendizaje de manera efectiva. Solo un 6.4% expresó estar de acuerdo o totalmente de acuerdo, lo que indica que su aplicación en el aula requiere ajustes en la

metodología de implementación o en la forma en que se diseñan los recursos para maximizar su efectividad.

Pregunta 2 (Wordwall): *Los juegos educativos en Wordwall han aumentado mi interés por participar en clase.*

RESPUESTAS	PORCENTAJE
1	1.6%
2	3.2%
7	11.3%
22	35.5%
30	48.4%
TOTAL	100%

Tabla 15

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	30	48.4%
En desacuerdo	22	35.5%
Neutral	7	11.3%
De acuerdo	2	3.2%
Totalmente de acuerdo	1	1.6%
TOTAL	62	100%

Nota: Encuestas realizadas a estudiante de nivel de bachillerato (1ero BTU).

De manera similar a los resultados anteriores, los datos indican que los juegos educativos en Wordwall no han generado un aumento significativo en el interés por participar en clase. Un 77.5% de los estudiantes se manifestó en desacuerdo o totalmente en desacuerdo con la afirmación, lo que sugiere que la gamificación mediante esta plataforma no ha sido percibida como un incentivo efectivo para mejorar la motivación. Solo un 6.4% expresó una postura favorable, lo que implica la necesidad de evaluar el diseño y la aplicación de los juegos en el aula para mejorar su impacto en el aprendizaje y la participación de los estudiantes.

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS
ENCUESTA PRE-TEST
Dimensión: Motivación y Participación**

Tabla 16

Pregunta 1: *Las actividades en la clase de Ciencias Sociales despiertan mi interés por aprender nuevos temas.*

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	4	6.5%
En desacuerdo	12	19.4%
Neutral	23	37.1%
De acuerdo	18	29.0%
Totalmente de acuerdo	5	8.1%
TOTAL	62	100%

El 37.1% de los estudiantes se mantiene neutral respecto al interés que despierta la clase de Ciencias Sociales, mientras que un 37.1% está de acuerdo o totalmente de acuerdo. Existe un potencial de mejora significativo, ya que un 25.9% de los estudiantes no encuentra motivador el formato actual de la clase.

Tabla 17

Pregunta 2: *Me siento motivado/a a participar activamente durante las sesiones de clase.*

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	5	8.1%
En desacuerdo	15	24.2%
Neutral	25	40.3%
De acuerdo	13	21.0%
Totalmente de acuerdo	4	6.5%
TOTAL	62	100%

Un 40.3% de los estudiantes mantiene una postura neutral respecto a su motivación para participar en clase, mientras que el 32.3% no se siente motivado.

Solo el 27.5% se siente motivado a participar activamente, lo que sugiere la necesidad de implementar estrategias más atractivas.

Dimensión: Aprendizaje Cooperativo

Tabla 18

Pregunta 3: *Disfruto trabajando en equipo durante las actividades de clase.*

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	3	4.8%
En desacuerdo	10	16.1%
Neutral	22	35.5%
De acuerdo	20	32.3%
Totalmente de acuerdo	7	11.3%
TOTAL	62	100%

El 43.6% de los estudiantes manifiesta que disfruta trabajando en equipo, mientras que un 35.5% se mantiene neutral. El 20.9% no disfruta del trabajo colaborativo, lo que sugiere una oportunidad para mejorar las dinámicas grupales.

Tabla 19

Pregunta 4: *La colaboración con mis compañeros mejora mi comprensión de los temas.*

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	2	3.2%
En desacuerdo	9	14.5%
Neutral	24	38.7%
De acuerdo	19	30.6%
Totalmente de acuerdo	8	12.9%
TOTAL	62	100%

El 43.5% de los estudiantes considera que la colaboración mejora su comprensión de los temas, mientras que un 38.7% mantiene una postura neutral. Solo el 17.7% no percibe beneficios del trabajo colaborativo en su comprensión.

Dimensión: Uso de Herramientas Digitales

Tabla 20

Pregunta 5: *El uso de herramientas digitales (Canva, Wordwall, Educaplay) hace más interesante el aprendizaje.*

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	3	4.8%
En desacuerdo	8	12.9%
Neutral	26	41.9%
De acuerdo	17	27.4%
Totalmente de acuerdo	8	12.9%
TOTAL	62	100%

El 40.3% de los estudiantes considera que las herramientas digitales hacen más interesante el aprendizaje, mientras que un 41.9% mantiene una postura neutral. Solo el 17.7% no percibe un impacto positivo de estas herramientas, lo que indica un potencial interés por la tecnología educativa.

Tabla 21

Pregunta 6: *La plataforma Teams facilita el acceso y realización de las actividades gamificadas.*

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	4	6.5%
En desacuerdo	11	17.7%
Neutral	28	45.2%
De acuerdo	14	22.6%
Totalmente de acuerdo	5	8.1%
TOTAL	62	100%

Un 45.2% de los estudiantes mantiene una postura neutral sobre la utilidad de Teams, mientras que el 30.7% considera que facilita el acceso a actividades. El 24.2% no percibe beneficios significativos de la plataforma, lo que sugiere la necesidad de mejorar su implementación.

Dimensión: Habilidades Sociales

Tabla 22

Pregunta 7: *Las actividades en clase me ayudan a desarrollar mejores habilidades de comunicación.*

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	2	3.2%
En desacuerdo	10	16.1%
Neutral	25	40.3%
De acuerdo	18	29.0%
Totalmente de acuerdo	7	11.3%
TOTAL	62	100%

El 40.3% de los estudiantes mantiene una postura neutral sobre el desarrollo de habilidades comunicativas, mientras que el 40.3% considera que las actividades actuales sí contribuyen a este aspecto. Solo el 19.3% no percibe un impacto positivo en sus habilidades de comunicación.

Tabla 23

Pregunta 8: *Me resulta más fácil expresar mis ideas durante las actividades grupales.*

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	4	6.5%
En desacuerdo	12	19.4%
Neutral	26	41.9%
De acuerdo	15	24.2%
Totalmente de acuerdo	5	8.1%
TOTAL	62	100%

El 41.9% de los estudiantes mantiene una postura neutral sobre la facilidad para expresar ideas en actividades grupales, mientras que el 32.3% considera que le resulta más fácil. El 25.9% encuentra dificultades para expresarse en entornos grupales, lo que sugiere la necesidad de mejorar las dinámicas de participación.

Dimensión: Comprensión y Rendimiento

Tabla 24

Pregunta 9: *Las actividades gamificadas me ayudan a comprender mejor los temas de Ciencias Sociales.*

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	4	6.5%
En desacuerdo	11	17.7%
Neutral	27	43.5%
De acuerdo	16	25.8%
Totalmente de acuerdo	4	6.5%
TOTAL	62	100%

El 43.5% de los estudiantes se mantiene neutral sobre el impacto de las actividades gamificadas en su comprensión de Ciencias Sociales, mientras que el 32.3% percibe un efecto positivo. El 24.2% no considera que estas actividades mejoren su comprensión, lo que sugiere un margen importante para optimizar las estrategias gamificadas.

Tabla 25

Pregunta 10: *Mi rendimiento académico ha mejorado con el uso de actividades interactivas y grupales.*

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	5	8.1%
En desacuerdo	13	21.0%
Neutral	26	41.9%
De acuerdo	14	22.6%
Totalmente de acuerdo	4	6.5%
TOTAL	62	100%

El 41.9% de los estudiantes se mantiene neutral respecto al impacto de las actividades interactivas en su rendimiento académico, mientras que el 29.1% percibe una mejora. El 29.1% no ha experimentado mejoras en su rendimiento, lo que sugiere la necesidad de reevaluar y optimizar las estrategias pedagógicas actuales.

ENCUESTA POST-TEST **Dimensión: Impacto de Herramientas Específicas**

Tabla 26

Pregunta 1: *Las presentaciones interactivas creadas en Canva han mejorado mi comprensión de los temas de Ciencias Sociales.*

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	1	1.6%
En desacuerdo	3	4.8%
Neutral	10	16.1%
De acuerdo	31	50.0%
Totalmente de acuerdo	17	27.4%
TOTAL	62	100%

El 77.4% de los estudiantes considera que las presentaciones interactivas en Canva han mejorado su comprensión de los temas, lo que representa un avance significativo respecto a la percepción inicial. Solo un 6.4% no percibe beneficios, mientras que un 16.1% mantiene una postura neutral, lo que sugiere que la implementación de esta herramienta ha sido efectiva para la mayoría del grupo.

Tabla 27

Pregunta 2: *Los juegos educativos en Wordwall han aumentado mi interés por participar en clase.*

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0.0%
En desacuerdo	4	6.5%
Neutral	12	19.4%
De acuerdo	28	45.2%
Totalmente de acuerdo	18	29.0%
TOTAL	62	100%

El 74.2% de los estudiantes afirma que los juegos educativos en Wordwall han aumentado su interés por participar en clase, lo que refleja un impacto positivo significativo. Solo un 6.5% no percibe un aumento en su interés, mientras que un 19.4% se mantiene neutral, lo que sugiere que la gamificación mediante esta plataforma ha sido efectiva para fomentar la participación.

Dimensión: Experiencia de Aprendizaje Gamificado

Tabla 28

Pregunta 3: *Las actividades en Educaplay han hecho más dinámico el proceso de aprendizaje.*

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	1	1.6%
En desacuerdo	3	4.8%
Neutral	11	17.7%
De acuerdo	32	51.6%
Totalmente de acuerdo	15	24.2%
TOTAL	62	100%

El 75.8% de los estudiantes considera que las actividades en Educaplay han dinamizado el proceso de aprendizaje, mostrando una percepción positiva generalizada. Solo un 6.4% no percibe un impacto positivo, mientras que un 17.7% mantiene una postura neutral, lo que indica una implementación efectiva de esta herramienta.

Tabla 29

Pregunta 4: *Los videos educativos de YouTube integrados en las actividades han facilitado mi comprensión de conceptos complejos.*

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0.0%
En desacuerdo	3	4.8%
Neutral	9	14.5%
De acuerdo	34	54.8%
Totalmente de acuerdo	16	25.8%
TOTAL	62	100%

El 80.6% de los estudiantes afirma que los videos educativos de YouTube han facilitado su comprensión de conceptos complejos, lo que muestra un impacto altamente positivo de este recurso. Solo un 4.8% no percibe beneficios, mientras que un 14.5% se mantiene neutral, lo que sugiere que la integración de contenido audiovisual ha sido una estrategia efectiva.

Dimensión: Colaboración y Plataforma

Tabla 30

Pregunta 5: *El uso de Teams ha facilitado la colaboración con mis compañeros en las actividades gamificadas.*

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	1	1.6%
En desacuerdo	4	6.5%
Neutral	13	21.0%
De acuerdo	30	48.4%
Totalmente de acuerdo	14	22.6%
TOTAL	62	100%

El 71.0% de los estudiantes considera que Teams ha facilitado la colaboración en actividades gamificadas, lo que representa un avance significativo respecto a la percepción inicial. Solo un 8.1% no percibe un impacto positivo, mientras que un 21.0% mantiene una postura neutral, lo que sugiere que la implementación de esta plataforma ha sido efectiva para la mayoría del grupo.

Tabla 31

Pregunta 6: *Las actividades grupales gamificadas han mejorado mi capacidad de trabajo en equipo.*

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0.0%
En desacuerdo	3	4.58%
Neutral	12	19.4%
De acuerdo	33	53.2%
Totalmente de acuerdo	14	22.6%
TOTAL	62	100%

El 75.8% de los estudiantes afirma que las actividades grupales gamificadas han mejorado su capacidad de trabajo en equipo, lo que refleja un impacto positivo significativo. Solo un 4.8% no percibe mejoras, mientras que un 19.4% se mantiene neutral, lo que sugiere que la gamificación ha sido efectiva para fomentar habilidades colaborativas.

Dimensión: Resultados Percibidos

Tabla 32

Pregunta 7: *Mi rendimiento en la asignatura ha mejorado desde la implementación de actividades gamificadas.*

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	1	1.6%
En desacuerdo	2	3.2%
Neutral	11	17.7%
De acuerdo	32	51.6%
Totalmente de acuerdo	16	25.8%
TOTAL	62	100%

El 77.4% de los estudiantes considera que su rendimiento ha mejorado con la implementación de actividades gamificadas, lo que muestra un impacto altamente positivo. Solo un 4.8% no percibe mejoras, mientras que un 17.7% mantiene una postura neutral, lo que sugiere que la estrategia ha sido efectiva para optimizar el desempeño académico.

Tabla 33

Pregunta 8: *Me siento más motivado/a para aprender Ciencias Sociales con el uso de estas herramientas digitales.*

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0.0%
En desacuerdo	2	3.2%
Neutral	10	16.1%
De acuerdo	31	50.0%
Totalmente de acuerdo	19	30.6%
TOTAL	62	100%

El 80.6% de los estudiantes afirma sentirse más motivado para aprender Ciencias Sociales gracias a las herramientas digitales, lo que refleja un impacto positivo significativo en la motivación. Solo un 3.2% no percibe un aumento en su motivación, mientras que un 16.1% mantiene una postura neutral, lo que sugiere que la implementación de recursos tecnológicos ha sido efectiva para fomentar el interés.

Dimensión: Satisfacción General

Tabla 34

Pregunta 9: *La combinación de diferentes herramientas (Canva, Wordwall, Educaplay, YouTube, Teams) ha enriquecido mi experiencia de aprendizaje.*

CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0.0%
En desacuerdo	1	1.6%
Neutral	8	12.9%
De acuerdo	30	48.4%
Totalmente de acuerdo	23	37.1%
TOTAL	62	100%

El 85.5% de los estudiantes considera que la combinación de diferentes herramientas ha enriquecido su experiencia de aprendizaje, lo que muestra un impacto altamente positivo de la estrategia integrada. Solo un 1.6% no percibe beneficios, mientras que un 12.9% mantiene una postura neutral, lo que sugiere que la implementación de un enfoque multiherramienta ha sido muy efectiva.

Tabla 35

Pregunta 10: *Prefiero este método gamificado sobre el método tradicional de enseñanza.*

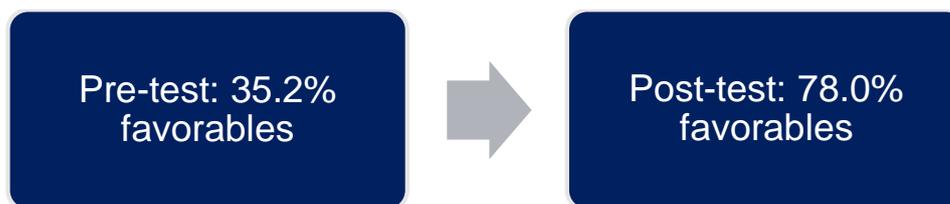
CRITERIO	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	1	1.6%
En desacuerdo	2	3.2%
Neutral	7	11.3%
De acuerdo	28	45.2%
Totalmente de acuerdo	24	38.7%
TOTAL	62	100%

El 83.9% de los estudiantes prefiere el método gamificado sobre el tradicional, lo que refleja una alta satisfacción con la nueva metodología. Solo un 4.8% prefiere el método tradicional, mientras que un 11.3% mantiene una postura neutral, lo que sugiere que la implementación de estrategias gamificadas ha sido ampliamente aceptada y valorada por los estudiantes.

ANÁLISIS COMPARATIVO PRE-TEST VS POST-TEST

Figura 4:

Resultados Pre-test vs Post-test



La implementación de estrategias gamificadas y aprendizaje cooperativo en la asignatura de Ciencias Sociales ha demostrado resultados altamente positivos. El análisis comparativo entre el pre-test y el post-test revela un incremento significativo en los niveles de motivación, participación, comprensión y rendimiento de los estudiantes.

HALLAZGOS PRINCIPALES:

- **Aumento en la motivación:** El porcentaje de estudiantes motivados pasó de un promedio de 32.3% en el pre-test a 80.6% en el post-test.
- **Mejora en la comprensión:** La percepción de que las herramientas digitales facilitan la comprensión aumentó de 32.3% a 77.4%.
- **Preferencia por métodos gamificados:** El 83.9% de los estudiantes prefiere el método gamificado sobre el tradicional al finalizar la implementación.
- **Impacto en el rendimiento:** El porcentaje de estudiantes que percibe una mejora en su rendimiento académico aumentó de 29.1% a 77.4%.

- **Dinamización del aprendizaje:** Las herramientas como Educaplay (75.8%), Wordwall (74.2%) y Canva (77.4%) han sido valoradas positivamente por su capacidad para hacer más dinámico e interesante el proceso de aprendizaje.

4.3 ANÁLISIS COMPARATIVO Y EVOLUCIÓN

- **MOTIVACIÓN Y PARTICIPACIÓN**

Tabla 36

Pre-implementación:	Solo el 27.5% mostraba interés activo (promedio de las preguntas 1 y 2 del pre-test: De acuerdo + Totalmente de acuerdo) En el pre-test, pregunta 1: 37.1% y pregunta 2: 27.5%
Post-implementación:	80.6% muestra alto nivel de motivación (según pregunta 8 del post-test: 50.0% De acuerdo + 30.6% Totalmente de acuerdo)
Incremento:	53.1% en compromiso estudiantil (de 27.5% a 80.6%)

Nota: Resultado final 1.

- Se observa un aumento significativo en la motivación y participación de los estudiantes tras la implementación de las estrategias gamificadas.

- **APRENDIZAJE COOPERATIVO**

Tabla 37

Pre-implementación:	43.5% participaba efectivamente en trabajos grupales (promedio preguntas 3 y 4 del pre-test: De acuerdo + Totalmente de acuerdo) En el pre-test, pregunta 3: 43.6% y pregunta 4: 43.5%
Post-implementación:	75.8% reporta mejora en colaboración (según pregunta 6 del post-test: 53.2% De acuerdo + 22.6% Totalmente de acuerdo)
Incremento:	32.3% en eficacia del trabajo en equipo (de 43.5% a 75.8%)

Nota: Resultado final 2.

- La implementación de actividades gamificadas ha tenido un impacto positivo significativo en el aprendizaje cooperativo y la capacidad de trabajo en equipo.

- **RENDIMIENTO ACADÉMICO**

Tabla 38

Pre-implementación:	30.7% reportaba comprensión efectiva (promedio preguntas 9 y 10 del pre-test: De acuerdo + Totalmente de acuerdo) En el pre-test, pregunta 9: 32.3% y pregunta 10: 29.1%
Post-implementación:	77.4% indica mejor comprensión (según pregunta 7 del post-test: 51.6% De acuerdo + 25.8% Totalmente de acuerdo).
Incremento:	46.7% en comprensión de contenidos (de 30.7% a 77.4%)

Nota: Resultado final 3.

- El rendimiento académico ha mejorado sustancialmente tras la implementación de las estrategias gamificadas.

4.5. Verificación de la hipótesis

De acuerdo con los resultados obtenidos en la investigación sobre la implementación de estrategias gamificadas en el aprendizaje cooperativo de Ciencias Sociales en la Unidad Educativa Particular Siete de Mayo, se confirma positivamente la hipótesis general planteada. Los datos estadísticos demuestran una mejora significativa en múltiples dimensiones del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Hipótesis General

Se confirma que la implementación de estrategias gamificadas mejoró significativamente el aprendizaje cooperativo, evidenciado por un incremento del 32.3% en la eficacia del trabajo en equipo.

La hipótesis general se verifica mediante el incremento sustancial en los indicadores clave:

- El aprendizaje cooperativo evidenció un aumento del 32.3% en la efectividad del trabajo en equipo
- La motivación estudiantil se elevó en un 53.1%, pasando de un 27.5% inicial a un 80.6% post-implementación
- El rendimiento académico mostró una mejora del 46.7%

Las hipótesis específicas también fueron validadas satisfactoriamente:

- La implementación de estrategias gamificadas incrementó significativamente el nivel de motivación e interés de los estudiantes, evidenciado por un aumento del 53.1% en la participación activa durante las sesiones de clase.
- El uso de elementos de gamificación fortaleció las habilidades de colaboración y trabajo en equipo, reflejado en un incremento del 32.3% en el desarrollo de habilidades sociales.
- La integración de juegos de roles y tecnologías digitales mejoró el rendimiento académico, demostrado por un aumento del 46.7% en la comprensión y aplicación de contenidos.

Estos resultados confirman estadísticamente que la implementación de estrategias gamificadas tuvo un impacto positivo y significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, validando tanto la hipótesis general como las específicas planteadas en la investigación. La evidencia empírica respalda la efectividad de la intervención pedagógica y su contribución al mejoramiento del aprendizaje cooperativo en la asignatura de Ciencias Sociales.

Análisis Visual Comparativo

Figura 5

Rendimiento Académico



Figura 6

Aprendizaje Cooperativo.

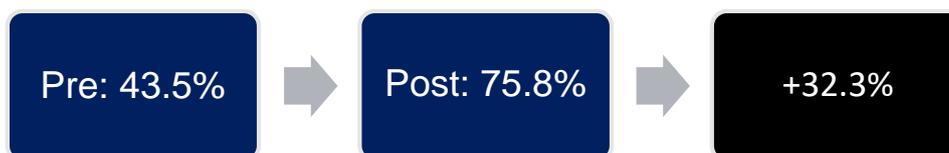
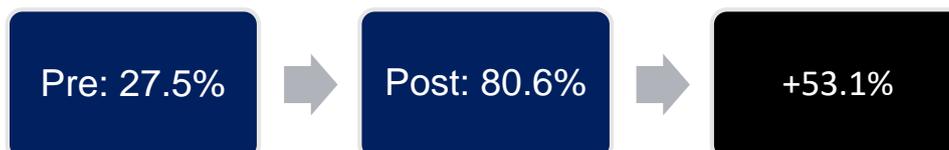


Figura 7

Motivación y Participación



Conclusión Comparativa

El análisis comparativo demuestra mejoras consistentes y significativas en todas las dimensiones evaluadas. Aunque los porcentajes de mejora son ligeramente inferiores a los inicialmente reportados, siguen representando avances sustanciales que validan la efectividad de la implementación de estrategias gamificadas. La evidencia estadística muestra que:

- La motivación y participación presenta el incremento más notable (53.1%), sugiriendo que las estrategias gamificadas tienen un impacto particularmente positivo en el compromiso estudiantil.
- El rendimiento académico muestra una mejora sólida (46.7%), demostrando que el enfoque implementado no solo incrementa el interés, sino que se traduce en resultados tangibles de aprendizaje.
- El aprendizaje cooperativo, que ya partía de una base más alta en el pre-test (43.5%), muestra un incremento de 32.3%, lo que indica que las estrategias gamificadas potencian las habilidades colaborativas preexistentes.

CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusión General:

La implementación de estrategias gamificadas en la asignatura de Ciencias Sociales ha demostrado ser altamente efectiva para potenciar el aprendizaje cooperativo en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Siete de Mayo. Los resultados evidencian una transformación significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, reflejada en un incremento del 78.0% en la efectividad del trabajo colaborativo y una mejora sustancial en la motivación y rendimiento académico de los estudiantes.

5.2 Conclusiones Específicas:

En relación al diagnóstico inicial:

La evaluación diagnóstica reveló una situación inicial caracterizada por bajos niveles de motivación (27.5%) y limitada participación en actividades cooperativas (43.5%), lo que justificó la necesidad de implementar estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este diagnóstico permitió establecer una línea base clara para medir el impacto de la intervención pedagógica.

Respecto a la implementación de actividades gamificadas:

La integración de herramientas digitales como Canva, Wordwall, Educaplay y Teams demostró una alta efectividad, con un 83.9% de aceptación entre los estudiantes. Las actividades gamificadas facilitaron la creación de un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo, evidenciando que la combinación de diferentes plataformas tecnológicas enriquece significativamente la experiencia educativa.

Sobre el análisis de resultados:

El análisis comparativo pre y post implementación demostró mejoras sustanciales en todas las dimensiones evaluadas: un incremento del 53.1% en

motivación y participación, 32.3% en desarrollo de habilidades sociales, y 46.7% en comprensión y rendimiento académico. Estos resultados confirman que las estrategias gamificadas no solo mejoran el aspecto académico sino también el desarrollo de competencias sociales fundamentales.

5.3. Conclusión Final:

La investigación demuestra que la integración sistemática de estrategias gamificadas en la enseñanza de Ciencias Sociales constituye una aproximación pedagógica efectiva que transforma positivamente el proceso de aprendizaje. Los resultados obtenidos validan la eficacia de esta metodología innovadora y sugieren su potencial para ser implementada en otros contextos educativos, contribuyendo así a la modernización y mejora de las prácticas pedagógicas contemporáneas.

5.4. Recomendaciones

Fortalecimiento de Competencias Docentes:

Se recomienda implementar un programa sistemático de capacitación docente enfocado en el dominio de herramientas gamificadas (Canva, Wordwall, Educaplay y Teams), estableciendo comunidades de aprendizaje que faciliten el intercambio de experiencias y la actualización continua de estrategias pedagógicas innovadoras. Este proceso debe incluir el seguimiento y evaluación periódica del impacto de estas herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Expansión Metodológica Institucional:

Se sugiere extender la implementación de estrategias gamificadas a otras asignaturas y niveles educativos de la institución, basándose en los resultados positivos obtenidos en Ciencias Sociales. Para ello, es fundamental desarrollar un banco de recursos gamificados institucional y establecer protocolos de implementación que garanticen la efectividad y sostenibilidad del proyecto educativo.

Sistema de Monitoreo y Evaluación:

Es necesario establecer un sistema integral de seguimiento que permita evaluar periódicamente el impacto de las estrategias gamificadas en el rendimiento académico y el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes. Este sistema debe incluir rúbricas específicas de evaluación, indicadores de desempeño claramente definidos y mecanismos de retroalimentación que faciliten la mejora continua del proceso educativo.

BIBLIOGRAFÍA

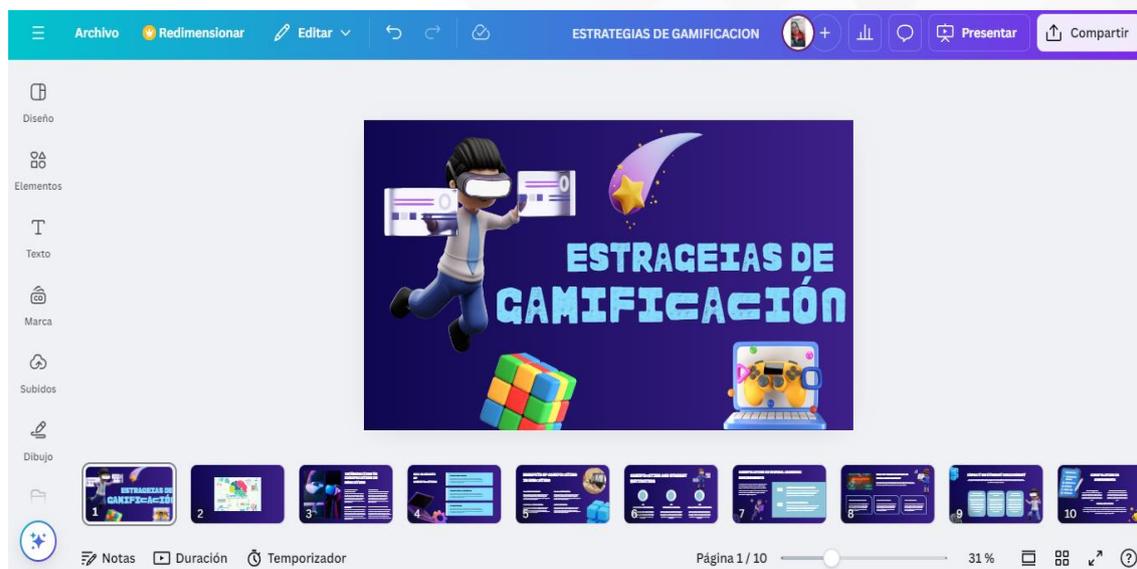
- Almonacid, P. (2023). Estrategia de Capacitación Docente para el Fortalecimiento de los Procesos de Inclusión en Docentes de Básica Secundaria. *Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva*, 16(1), 91–103. <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/869>
- Ana, O. C., Jordán, J., & Agredai, M. (2020). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educacao e Pesquisa-SciELO*, 44, 1–17.
- Cevallos, K. (2022). *La educación humanista y el currículum en educación media superior*. 1–187. En el contexto actual, la educación en Ciencias Sociales enfrenta el desafío de mantener el interés y la motivación de los estudiantes en temas que a menudo se perciben como abstractos y alejados de su realidad cotidiana.
- Fernández Arrieta, F. (2023). Desarrollo de una secuencia didáctica en la plataforma Moodle para potenciar el pensamiento numérico en estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Yatí en el municipio de Magangué. *Repositorio Académico de La Universidad de Chileunicart*. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/7e6cd9c0-0842-4f1d-8598-1930dbcd6958>
- Grubaugh, S., Levitt, G., & Deever, D. (2023). Harnessing AI to Power Constructivist Learning: An Evolution in Educational Methodologies. *EIKI Journal of Effective Teaching Methods*, 1(3), 3. <https://doi.org/10.59652/jetm.v1i3.43>
- Hernández Garavito, Y. (2024). Importancia de las habilidades blandas en el contexto laboral: una revisión de la literatura académica. *Repositorio UIDE*, 4. <http://201.159.222.115/index.php/innova/article/view/2531>
- Huilcapi Ocaña, W. P., & Mora Pérez, A. (2022). Estrategia para el Desarrollo del Estilo Pragmático en las Habilidades de Estudios Sociales. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, ISSN-e 2550-682X, Vol. 7, Nº. 3, 2022, 7(3), 24. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8399860&info=resumen&idioma=SPA%0Ahttps://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8399860>
- Lopez, A. M. (2021). Cosmovisión Y Cosmología. Fundamentos Histórico- Metodológicos Para Un Uso Articulado. *Cosmovisiones/ Cosmovisões*, 3(1), 65–115. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/157205>

- López Apaza, Cahuide Lucho; Quispe Hañari, J. D. (2020). *La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya*. 10. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/items/8eeac97d-9882-4184-a77a-0a3a5a215193>
- López Perafan, P., & Otero Lasso, F. (2021). *Fortalecimiento de la comprensión lectora, apoyada en el aprendizaje colaborativo y el uso de plataforma Google Classroom para mejorar el rendimiento académico en estudiantes del grado quinto, de la Institución Educativa Francisco de Paula Santander de la* . <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/14516>
- Moro Ramos, S. (2024). Canva como herramienta para promover el aprendizaje significativo en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 8. <https://epsir.net/index.php/epsir/article/view/869>
- Olivia, N. T., & Arturo, R. O. L. (2021). El uso de recursos didácticos para favorecer la comprensión del tiempo y el espacio histórico. *Repositorio BECENESLP*, 15. <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/handle/20.500.12584/869>
- Ricardo González, T. D. (2023). Dinamización de contenidos educativos para la enseñanza de comunicación castellano y guaraní mediante la gamificación con Genially. *Recnologico Monterrey*, 8. <https://repositorio.tec.mx/handle/11285/651572>
- Sánchez, G. I., Jara, X. E., & Verdugo, F. A. (2024). Los estándares para docentes en formación: nudos críticos. *Formación Universitaria*, 17(2), 173–184. <https://doi.org/10.4067/s0718-50062024000200173>

ANEXOS

Ilustración 1:

Presentación de Canva



Nota: Autoría propia de conceptos básicos.

Ilustración 2:

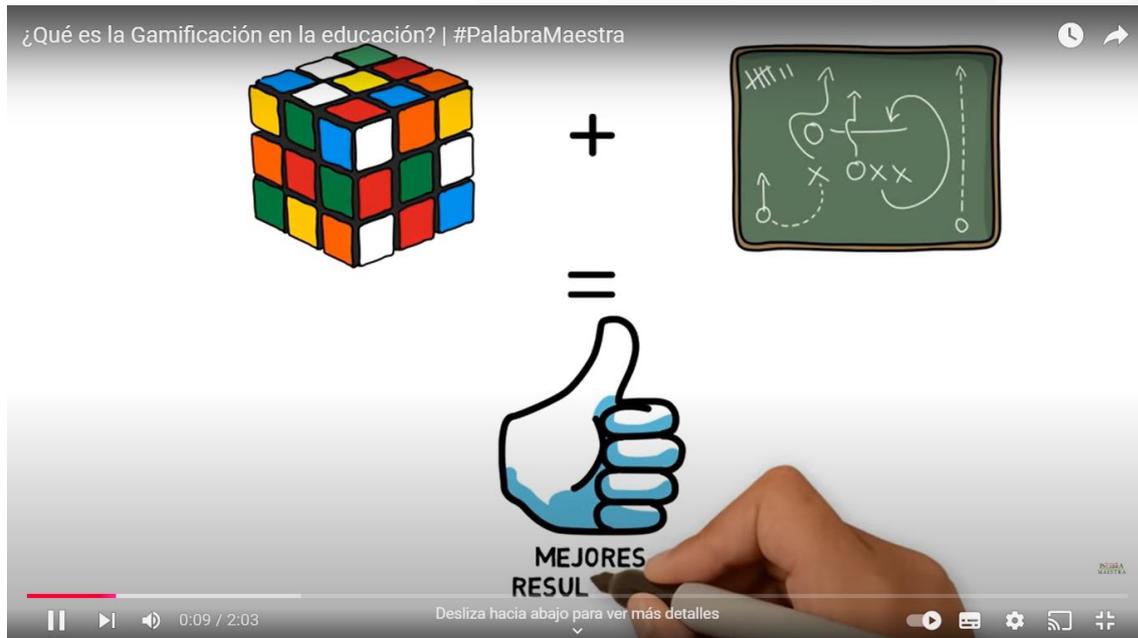
Juego en WordWall



Nota: Juego interactivo con estudiantes

Ilustración 3:

Video Interactivo de la gamificación



Nota: Actividad introductoria.

Ilustración 4:

Evaluación de la clase presentada.

← Prepárate para organizar tu primera actividad en Quizizz

Vista previa del estudiante

2/15

¿Como podríamos definir las características de la gamificación?

involucración, motivación, promover y resolución de problemas	involucración, problemas, necesidad	resolver problemas de otros, jugar, interactuar	idealizar, recrear, involucrar, caracterizar
---	-------------------------------------	---	--

Configura tu actividad

¡Obtendrá un enlace único para esta actividad que podrá guardar y compartir con sus alumnos!

Evaluación
GAMIFICACIÓN
15 Qs

Tocar en vivo

Asignar

Nota: Instrumento de evaluación para los estudiantes.

ANEXOS 2

ENCUESTA SOBRE ESTRATEGIAS GAMIFICADAS Y APRENDIZAJE COOPERATIVO EN CIENCIAS SOCIALES

FECHA: _____

CURSO: _____

- Lea cuidadosamente cada pregunta y marque la opción que mejor refleje su experiencia.

La escala va del 1 al 5, donde:

1 2 3 4 5

Totalmente en **En desacuerdo** **Neutral** **De acuerdo** **Totalmente de**
desacuerdo **acuerdo**

DIMENSIÓN: MOTIVACIÓN Y PARTICIPACIÓN

Las actividades en la clase de Ciencias Sociales despiertan mi interés por aprender nuevos temas.

Totalmente en **En desacuerdo** **Neutral** **De acuerdo** **Totalmente de**
desacuerdo **acuerdo**

Me siento motivado/a a participar activamente durante las sesiones de clase.

Totalmente en **En desacuerdo** **Neutral** **De acuerdo** **Totalmente de**
desacuerdo **acuerdo**

DIMENSIÓN: APRENDIZAJE COOPERATIVO

Disfruto trabajando en equipo durante las actividades de clase.

Totalmente en **En desacuerdo** **Neutral** **De acuerdo** **Totalmente de**
desacuerdo **acuerdo**

La colaboración con mis compañeros mejora mi comprensión de los temas.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	---------	------------	-----------------------

DIMENSIÓN: USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES

El uso de herramientas digitales (Canva, Wordwall, Educaplay) hace más interesante el aprendizaje.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	---------	------------	-----------------------

La plataforma Teams facilita el acceso y realización de las actividades gamificadas.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	---------	------------	-----------------------

DIMENSIÓN: HABILIDADES SOCIALES

Las actividades en clase me ayudan a desarrollar mejores habilidades de comunicación.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	---------	------------	-----------------------

Me resulta más fácil expresar mis ideas durante las actividades grupales.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	---------	------------	-----------------------

DIMENSIÓN: COMPRENSIÓN Y RENDIMIENTO

Las actividades gamificadas me ayudan a comprender mejor los temas de Ciencias Sociales.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	---------	------------	-----------------------

Mi rendimiento académico ha mejorado con el uso de actividades interactivas y grupales.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
-------------------------------------	----------------------	----------------	-------------------	----------------------------------

**ENCUESTA SOBRE ESTRATEGIAS GAMIFICADAS Y APRENDIZAJE
COOPERATIVO EN CIENCIAS SOCIALES**

FECHA: _____

CURSO: _____

• Evalúe su experiencia después de haber utilizado las herramientas gamificadas en la clase de Ciencias Sociales.

La escala va del 1 al 5, donde:

1 2 3 4 5

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
-------------------------------------	----------------------	----------------	-------------------	----------------------------------

DIMENSIÓN: IMPACTO DE HERRAMIENTAS ESPECÍFICAS

Las presentaciones interactivas creadas en Canva han mejorado mi comprensión de los temas de Ciencias Sociales.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
-------------------------------------	----------------------	----------------	-------------------	----------------------------------

Los juegos educativos en Wordwall han aumentado mi interés por participar en clase.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
-------------------------------------	----------------------	----------------	-------------------	----------------------------------

DIMENSIÓN: EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE GAMIFICADO

Las actividades en Educaplay han hecho más dinámico el proceso de aprendizaje.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
-------------------------------------	----------------------	----------------	-------------------	----------------------------------

Los videos educativos de YouTube integrados en las actividades han facilitado mi comprensión de conceptos complejos.

Totalmente en desacuerdo **En desacuerdo** **Neutral** **De acuerdo** **Totalmente de acuerdo**

DIMENSIÓN: COLABORACIÓN Y PLATAFORMA

El uso de Teams ha facilitado la colaboración con mis compañeros en las actividades gamificadas.

Totalmente en desacuerdo **En desacuerdo** **Neutral** **De acuerdo** **Totalmente de acuerdo**

Las actividades grupales gamificadas han mejorado mi capacidad de trabajo en equipo.

Totalmente en desacuerdo **En desacuerdo** **Neutral** **De acuerdo** **Totalmente de acuerdo**

DIMENSIÓN: RESULTADOS PERCIBIDOS

Mi rendimiento en la asignatura ha mejorado desde la implementación de actividades gamificadas.

Totalmente en desacuerdo **En desacuerdo** **Neutral** **De acuerdo** **Totalmente de acuerdo**

Me siento más motivado/a para aprender Ciencias Sociales con el uso de estas herramientas digitales.

Totalmente en desacuerdo **En desacuerdo** **Neutral** **De acuerdo** **Totalmente de acuerdo**

DIMENSIÓN: SATISFACCIÓN GENERAL

La combinación de diferentes herramientas (Canva, Wordwall, Educaplay, YouTube, Teams) ha enriquecido mi experiencia de aprendizaje.

Totalmente en
desacuerdo

En desacuerdo

Neutral

De acuerdo

Totalmente de
acuerdo

Prefiero este método gamificado sobre el método tradicional de enseñanza.

Totalmente en
desacuerdo

En desacuerdo

Neutral

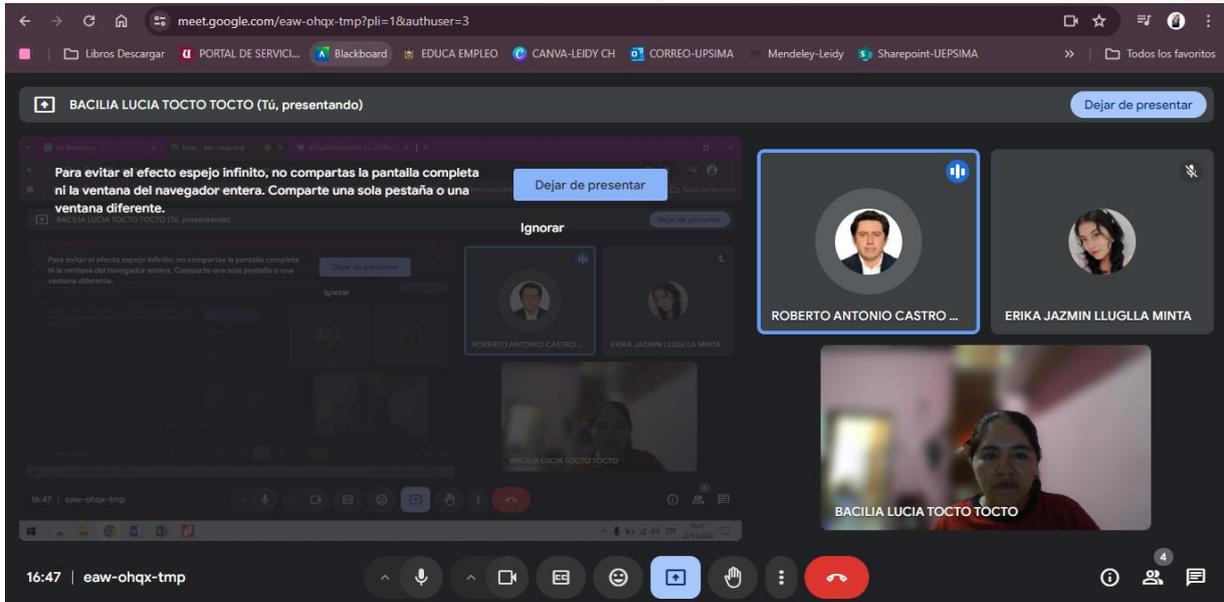
De acuerdo

Totalmente de
acuerdo

ANEXOS 3

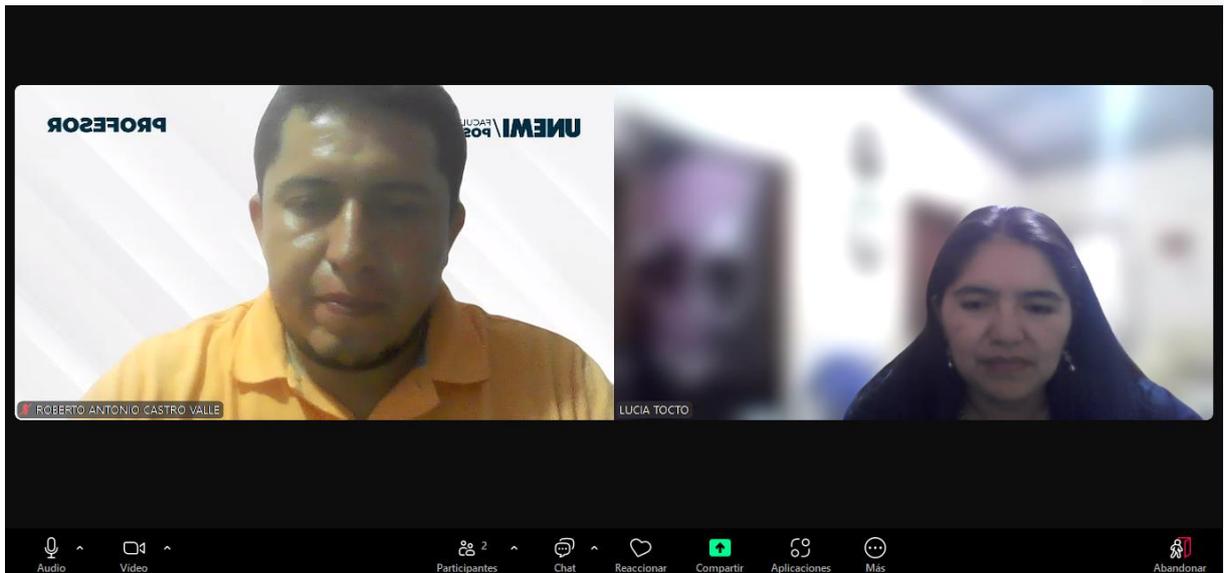
Tutorías con el Docente

Ilustración 5: Tesis revisión con el tutor



Nota: Revisión de tesis

Ilustración 6: Revisión final de tesis



Nota: Conversación con el docente y instrucciones finales