



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA INFORMÁTICA**

**TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN  
GAMIFICACIÓN EN CIENCIAS SOCIALES PARA EL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO. SOFTWARE DE JUEGO INTERACTIVO MÓVIL SOBRE EL  
ANTIGUO EGIPTO.**

**AUTORES:**

**MUÑOZ PALMA JOSHUA RICARDO  
ORTIZ GUAMAN LUIS ANTONIO**

**TUTOR:**

**ING. JONATHAN CARLOS SAMANIEGO VILLARROEL, MSC.**

**Guayaquil, septiembre del 2022**



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA INFORMÁTICA**

---

---

**DIRECTIVOS**

---

Msc. José Alban Sánchez

**DECANO**

---

Dr. Pedro Rizzo Bajaña, MSc.

**VICE-DECANO**

---

Ing. Carlos Aveiga Paini, MSc.

**GESTOR DE CARRERA**

---

Ab. Sebastián Cadena Alvarado

**SECRETARIO**



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA INFORMÁTICA**

---

Guayaquil, 11 de octubre del 2021

**CERTIFICACIÓN DEL TUTOR**

El Ing. Jonathan Samaniego Villarroel, tutor(a) del trabajo de titulación Gamificación en ciencias sociales para el aprendizaje significativo. Software interactivo móvil sobre el antiguo Egipto certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por Muñoz Palma Joshua Ricardo con C.C. No. 0923881908 y Ortiz Guamán Luis Antonio con C.C. No. 0302526439, con mi respectiva asesoría como requerimiento parcial para la obtención del título de Docente en Informática, en la Carrera/Facultad, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

 Firmado digitalmente por  
JONATHAN CARLOS  
SAMANIEGO  
VILLARROEL

---

Ing. Jonathan Samaniego V. MSc

DOCENTE TUTOR

C.C. 0916800121



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA INFORMÁTICA (SEMESTRAL)

Guayaquil, 16 de septiembre del 2022

Master

José Albán Sánchez

DECANA DE FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Ciudad. – Guayaquil

De mis consideraciones:

Envío a Ud., el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación Gamificación en Ciencias Sociales para el Aprendizaje Significativo. De los estudiantes Muñoz Palma Joshua Ricardo y Ortiz Guaman Luis Antonio. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 14 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que los estudiantes Muñoz Palma Joshua Ricardo y Ortiz Guamán Luis Antonio está apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

Diana  
Marjorie  
Muñoz  
Morán

Firmado  
digitalmente por  
Diana Marjorie  
Muñoz Morán  
Fecha: 2022.09.19  
13:41:14 -05'00'

Psic. Diana Muñoz Moran. MSc  
DOCENTE REVISOR  
C.C. 0913478905



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA INFORMÁTICA**

---

**LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA  
PARA EL USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES  
ACADÉMICOS**

los estudiantes Muñoz Palma Joshua Ricardo con C.C. No. 0923881908 y Ortiz Guamán Luis Antonio con C.C. No. 0302526439. Certificamos que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es “Gamificación en Ciencias Sociales para el Aprendizaje Significativo.”, son de nuestra absoluta propiedad, responsabilidad y según el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN\*, autorizamos el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.



Muñoz Palma Joshua Ricardo  
0923881908



Ortiz Guaman Luis Antonio  
C.C. No.0302526439

## **DEDICATORIA**

Dedico el presente proyecto a mis padres, Jessica Palma y German Mario, por ser los pilares de mi apoyo constante en todos los ámbitos posibles, quienes me ayudaron de forma económica, moral, por otra parte, a mi hermano menor y a mis mejores amigos, que de igual manera me han ayudado en los distintos periodos de mi vida, a mi Tia Viviana, quien me ha apoyado desde la distancia, por ultimo a mis mascotas, quienes conforman el día a día de mis actividades y estudios y finalmente a mí mismo, por ser y aceptar lo que soy, por no haberme rendido y siempre estar en constante cambio y desarrollo personal.

**Joshua Ricardo Muñoz Palma**

Esta tesis se la dedico principalmente a mis padres que fueron y siguen siendo el pilar fundamental de mi vida, inculcando los buenos valores con respeto, dedicación y perseverancia, también dándome apoyo continuamente ya sea en lo económico como lo emocional a fin de cumplir uno de mis sueños que es obtener mi título. A mis hermanas y hermano por forjarme un carácter único al pensar que no lograría nada, pero aquí estamos demostrando todo lo contrario saliendo adelante sin importar los obstáculos que nos ponga la vida.

**Ortiz Guamán Luis Antonio**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco de antemano a mis padres, familiares, amigos y hermanos, por sus consejos, apoyo incondicional durante todos mis años de estudio, a mi compañero de tesis Ortiz Guamán Luis Antonio, por hacer posible la realización de este proyecto y su constante apoyo, agradecer al MSc. Jonathan Samaniego Villarroel por ser nuestro tutor e tesis y ayudarnos a la realización de la misma, por ultimo a mis compañeros de clase, por su apoyo, amistad y solidaridad a lo largo de nuestra carrera, gracias a todos ellos, el día de hoy puedo estar aquí.

**Joshua Ricardo Muñoz Palma**

Agradezco el arduo trabajo que realizan los docentes al transmitir sus enseñanzas a las nuevas generaciones, también a mi tutor por exigir actividades que son complicadas de realizar, pero esto me ayudo a mejorar como persona y tener más profesionalismo al presentar mis proyectos. Sin olvidar a mis compañeros por alentarme durante todo mi proceso académico, se les tiene un gran aprecio por la amistad sincera que han demostrado.

**Ortiz Guamán Luis Antonio**

## Tabla de contenido

DIRECTIVOS .....	II
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	III
LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES ACADÉMICOS .....	V
DEDICATORIA .....	VI
AGRADECIMIENTO .....	VII
ÍNDICE DE TABLAS .....	XII
ÍNDICE DE GRAFICOS .....	XIII
ÍNDICE DE IMÁGENES .....	XIV
ÍNDICE DE ANEXOS .....	XV
RESUMEN .....	XVI
ABSTRACT .....	XVII
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I .....	2
1.1 Planteamiento del Problema de Investigación. ....	2
1.2 Formulación del Problema. ....	3
1.3 Sistematización. ....	3
1.4 Objetivos de la Investigación.....	3
1.4.1 Objetivo General. ....	3
1.4.2 Objetivos Específicos.....	4
1.5 Justificación e Importancia.....	4
1.6 Delimitación del Problema.....	5
1.7 Premisas de la investigación. ....	5
1.8 Operacionalización de las variables .....	6
CAPÍTULO II .....	7
2.1 Antecedentes de la Investigación .....	7
2.2 Marco Conceptual.....	9
2.2.1 Gamificación.....	9
2.2.1.1 Objetivos de la Gamificación.....	9

2.2.1.2 Gamificación en el Ámbito Educativo. ....	10
2.2.1.3 Juegos Dinámicos. ....	10
2.2.1.4 Recursos para la Gamificación. ....	11
2.2.1.5 Elementos de la gamificación.....	12
2.2.1.6 Ejemplos de Herramientas educativas.....	13
2.2.2 Aprendizaje Significativo. ....	14
2.2.2.1 Tipos de Aprendizajes. ....	14
2.2.2.2 Importancia del aprendizaje significativo. ....	15
2.2.2.3 Proceso de Enseñanza - Aprendizaje. ....	16
2.2.2.4 Clasificación de estrategias de Aprendizaje. ....	17
2.2.2.5 Estrategias Metodológicas. ....	18
2.2.3 Fundamentaciones.....	20
2.2.3.1 Fundamentación Pedagógica. ....	20
2.3 Marco Contextual.....	21
2.4 Marco Legal. ....	23
CAPÍTULO III .....	25
3.1 Diseño de Investigación. ....	25
3.2 Modalidad de Investigación. ....	25
3.3 Tipos de Investigación.....	26
3.3.1 Exploratoria.....	26
3.3.2 De campo. ....	26
3.3.3 Bibliográfica.....	26
3.4 Métodos de Investigación. ....	27
3.4.3 Método inductivo-deductivo. ....	27
3.5 Técnicas de Investigación.....	28
3.5.1 Encuesta. ....	28
3.5.2 Entrevista. ....	28
3.5.3 Observación.....	28

3.6 Instrumentos de Investigación.....	29
3.6.1 Escala de Likert.....	29
3.6.2 Cuestionario.....	29
3.6.3 Guía de observación.....	29
3.7 Población y Muestra.....	30
3.7.1 Población.....	30
3.7.2 Muestra.....	31
3.8. Análisis y diagnóstico de los resultados recopilados de la encuesta aplicada a los estudiantes de 1ro BGU en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.....	32
3.8.1 Entrevista.....	46
3.9. Conclusiones y recomendaciones de las técnicas de la investigación.....	48
3.9.1 Conclusiones.....	48
3.9.2 Recomendaciones.....	48
4.1 Título de la Propuesta.....	49
4.2 Justificación.....	49
4.3 Objetivos de la propuesta.....	50
4.3.1 Objetivos Generales de la Propuesta.....	50
4.3.2 Objetivos Específicos de la Propuesta.....	50
4.4 Aspectos teóricos de la propuesta.....	50
4.4.1 Aspecto tecnológico.....	50
4.4.2. Aspecto pedagógico.....	50
4.4.3 Aspecto Psicológico.....	51
4.4.4 Aspecto Legal.....	51
4.5 Factibilidad de su aplicación.....	52
4.5.1 Factibilidad Técnica.....	52
4.5.2 Factibilidad Financiera.....	52
4.5.3 Factibilidad Humana.....	52
4.6 Descripción de la Propuesta.....	53
4.6 Conclusiones.....	64

4.7 Referencias Bibliográficas .....	65
Bibliografía .....	65
.....	67
Anexo 3 Informe de avance de la gestión tutorial .....	69
Anexo 4 Certificado de tutoría .....	71
Anexo 5 Rúbrica de evaluación de trabajo de titulación .....	72
Anexo 6 Certificado porcentaje de similitud .....	73
Anexo 7 Rúbrica de evaluación memoria escrita trabajo de titulación .....	74
.....	76
Anexo 10 Evidencia de Encuestas .....	77
Anexo 11 Aplicación de los instrumentos de investigación .....	78
Anexo 12 Fotos de la autoridad durante la investigación.....	79
Anexo 13 Certificado de prácticas docentes.....	79
Anexo 14 Certificado de vinculación .....	80
Anexo 15 Formato de encuesta .....	81
Anexo 16 Tutorías .....	83

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Juegos y Materiales didácticos .....	32
Tabla 2 Uso de las Herramientas Didácticas .....	33
Tabla 3 El Impacto de la Gamificación .....	35
Tabla 4 Uso de la Gamificación .....	36
Tabla 5 Asimilación de los conocimientos a través de anteriores experiencias .....	38
Tabla 6 El Aprendizaje significativo como proceso de construcción.....	39
Tabla 7 Actividades de participación activa .....	40
Tabla 8 Ejercicios de retroalimentación en el Aprendizaje .....	42
Tabla 9 Uso de Juegos interactivos móviles.....	43
Tabla 10 Software interactivo móvil .....	44

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Juegos y Materiales Didacticos.....	32
Gráfico 2 Uso de las Herramientas Didacticas .....	34
Gráfico 3 El Impacto de la Gamificación .....	35
Gráfico 4 Uso de la Gamificación .....	37
Gráfico 5 Asimilación de conocimientos a través de anteriores experiencias.....	38
Gráfico 6 El aprendizaje significativo como proceso de construcción.....	40
Gráfico 7 Actividades de participación activa .....	41
Gráfico 8 Ejercicios de retroalimentación en el Aprendizaje .....	42
Gráfico 9 Uso de juegos interactivos móviles .....	44
Gráfico 10 Software interactivo móvil como herramienta innovadora .....	45

## ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1 Fuente: Google Maps .....	22
Imagen 2 Pantalla de Carga.....	53
Imagen 3 Pantalla Menú Principal .....	54
Imagen 4 Pantalla Configuraciones.....	54
Imagen 5 Pantalla Ajustes .....	54
Imagen 6 Pantalla Misiones .....	55
Imagen 7 Pantalla Niveles .....	55
Imagen 8 Panel Código del Nivel.....	56
Imagen 9 Pantalla Nivel 1.....	56
Imagen 10 Mensaje al completar la misión .....	57
Imagen 11 Panel código del siguiente nivel .....	57
Imagen 12 Pantalla Mini Juego .....	58
Imagen 13 Panel Información de los Dioses Egipcios .....	58
Imagen 14 Mensaje Objetos .....	59
Imagen 15 Mensaje Piezas.....	59
Imagen 16 Pantalla Pregunta Correcta .....	60
Imagen 17 Pantalla Pregunta Incorrecta.....	60
Imagen 18 Pantalla Nivel 4.....	61
Imagen 19 Mensaje Ejército Egipcio .....	61
Imagen 20 Pantalla Nivel 5.....	62
Imagen 21 Mensaje Derrota Jefe Final.....	62
Imagen 22 Pantalla Victoria .....	63
Imagen 23 Pantalla Créditos .....	63

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1.....	77
Anexo 2.....	77
Anexo 3.....	77
Anexo 4.....	77
Anexo 5.....	78
Anexo 6.....	78
Anexo 7.....	79
Anexo 8.....	79
Anexo 9.....	79
Anexo 10.....	83
Anexo 11.....	83
Anexo 12.....	84
Anexo 13.....	84
Anexo 14.....	85
Anexo 15.....	85

## RESUMEN

El siguiente proyecto fue elaborado con la finalidad de poder ayudar a los estudiantes en la asignatura de Ciencias Sociales, con el fin de mejorar el rendimiento académico de los mismos, debido a las carencias observadas con respecto a la gamificación dentro de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón con los estudiantes del 1ro BGU en el periodo 2022-2023, estos nos traen como consecuencia en un baja motivación y falta de interés por la materia, afectando de manera directa a su desempeño escolar.

El desarrollo de la aplicación móvil que puede ayudar a complementar y reforzar lo visto en la clase, a través de la gamificación y el aprendizaje significativo, puede ayudar a los docentes en la innovación y la consolidación de contenidos, mejorando la atención de los estudiantes, desarrollando sus destrezas y al desarrollo de la creatividad

Palabras clave: gamificación, aplicación móvil, aprendizaje significativo.

## **ABSTRACT**

The following project was developed in order to help students in the subject of history, in order to improve their academic performance, due to the shortcomings observed with respect to gamification within the Francisco Huerta Rendon Educational Unit with students of the 1st BGU in the period 2022-2023, these bring us as a consequence in a low motivation and lack of interest in the subject, directly affecting their school performance.

The development of the mobile application that can help to complement and reinforce what was seen in class, through gamification and meaningful learning, can help teachers in innovation and consolidation of content, improving the attention of students, developing their skills and the development of creativity.

Keyword: gamification, mobile application, meaningful learning.

# INTRODUCCIÓN

En la actualidad existen dificultades en el sistema educativo cuando hablamos de la incorporación de los recursos tecnológicos, estos pueden aportar de manera eficaz al desarrollo de contenidos por parte del docente hacia los estudiantes y con ello mejorar el rendimiento académico, para ello se aplicará exploración de herramientas y programas interactivas a beneficio de expandir los recursos y estrategias del docente

La propuesta a desarrollar se dará lugar dentro de la Unidad Educativa Fiscal Universitaria “Francisco Huerta Rendón” enfocado en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes de 1ro BGU, por lo que se presenta un déficit en la formación académica en la asignatura anteriormente mencionada, la cual tiene un potencial en el desarrollo de conocimientos culturales y de la historia universal

Para el desarrollo de nuestra propuesta será de gran importancia el manejo de aplicaciones lúdicas e interactivas para incentivar y motivar a los estudiantes en la participación activa durante las clases. Los juegos y programas lúdicos han tenido un impacto en los estudiantes ante el desarrollo de habilidades, destrezas y estrategias de aprendizaje, siendo estos de gran interés en su proceso académico.

**Capítulo I:** Se abarcará el Planteamiento del problema, la formulación, sistematización, objetivos de la investigación, justificación, delimitaciones, y la operacionalización de variables.

**Capítulo II:** Se establece los antecedentes de investigación, Marco Teórico contextual y conceptual, el marco legal y sus fundamentaciones

**Capítulo III:** Se desarrolla el marco metodológico de la investigación, los tipos de investigación, la respectiva población y muestra como parte del análisis de investigación, por ultimo las técnicas e instrumentos del proyecto

**Capítulo IV:** Conformar la descripción y desarrollo de la propuesta con sus respectivos objetivos, aspectos a implementar, las conclusiones, recomendaciones, anexos y referencias bibliográficas

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### 1.1 Planteamiento del Problema de Investigación.

La problemática se presenta en la jornada vespertina de la Unidad Educativa Universitaria Francisco Huerta Rendón, con los estudiantes de primer año de bachillerato, durante el periodo lectivo 2022 – 2023, estos últimos presentan dificultades para el aprendizaje significativo en la materia de Ciencias Sociales. Los alumnos muestran cierta deficiencia en sus evaluaciones, además poco interés en la asignatura, se nota una carencia en la falta de recursos y una baja interacción con los alumnos por parte del docente; por lo que se dará seguimiento a la situación de dichos estudiantes presentada en el año 2022.

En un análisis de observación directa, se apreció la falta de recursos computacionales en la formación y por sobre todo en el manejo técnico y profesional de las herramientas educativas, además la situación COVID sigue teniendo un gran impacto en la sociedad y en la educación. Conforme al descubrimiento de la materia a través de los juegos interactivos, esta misma pueda promover la comprensión en la búsqueda del aprendizaje adaptándolo al uso de las herramientas didácticas con el fin de mejorar el rendimiento académico.

Se desarrollará un programa interactivo inspirado en el antiguo Egipto para la asignatura de ciencias sociales, se aplicará la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje con el fin de que los estudiantes consoliden los conocimientos de forma lúdica, además que los docentes aprendan y tengan nuevos medios, estrategias, modelos de aprendizaje, fomentando el uso de las tecnologías en el Aula.

## **1.2 Formulación del Problema.**

¿De qué manera puede aportar la gamificación en el proceso de aprendizaje significativo a los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Universitaria Francisco Huerta Rendón durante el periodo lectivo 2022 - 2023?

## **1.3 Sistematización.**

1. ¿Cómo beneficiara la gamificación a los estudiantes de 1re año de bachillerato de la unidad Universitaria Francisco Huerta Rendón?
2. ¿Qué estrategias deberán implementarse para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de 1ro bachillerato en la asignatura de ciencias sociales?
3. ¿Cuáles serán los principales aportes de los programas interactivos durante el desarrollo de las clases?

## **1.4 Objetivos de la Investigación.**

### **1.4.1 Objetivo General.**

Analizar la incidencia de la gamificación en el aprendizaje significativo de las Ciencias Sociales en los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Universitaria Francisco Huerta Rendón durante el periodo lectivo 2022 – 2023, mediante una investigación bibliográfica y de campo con el fin de desarrollar un juego serio educativo.

### **1.4.2 Objetivos Específicos.**

1. Diagnosticar el uso de la gamificación en el entorno educativo y determinar los posibles aportes y beneficios que otorga.
2. Investigar mediante un estudio de campo los métodos para facilitar el aprendizaje significativo.
3. Desarrollar un juego interactivo para la asignatura de ciencias sociales.

### **1.5 Justificación e Importancia.**

Los programas interactivos pueden abarcar en mayor medida ciertas disciplinas y materias como la historia, las ciencias naturales, entre otros, de una mejor manera que los tradicionales modelos educativos, en ellas se puede hacer uso de la interfaz gráfica, cinemáticas, secuencias y demás técnicas que pueden enriquecer potencialmente el contenido educativo, ayudando a los estudiantes a motivarse y desarrollar interés en la materia a aplicar.

La necesidad de contar con un medio que estimule a los estudiantes en las asignaturas altamente teóricas como las ciencias sociales, indican la relevancia de programas lúdicos que permitan llamar el interés, para ello los videojuegos han tomado un papel importante en el alivio del estrés y ansiedad de los jóvenes, además varios de estos están basados en aspectos de la vida real e indirectamente han permitido la recepción de conocimientos y el diseño de los mismos estimulan el desarrollo de estrategias, planificaciones y habilidades metacognitivas.

Por otra parte, muchos de ellos vienen en otros idiomas, entre ellos el inglés, ante la motivación que estos juegos producen, muchos jóvenes han llegado a aprender uno o varios idiomas aparte del nativo, su inmersión, historias, personajes, entre otros, han permitido llegar a varios públicos y ser pertinentes a lo largo de la historia desde su desarrollo y constante evolución en el mundo del entretenimiento.

En conclusión, la gamificación puede adaptarse en varios modelos educativos ayudando a los docentes y estudiantes en su formación académica y su uso será un factor

clave para el desarrollo de programas interactivos que puedan estar al alcance de todos, de mejor desarrollo y facilidad de uso por parte del docente, ampliando los recursos existentes para trascender en el perfil profesional.

## **1.6 Delimitación del Problema.**

Campo: Infopedagogía

Área: Ciencias Sociales

Aspectos: Juegos Interactivos – Aprendizaje significativo

Título: Gamificación en Ciencias Sociales para el aprendizaje Significativo.

Propuesta: Software interactivo móvil sobre el antiguo Egipto

Contexto: Estudiantes de 1ro de Bachillerato General Unificado en la Unidad Universitaria Francisco Huerta Rendón en el periodo 2022-2023.

## **1.7 Premisas de la investigación.**

1. La gamificación se ha convertido en un medio didáctico de enseñanza y aprendizaje.
2. El aprendizaje significativo y la asimilación de conceptos permiten describir los conocimientos del caso.
3. Los programas interactivos sirven como herramientas lúdicas en el desarrollo creativo en los estudiantes de 1ro de bachillerato.

## 1.8 Operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<b>Gamificación</b>	La gamificación en la educación permite crear ambientes de estudio más atrayentes y participativos.	Objetivos de la Gamificación	- Ámbito educativo - Juegos Dinámicos
		Recursos para la Gamificación	- Herramientas educativas - Beneficios de la gamificación
<b>Aprendizaje Significativo.</b>	Proceso de adquisición de conocimiento donde los nuevos conocimientos tienen un significado en base a lo aprendido que ya tienen los estudiantes en su estructura cognitiva	Aprendizaje Significativo	- Tipos de Aprendizaje - Importancia del aprendizaje significativo
		Proceso de Enseñanza	- Materiales didácticos. - Estrategias metodológicas

**Fuente:** Internet

**Elaborado por:** Luis Ortiz Guaman, Joshua Muñoz Palma

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes de la Investigación

La gamificación ha tenido una gran acogida en el ámbito educativo y en la recopilación de conocimientos como un medio lúdico, didáctico y de aprendizaje en comparación a otras metodologías presentes en la actualidad, para ello Lombardelli, estudiante de la Universidad Siglo 21, realizó sus estudios dentro de la Institución sobre el impacto de la gamificación en la planificación de los docentes ante la problemática de las trayectorias escolares incompletas, por ello (Lombardelli, 2021) nos menciona lo siguiente:

Es importante la implementación de nuevas formas de aprendizajes, es decir, abordar las actividades con la incorporación del uso de la gamificación con el fin de facilitar y generar motivación en los alumnos, donde él aprenda interactuando, descubriendo; y al mismo tiempo el docente asume el rol de acompañante, de guía y orientador.

En sus respectivos estudios se indica sobre la capacitación y orientación en el profesor en la adquisición de recursos y estrategias didácticas y en los beneficios que estas puedan incorporarse en el campo educativo, adicional a ello se menciona el rol activo de los estudiantes como un factor clave en la evaluación y diagnóstico de los softwares educativos.

Al final de sus estudios Lombardelli diagnosticó cierta resistencia por parte de los docentes en el uso de las herramientas ante la necesidad de estudio y desarrollo de las mismas, por otra parte, la falta de nuevas formas de aprendizaje está relacionadas a las repitencias u abandono de los estudiantes en las distintas materias ante la escasa motivación e interés de parte del mismo por aprender.

Los autores Iquise Aroni y Rivera Rojas publicaron en el año 2020 su respectivo trabajo de titulación que tiene como nombre “La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje”, los autores utilizaron la metodología cualitativa con el fin de evaluar la importancia de la gamificación, diagnosticaron un déficit en el uso de estos

recursos, siendo uno de los principales motivos el temor de los docentes en implementarlas debido a su desconocimiento y uso limitado de las tecnologías.

El Aprendizaje Significativo es uno de los modelos principales de las metodologías pedagógicas y su implementación y desarrollo han sido factor clave para el estudio y diagnóstico en el ámbito educativo, las fuentes teóricas obtenidas de la tesis que lleva como título “Aprendizaje significativo y su influencia en el rendimiento académico del proceso de enseñanza, diseño de una aplicación móvil”, elaborado por Choez Christian en el año 2020, informan sobre una decadencia en el proceso educativo y el desinterés de los estudiantes, como consecuencia, la gran mayoría de los estudiantes no consolidaban el aprendizaje significativo en relación de la importancia de la misma en la recepción de conocimientos a largo plazo, según (Choéz, 2020), nos menciona lo siguiente:

La implementación de una aplicación móvil en el programa modular es de fácil acceso y compatible con los teléfonos andróides lo que es bueno porque la mayoría de los actores pedagógicos poseen un dispositivo, pero por sobre todo porque pueden incluir esta aplicación dirigida para al área de Ciencias Naturales donde ellos tendrán la oportunidad de usarla cuando consideren conveniente o incluso cuando lo haga el docente.

El desarrollo de la investigación dada por Lombardelli está basada en la gamificación dentro del ámbito educativo como modelo educativo, esta misma está relacionada a las variables propias de nuestra investigación a desarrollar, por lo que los resultados de este artículo científico serán de gran valor para el desarrollo de nuestra propuesta, por otra parte los respectivos estudios por parte de los autores Iquise Aroni y Rivera Rojas abarcan principalmente el desarrollo de las metodologías pedagógicas y del aprendizaje significativo, siendo esta última la variable correlacionada al desarrollo de la aplicación móvil como un modelo de gamificación dentro de las jornadas clases.

## **2.2 Marco Conceptual.**

### **2.2.1 Gamificación.**

La gamificación es considerada una de las estrategias de aprendizajes más importantes para la consolidación de conocimientos a largo plazo por parte de los estudiantes, esta técnica ha sido vigente en varias estrategias educativas a lo largo del tiempo mediante el uso de juegos lúdicos de aprendizajes, sin embargo en los tiempos modernos , la gamificación ha experimentado un cambio importante al incorporar las nuevas tecnologías, entre ellos los videojuegos que han formado parte de la vida de muchos jóvenes y adultos a lo largo del último siglo, según (Lombardelli, 2021) indica lo siguiente: “la gamificación, los contenidos se enseñan a través de lo lúdico, lo cual facilita la interiorización de los conocimientos de forma más divertida, motivando a los alumnos, para involucrarse en los procesos educativos y generando interés de seguir aprendiendo.”

#### **2.2.1.1 Objetivos de la Gamificación.**

La gamificación tiene como objetivo incentivar y desarrollar el interés del estudiante ante materias que en un principio puedan resultar poco atractivas, para ello se ha demostrado que el ser humano por lo general suele ser muy curioso y competitivo, siendo este factor clave para llamar la atención de los alumnos durante los trabajo en equipo, las recompensas por su parte aumentan en gran medida el rendimiento de cada uno de ellos, dando lugar a las condiciones óptimas para el desarrollo de las clases, según nos menciona (Rafoo, 2022) : “la gamificación busca cautivar la atención por parte del estudiante, de manera que, se puedan desenvolver mejor con la tecnología y desarrollando su capacidad de razonamiento para aplicar los conocimientos en una situación determinada.”

### **2.2.1.2 Gamificación en el Ámbito Educativo.**

Dentro del ámbito educativo, es una metodología de aprendizaje, en la cual se hace desarrollo de las experiencias y elementos de juego con el fin de ser dinámicos y atractivos para los estudiantes, desarrollando su interés para progresar durante la actividad establecida, la comunicación social, el trabajo en equipo mediante la guía del docente.

Los videojuegos de estilo MOBA, Rol, RPG pueden representar un gran incentivo para el aprendizaje de materias complejas como las Matemáticas y el inglés, en la cual se requiere un estudio constante de valores, atributos y estadísticas de distintos objetos y recursos comunes de este estilo de juego. Por otra parte, muchos juegos están basados en aspectos históricos de la vida real, lo cual puede resultar de gran apoyo en la cátedra de las materias de ciencias sociales, ciencias naturales y sociales entre otros, que por su contenido principalmente teórico más que práctico, pueden resultar aburridos para muchos estudiantes. para ello (Yagüe Medrano,2020) nos define con sus palabras:

La finalidad de toda estrategia de gamificación en el aula debe ser lograr la motivación intrínseca de los alumnos, es decir, activar el deseo por continuar aprendiendo a través del compromiso de atención e interacción que la dinámica lúdica ofrece en forma de recompensas, estatus, logros y competiciones. El carácter motivacional del uso de la gamificación en el aula ha demostrado influir potencialmente en la atención a clase, el aprendizaje significativo y en promover iniciativas estudiantiles.

### **2.2.1.3 Juegos Dinámicos.**

Los juegos y metodologías más relevantes, son aquellas que impulsan al estudiante a desarrollar la lógica, el cálculo y los sentidos para encontrar una o varias soluciones a un problema que se pueda presentar, por ejemplo los juegos de Rol, RPG conocido por sus siglas como (role-playing game), se caracterizan por la gran variedad de recursos, objetos necesarios para el avance del juego, sus efectos, estadísticas, niveles entre otros aspectos representan un conjunto de valores que el estudiante necesita evaluar y determinar para encontrar las mejores estadísticas posibles a lo largo del mismo.

Por otra parte, se incluyen diversos factores como el daño, penetración, protecciones y atributos en distintos personajes y enemigos, incentivando a que el estudiante esté en constante cambio, adaptación y estudio del juego. Los juegos de supervivencia por su parte estimulan el desarrollo de la gestión de recursos, inventarios y el desarrollo de estrategias para poder progresar, al igual que los RPG, son juegos que requieren horas de estudio y practica constante, ante ello (Rafoo, 2022) nos indica lo siguiente:

Los juegos han sido un elemento fundamental en las personas para incentivar su creatividad y desarrollar sus destrezas de pensamiento, es por ello que, dentro del ámbito educativo tiene un buen desempeño, ya que, al ser de tipo dinámico, cautiva la atención del estudiante y logran desarrollar capacidades mediante el mismo.

#### **2.2.1.4 Recursos para la Gamificación.**

La importancia de la tecnología en los últimos tiempos ha sido fundamental en la incorporación de los recursos digitales que apoyan al proceso de enseñanza y aprendizaje con el fin de llamar el interés de los estudiantes, por otra parte para alcanzar los niveles de aprendizaje, previamente deben analizar el contexto de la materia y discernir el exceso de información por una más simple y sencilla de entender aplicando el ejemplo con la gamificación, por ello nos menciona que (Albarracin Ortiz, 2021, pág. 29):

La gamificación se establece como una estrategia metodológica que permite al estudiante aprender en un ambiente lúdico que propicie la motivación, implicación y diversión. El diseño del ambiente debe permitirle al estudiante sentirse involucrado, tomar decisiones, asumir nuevos retos, ser reconocido por sus logros, mientras consigue los objetivos propios del proceso de aprendizaje.

Las aplicaciones y juegos lúdicos suponen una solución a corto y mediano plazo de las necesidades educativas y estas a su vez pueden ser integradas sin importar el nivel educativo, siendo en la resolución de problemas uno de los aspectos mejor destacados cuando se menciona sobre la mejora de los estudiantes en los distintos campos de estudio, además de ser muy adaptables como nos menciona (Benalcazar, 2021, pág. 31): “Se pueden crear juegos para aprendizaje en diferentes formatos, como por ejemplo tipo test, encontrar parejas de

palabras o imágenes, descubrir palabras secretas, identificar imágenes, realizar un ranking u ordenamiento, realizar búsquedas en un mapa o respuestas múltiples.”

#### **2.2.1.5 Elementos de la gamificación.**

Al implementar una estrategia de didáctica, como es la gamificación, hay que considerar que independientemente de la técnica que se implemente, existen varios elementos esenciales que de forma complementaria permiten generar mayor experiencia al momento de interactuar con juegos que se basan en el entorno educativo.

**La mecánica del juego:** Da referencia a las normativas, reglas y guías técnicas que establecen la manera en que se aplica el sistema de juego utilizando la gamificación, (Medina, 2020) nos indica lo siguiente:

Son las reglas del juego, es decir, las normas del funcionamiento de la herramienta ramificada. Estas hacen referencia a los procesos básicos que impulsan las acciones y generan compromiso en los jugadores al aportarles retos y un camino por el cual transitar, además, permiten lograr una o más dinámicas.

Estos sistemas se pueden organizar de la siguiente manera, entre ellos:

1. Competición
2. Colección
3. Cooperación
4. Construcción
5. Desafíos
6. Recompensas
7. Suerte
8. Turnos

**La dinámica del juego:** Consiste en la definición de las actividades que se van a desarrollar cuando se hace uso de las mecánicas del juego; en este caso, se aspira lograr que los participantes despierten el interés dentro de los diferentes modos del juego, para ello se suelen añadir: desafíos, objetivos, competencias, además de otras actividades lúdicas,

motivando de esta manera a los alumnos, para ello (Medina, 2020, pág. 8) nos indica que: “Son tareas que implican un esfuerzo. Estos pueden ser sorpresa o divertidos, obtenidos de forma individual o conjunta. Se recomienda que los desafíos planteados estén a la altura de las habilidades de los usuarios, siendo retos posibles de lograr.”

1. Narrativa.
2. Emociones
3. Progresiones.
4. Restricciones.
5. Retroalimentación.
6. Relaciones Sociales.

**La estética del juego:** Se vincula con la estética del juego, los elementos visuales permiten generar sensaciones y emociones positivas en los participantes, la ambientación forma parte de escenarios llamativos y únicos con la selección de gráficos capaces de fomentar una mayor motivación en los jugadores.

#### **2.2.1.6 Ejemplos de Herramientas educativas.**

1. Celebriti: Es un sitio web que permite crear aplicaciones lúdicas a través de la interacción de varios usuarios de todo el mundo y traducidos al español, entre los distintos ejemplos que se puede mencionar se encuentra el sistema de rankings, retos grupales, entre otros.
2. Brainspace: Es una aplicación basada en el uso de tarjetas, en esta consiste en crear preguntas de un tema o materia con sus respectivas respuestas, el objetivo de aquello es revisarlas constantemente para verificar si los conocimientos estudiados han sido consolidados.
3. Educaplay: Plataforma diseñada en la creación de crucigramas, sistemas de competición de textos e imágenes, entre otras características, además de ello el programa permite registrar el progreso continuo de los estudiantes, seguidamente

de la formación de los cuadros de diálogos como muchas otras opciones de utilidades básicas gratuitas.

4. Quizlet: Es una página que permite la creación de flashcards, tarjetas nemotécnicas de forma similar a Brainspace, cuenta con la característica que está disponible tanto en pc como en dispositivos móviles además de una versión lite, además esta no requiere de conexión a internet constante, dispone de cursos virtuales, preguntas de selección múltiple entre otras características.
5. Peardeck: Es una opción para la generación de las actividades lúdicas entre los estudiantes, con la capacidad de crear presentaciones en línea, el administrados que en este caso es el docente puede de formular preguntas durante la actividad lúdica, también tiene la capacidad de registrar los avances de los estudiantes, su mayor virtud es la alta sencillez para configurar

### **2.2.2 Aprendizaje Significativo.**

Este modelo se basa en la recepción de contenidos de forma no arbitraria y sustancial, haciendo uso y comparación con los conocimientos previos del estudiante. En ello se busca relacionar con imágenes, símbolos o aspectos de la vida cotidiana para facilitar y hacer entender de mejor forma los aspectos que el docente desea implementar, según como nos puede indicar (Casabona, 2022): “Este aprendizaje se caracteriza por ser el más importante al momento de impartir una clase, porque ocasiona una interacción entre los conocimientos más destacados y las nuevas teorías educativas favoreciendo la evolución y persistencia de lo aprendido”

#### **2.2.2.1 Tipos de Aprendizajes.**

El aprendizaje significativo en sí, contiene varias bifurcaciones que se han desarrollado a lo largo de su historia, entre ellas los 5 tipos de aprendizajes más relevantes en el ámbito educativo son:

- **Aprendizaje Implícito:** Es aquella que hace referencia a un estilo de aprendizaje que se desarrolla de forma no intencionada, donde el aprendiz aprende de forma no directa como pueden ser los medios de comunicación, las conversaciones de terceras personas, entre otros.
- **Aprendizaje Explícito:** De forma opuesta al implícito se refiere al aprendizaje donde el estudiante tiene voluntad o interés en aprender algo en concreto, como puede ser dentro de un salón de clases
- **Aprendizaje Asociativo:** Es un tipo de aprendizaje ligada a la respuesta y comparación entre estímulos y/o comportamientos
- **Aprendizaje no Asociativo:** Es aquella que responde ante un estímulo que se presenta de forma continua y repetitiva

### **2.2.2.2 Importancia del aprendizaje significativo.**

El aprendizaje tiene su importancia en el ámbito educativo debido al alto impacto que tiene en la retención de conocimientos por parte del estudiante, en ella los nuevos conocimientos están en constante comparación con los previos y gracias a ello han tenido un impacto significativo frente a los modelos tradicionales de la reiteración, en donde el estudiante consolidaba los conocimientos a corto plazo.

Debido a lo anteriormente mencionado resultaba negativo al estudiante frente a los años posteriores de educación, para ello se busca la constante comparación de ideas con objetos o situaciones cotidianas para que el estudiante pueda asimilarlos de mejor forma y prevalecerlos en el tiempo.

(Casabona, 2022) nos indica lo siguiente:

El aprendizaje significativo es muy importante en el proceso pedagógico, porque se basa en la manera de desarrollar los conocimientos del ser humano por mantener un nivel alto de inteligencia para adquirir y almacenar gran cantidad de doctrinas e

investigación representadas por cualquier área educativo e inspirar a ese ser investigativo.

### **2.2.2.3 Proceso de Enseñanza - Aprendizaje.**

La enseñanza se denomina como la acción y efecto de enseñar, en la cual una persona adquiere el rol de maestro, tutor o docente y transmite conocimientos específicos sobre algún tema o problemática en concreto, en este proceso el o las personas se convertirán en receptores del conocimiento adoptando un rol secundario, pero de igual forma convirtiéndolos en protagonistas de los conocimientos adquiridos, además de ello (Esther, 2019)nos indica lo siguiente:

Es imposible hablar de enseñanza sin nombrar el aprendizaje, estos dos términos son procesos que se dan continuamente en la vida de todo ser humano, ambos procesos se reúnen en torno a un eje central, el proceso de enseñanza-aprendizaje, que los estructura en una unidad de sentido, en la educación los métodos de enseñanza recaen sobre el proceso de aprendizaje.

Por otra parte, la estrategia de la enseñanza aprendizaje se denomina como un instrumento que cumple con la finalidad de dar aporte al docente en el desarrollo de la cátedra y sus respectivas competencias, las cuales están acompañados por elementos claves cuales son:

1. El Docente: Principal protagonista en impartir los conocimientos, para ello un docente deberá manejar las herramientas y métodos necesarios para una correcta educación, además de tener una actitud positiva que refleje seguridad y comodidad para los estudiantes.
2. El/los estudiantes: Son quienes adquieren el conocimiento y parte fundamental para el desarrollo de las futuras generaciones, estos deberán ser críticos con la información adquirida, ser partícipes y mostrar interés por los contenidos a desarrollar.
3. Contenido: Corresponde a la problemática y tema a tratar, para ello el docente deberá estar al tanto de la información además de saber cómo discernir y transmitirlos de formas más simples pero efectivas a la hora de determinar la clase.

4. Variables Ambientales: Corresponde al entorno donde se encuentra, es factor clave que el lugar sea lo más limpio, simple posible para evitar cualquier tipo de distracciones que puedan mermar la consolidación de los conocimientos respectivos del tema, además representa un eje en la concentración de los estudiantes.

Hay que recalcar la importancia de los estudiantes y del docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como nos puede llegar mencionar (Esther, 2019) con lo siguiente:

Los estudiantes son el eje principal en el desarrollo de la clase, la metodología activa es un proceso de enseñanza que va a la vanguardia con los temas que trascienden en la comunidad. Ellos son los encargados de llevar la materia e investigar los temas que crean que son importantes con la supervisión del docente, realizan trabajos en grupo y dan su criterio.

#### **2.2.2.4 Clasificación de estrategias de Aprendizaje.**

Las estrategias son factor clave para el cumplimiento de objetivos a alcanzar, esto significa el desarrollo de un plan de acción, para ello se desarrollaron procedimientos para agilizar el aprendizaje, volviéndolos flexible y reflexivos con el fin de optimizar los procedimientos del rendimiento académicos, entre las más destacadas se presentan:

1. Adquisición

Es el proceso natural del estudiante o aprendiz en la asimilación de conocimientos, interioriza el nuevo conocimiento que se va a adquirir o relacionar con ella, para ello se hace uso de la reiteración constante con el fin de transformar la información desde la perspectiva de la memoria a corto plazo, para ello (Cevallos, 2020, pág. 43) mediante sus palabras indica lo siguiente: “El proceso de adquisición considera las técnicas atencionales y de repetición, las cuales básicamente son las encargadas de seleccionar, transformar y transportar la información desde el ambiente al registro sensorial, desde este a la memoria de corto plazo.”

## 2. Interpretación.

Se entiende como el proceso donde el estudiante interpreta, traduce la nueva información a su vez que trata de asimilarlo y decodificarlo en términos más sencillos y fáciles de recordar a largo plazo, esta técnica esta mayormente empleada en el campo de las ciencias naturales, aunque también se puede llevar a cabo en otras asignaturas

## 3. Análisis y Razonamiento.

Dos temas muy importantes en la educación son el análisis y la discusión, que son prácticamente un reflejo de un tema específico, por lo que se realiza un análisis donde se identifica las innovaciones y esto permite que el estudiante, junto a otras actividades de forjar el carácter académico además de prepararlos para la vida.

## 4. Compresión y Organización

En todo proceso educativo es importante entender que con aquello se logra evaluar muchos aspectos, uno de ellos es cómo el estudiante adquirirá los nuevos conocimientos que formaran parte del mismo. Para ello será necesario que el estudiante capte la relación de cada uno de los contenidos mediante la experiencia. Según lo que nos puede indicar (Cevallos, 2020, pág. 46) con lo siguiente: “Aprendizaje significativo es la adquisición de nuevos conocimientos con significado, comprensión, criticidad posibilidades de usar esos conocimientos en explicaciones, argumentaciones y solución de situaciones problema, incluso nuevas situaciones”.

### **2.2.2.5 Estrategias Metodológicas.**

Las estrategias metodológicas conforman un grupo de recursos por parte de los docentes que cumplen la función de identificar los principios, criterios usados en los procesos, métodos y técnicas aplicadas con el fin de desarrollar una secuencia planificada y ordenada de tal manera que le docente sea capaz de construir los respectivos conocimientos educativos, por ello (Antonio, 2021) nos indica lo siguiente:

El docente escogerá las estrategias metodológicas más apropiadas que logren incidir en procesos cognitivos propios de los estudiantes y que los utilizan cuando realizan las actividades que favorecen el llegar una meta. Esto implica que la estrategia se pondrá

en marcha sin planificación previa, y que durante el proceso se evaluará para obtener resultados.

Dentro de los métodos usados por los docentes para el aprendizaje significativo, se destacan las siguientes:

- **Método Heurístico:** Es una técnica utilizada para elaborar discusiones entre el docente y el estudiante, con el fin de que este desarrolle el autodescubrimiento de aquello que se le está enseñando, para ello el docente usa preguntas anidadas en base al tema relacionado para que el alumno pueda responderlas mediante su criterio personal.
- **Discusión y debate:** de forma similar al Heurístico, con la diferencia de que en esta ocasión son los estudiantes que van a interactuar entre sí con el fin de que exploren los conocimientos específicos y lograr los logros académicos, mediante este método el docente optará por guiarlos e incentivarlos a la investigación y al trabajo en equipo, a través de la observación, experimentación y respectivas conclusiones.
- **Método de descubrimiento:** Consiste en incentivar al estudiante en tener un rol activo y participativo en el desarrollo de la planificación, diseño y evaluación del proceso educativo, iniciando como un plan de doctrina abierto y flexible ante cualquier criterio, con el fin de ponerlas en orden a distintos comportamientos indefinidos.
- **Método Lúdico:** Método por el cual, a través de los juegos y actividades interactivas, se busca orientar y enseñar al estudiante mediante imágenes, sonidos, animaciones que estimulen su curiosidad y motivación por aprender, este último es factor clave para la consolidación de conocimientos a largo plazo.

## 2.2.3 Fundamentaciones

### 2.2.3.1 Fundamentación Pedagógica.

La gamificación puede ayudar como un medio educativo de fácil comprensión para los estudiantes que presentan dificultades en el aprendizaje frente a los modelos tradicionales de la lectura y escritura, los juegos pueden estimular el interés de los estudiantes, la motivación es clave para la recepción de conocimientos a largo plazo, en comparación a la reiteración, cuyos efectos solo se mantendrán estables a corto plazo. Para ello, (Cevallos, 2020) nos indica lo siguiente:

La educación es parte esencial de la económica de un país., y del mundo entero, por eso se anhela calidad educativa, que sea integral para que el discente enfrente retos que se le presente en la vida sin mayor dificultad. El docente es el individuo que puede identificar las debilidades y fortalezas de los discentes para explotarlas al máximo, porque todos los días realiza actividades, preguntas para probar el proceso de adquisición.

Esta investigación está basada principalmente en la pedagogía constructivista, en la cual desataca el desarrollo de las habilidades pre profesionales durante la aplicación de las metodologías participativas y creativas. En estas últimas todos los jóvenes futuros docentes deberán estar conscientes de conocer y respetar el desarrollo de sus alumnos en sus habilidades y conocimientos, para ello el docente deberá promover el desarrollo de las destrezas dentro de la materia asignada. Por ello, (Cevallos, 2020) nuevamente nos resalta lo siguiente:

cuando el docente facilita la construcción de contenidos está aplicando una estrategia para que el discente produzca con su intelecto y conceptualice de manera natural donde sobresale su participación activa dentro del aula, o incluso fuera de esta lo que permite corroborar la importancia del aprendizaje significativo.

## **2.3 Marco Contextual.**

La unidad educativa Fiscal Universitaria Francisco Huerta Rendón, fundada en el centro de la ciudad de Guayaquil en la provincia del Guayas, es una institución con jurisdicción hispana que posteriormente fue anexada con la Universidad de Guayaquil, específicamente con la facultad de Filosofía y actualmente es de gran relevancia el desarrollo de los estudiantes e investigaciones en los diversos campos de estudio.

Dentro de la Unidad educativa cuenta con dos laboratorios en lo que se refiere a la infraestructura tecnológica, pese a ello se presentan diversas deficiencias y escasez en los recursos necesarios para los estudiantes de 1ro de bachillerato general unificado en las diversas materias, entre ellas la asignatura de ciencias sociales, como consecuencia de esto, los estudiantes demuestran poco interés y por ello un abaja recepción en la asimilación de los conocimientos presentados en la institución.

La unidad educativa Fiscal Universitaria Francisco Huerta Rendón, cuenta con una infraestructura bastante limitada en el área de informática y su uso ha sido exclusivo para los docentes, los directivos nos han permitido el acceso de los laboratorios y con ello, siendo este factor clave para el estudio y desarrollo de las herramientas didácticas con el fin de mejora las nociones del área y optimizar el rendimiento académico por parte de estudiantes y docentes.



## 2.4 Marco Legal.

Ley Constitucional del Ecuador

TÍTULO III

DE LOS DERECHOS, GARANTÍAS Y DEBERES

Capítulo 1 Principios generales

Sección octava De la educación

Art. 72.- Las personas naturales y jurídicas podrán realizar aportes económicos para la dotación de infraestructura, mobiliario y material didáctico del sector educativo, los que serán deducibles del pago de obligaciones tributarias, en los términos que señale la ley.

Art. 73.- La ley regulará la carrera docente y la política salarial, garantizará la estabilidad, capacitación, promoción y justa remuneración de los educadores en todos los niveles y modalidades, a base de la evaluación de su desempeño.

El artículo 73 exige la profesionalización del personal en el manejo de las herramientas didácticas y aquellos recursos que permiten la educación, en este caso el aprendizaje por descubrimiento. Por otro lado, el artículo 72 respalda el uso de las tecnologías en el ámbito educativo, el cual es necesario para el desarrollo de la realidad virtual.

Art. 75.- Serán funciones principales de las universidades y escuelas politécnicas, la investigación científica, la formación profesional y técnica, la creación y desarrollo de la cultura nacional y su difusión en los sectores populares, así como el estudio y el planteamiento de soluciones para los problemas del país, a fin de contribuir a crear una nueva y más justa sociedad.

Sección novena De la ciencia y tecnología

Art. 80.- El Estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población. Garantizará la libertad de las actividades científicas y tecnológicas y la protección legal de sus resultados, así como el conocimiento ancestral colectivo. La

investigación científica y tecnológica se llevará a cabo en las universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos y tecnológicos y centros de investigación científica, en coordinación con los sectores productivos cuando sea pertinente, y con el organismo público que establezca la ley, la que regulará también el estatuto del investigador científico.

Los artículos 75 y 80 exigen la intervención de las instituciones en la inversión y adaptación de los recursos digitales, tecnológicos que fomenten y mejoren la educación, además de permitir la aplicación de nuevas tecnologías y la practicas de las mismas en diversas experimentaciones con el fin de obtener resultados.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGIA**

#### **3.1 Diseño de Investigación.**

El objetivo de este proyecto es el de incentivar el aprendizaje significativo en los estudiantes de 1re BGU Curso de la Unidad Educativa Fiscal Universitarias “Francisco Huerta Rendón” durante el periodo 2022-2023 en la asignatura de ciencias sociales, el enfoque principalmente será de carácter cuali-cuantitativo, para lograr dichas metas se utilizaron las técnicas de entrevista, encuestas y observación, adicional a ello se incorporaron los tipos de investigación exploratoria, de campo y bibliográficas. Se usaron además los métodos de investigación experimental, de observación y de tipo Inductivo, deductivo, haciendo uso como instrumentos de investigación las fichas de entrevista, las guías de observación y los cuestionarios.

#### **3.2 Modalidad de Investigación.**

El enfoque principal será Cuanti-cualitativo, también llamado investigación mixta, es una modalidad que hace uso los métodos cualitativos y cuantitativos en un único análisis, para la realización de este proyecto se toma en cuenta el interés colectivo de los alumnos en la materia de ciencias sociales, determinadas a través de la observación y adicional a esto la opinión de cada uno de ellos a través de las encuestas con el fin de determinar la problemática dentro de la asignatura mencionada, los datos recopilados serán necesarios para el desarrollo de la propuesta, tomando en cuenta la opinión de estudiantes, docentes y autoridades del plantel.

### **3.3 Tipos de Investigación.**

#### **3.3.1 Exploratoria.**

Con el fin de comprobar una problemática dentro de la institución, se destaca el rendimiento de los estudiantes a través de la investigación exploratoria, de esta forma siendo posible el desarrollo de la propuesta para solucionar la problemática y realizar los procedimientos adecuados.

#### **3.3.2 De campo.**

Para la elaboración de nuestra problemática, se buscó dentro de la institución, mediante la observación a los docentes cuando imparten la cátedra, también el comportamiento de los estudiantes que iban adaptándose según lo visto en la clase, a través de esto se pudo observar un déficit en el rendimiento por parte del alumnado dentro de la asignatura de ciencias sociales y de las posibles carencias que se presentaban en el aula.

#### **3.3.3 Bibliográfica.**

Para desarrollar las variables dependientes e independientes de esta propuesta se acudió a diversos proyectos e investigaciones en los repositorios de la universidad de Guayaquil y del Google académico con el fin de evidenciar revistas, artículos y tesis que puedan poseer similitudes en base al proyecto de investigación, el repositorio de la Universidad de Guayaquil, por su parte contiene proyectos de anteriores estudiantes de la propia facultad que permiten fundamentar los temas que coinciden con la investigación.

### **3.4 Métodos de Investigación.**

#### **3.4.1 Método de la Observación Científica.**

Este método se lo utilizo con el propósito de observar el comportamiento de los estudiantes de manera directa referente al uso de las aplicaciones móviles, en este caso son los estudiantes de la unidad educativa Fiscal Universitarias “Francisco Huerta Rendón” donde que se recopiló información verídica de acuerdo al desarrollo de los estudiantes en las horas clases, una vez realizado la observación se procede a analizar las respectivas mejoras para el programa.

#### **3.4.2 Método experimental.**

El método consiste en evaluar de forma constante a los estudiantes frente al proyecto y/o propuesta, con el fin de analizar la problemática, haciendo uso de varios recursos e instrumentos que respalden y guarden los datos y valores cuanti-cualificables, para determinar el avance de la investigación y los posibles resultados a obtener y analizar el desarrollo de la aplicación.

#### **3.4.3 Método inductivo-deductivo.**

Este método explica la realidad en el proceso de enseñanza – aprendizaje a partir de las observaciones, el método inductivo parte de lo particular a lo general y el método deductivo es su inversa, durante un determinado tiempo se evaluó a los estudiantes con actividades, preguntas y respuestas para responder las premisas planteadas usando la lógica llegando a una conclusión. Para ello (Casabona, 2022, pág. 40) nos indica lo siguiente: “Este método es esencialmente necesario porque permite ordenar las variables de investigación y brinda una mejor comprensión del estudio, dando como resultado efectivas conclusiones y recomendaciones apoyadas en las preguntas de investigación.”

## **3.5 Técnicas de Investigación.**

### **3.5.1 Encuesta.**

Es una de las técnicas de recopilación de información más importantes en el ámbito laboral y educativo, sirve para recopilar opiniones, criterios y descripción por parte de los usuarios encuestados administradas de forma cuantitativa, requisito fundamental para el análisis y estudios de los resultados para el desarrollo de distintas conclusiones, para ello (Antonio, 2021) nos menciona que: “la encuesta consiste se apoya en la obtención y recopilación de datos basados en el objeto o tema de estudio, principalmente por medio del cuestionario ya que las preguntas deben de ser lo más precisas y claras”

### **3.5.2 Entrevista.**

Este instrumento sirvió para recolectar información específica y concreta a todas las autoridades incluido el docente respectivo a la asignatura de Ciencias Sociales, la cual está conformada por 5 preguntas dirigida a docentes y autoridades de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”, se envió un formulario en el que se debían responder a su propio criterio. Las preguntas están relacionadas a los indicadores de la variable Dependiente e Independiente.

### **3.5.3 Observación.**

La observación es uno de los medios más básicos y esenciales de toda investigación de carácter científico, en este caso se dio en los cursos de 1ro BGU en los paralelos A y B durante las practicas pre profesionales, en ella se pudo encontrar desinterés en la atención de los alumnos durante la jornada clase y un nulo uso de los materiales didácticos, con el fin de recopilar datos relevantes para el desarrollo de la propuesta.

## **3.6 Instrumentos de Investigación.**

### **3.6.1 Escala de Likert.**

Es un instrumento que nos permite medir de forma más dinámica los resultados obtenidos de las encuestas, tiene como objetivo la recopilación y posterior evaluación de los criterios de la población entrevistada, con ello se permite diagnosticar el grado de incidencia de la propuesta presente en la tesis, su uso habitual se centra en mediar los grados de Acuerdo por parte de la población, requisito indispensable para el estudio de los resultados

### **3.6.2 Cuestionario.**

Los cuestionarios son formatos aplicables en los cuales se desarrollan un conjunto de preguntas cerradas en base a la problemática y propuestas presentadas a estudiar, estos tienen el objetivo de obtener y recopilar la información de forma cualitativa, este instrumento se usa principalmente cuando se desea obtener una gran cantidad de datos, estas deberán ser coherentes y fáciles de entender, para ello (Antonio, 2021) nos indica lo siguiente:

El cuestionario se forma como un conjunto de preguntas en dirección a un solo objetivo el cual permite potenciar la calidad de datos recopilados para el proceso y análisis de estudio. Es un excelente recurso implementado en la investigación educativa para poder llegar al problema y ahondar en él.

### **3.6.3 Guía de observación.**

Se realizó una guía para observar el comportamiento del estudiante en las horas clases de forma sistemática e ir analizando la situación en todo momento, recogiendo información fiable sobre lo que se quiere llegar a conocer y para eso se debe tener bien claro el objetivo de estudio.

### 3.7 Población y Muestra.

#### 3.7.1 Población.

Para la presente investigación, se tomó en cuenta a la población de los estudiantes, profesores y autoridades de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón” en los cursos de 1ro BGU de la materia de Ciencias Sociales, por la cual, a través de los instrumentos de la entrevista y encuesta, se han podido obtener distintos datos y valores con respecto a las variables y propuestas definidas en la tesis, siendo este proyecto aceptado por la población.

*Tabla 2*

*Población de los estudiantes, profesores y autoridades de la Unidad Educativa Universitaria “Francisco Huerta Rendón” de los cursos de 1ro BGU en la materia de Ciencias Sociales*

<b>ITEM</b>	<b>ESTRATOS</b>	<b>FRECUENCIAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
1	Autoridades	1	2%
2	Docentes	2	3%
3	Estudiantes	58	95%
	Total	61	100%

Fuente: secretaria de la Institución

Elaborado por: Joshua Muñoz Palma y Luis Antonio Ortiz

### 3.7.2 Muestra.

La muestra tiene como fin la de darnos un valor a las características de una población según sus necesidades, para ello se escoge un determinado grupo de la población para conseguir el valor de la muestra. Para esta investigación no se hizo uso de la muestra debido a ser una población inferior a 500 personas.

*Tabla 3*

*Población de los estudiantes, profesores y autoridades de la Unidad Educativa Universitaria "Francisco Huerta Rendón" de los cursos de 1ro BGU en la materia de Ciencias Sociales*

<b>ITEM</b>	<b>ESTRATOS</b>	<b>FRECUENCIAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
<b>1</b>	Autoridades	1	2%
<b>2</b>	Docentes	2	3%
<b>3</b>	Estudiantes	58	95%
	Total	61	100%

Fuente: secretaria de la Institución

Elaborado por: Joshua Muñoz Palma y Luis Antonio Ortiz

### 3.8. Análisis y diagnóstico de los resultados recopilados de la encuesta aplicada a los estudiantes de 1ro BGU en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

1.- ¿Considera usted que los juegos y materiales didácticos ayudan a entender de una manera más sencilla la clase?

Tabla 4

Juegos y Materiales didácticos.

Ítem	Categoría	Frecuencias	Porcentaje
1	Muy de acuerdo	26	45%
	De acuerdo	27	47%
	Indiferente	4	7%
	Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	1	2%
	TOTAL	58	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Joshua Ricardo Muñoz Palma y Luis Antonio Ortiz Guamán.

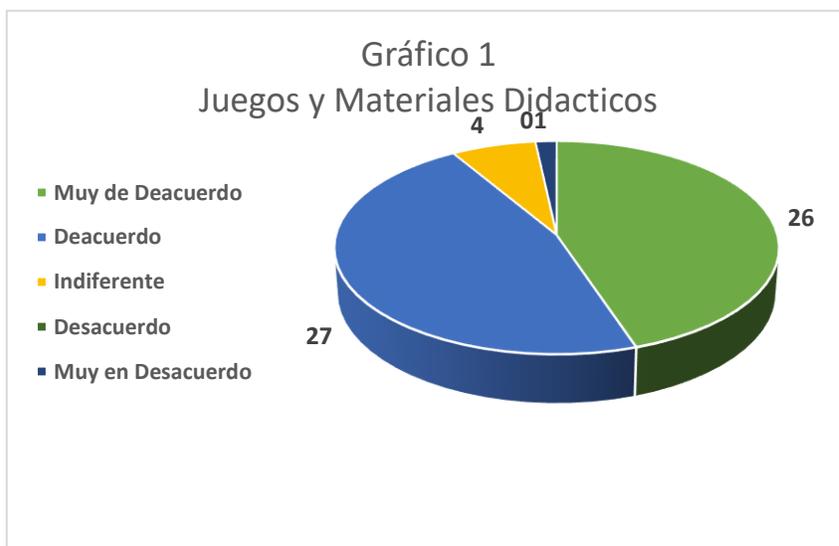


Gráfico 1 Juegos y Materiales Didácticos

**Fuente: Encuesta a estudiantes.**

**Elaborado por: Joshua Ricardo Muñoz Palma y Luis Antonio Ortiz Guamán.**

Análisis: En base a los resultados obtenidos de la encuesta, se determinó que el 92% de los estudiantes indican estar de acuerdo en que los juegos y materiales didácticos ayudan a entender de una manera más sencilla la clase, esto nos detalla la importancia de las TIC en el ámbito educativo.

2.- ¿Considera usted que los docentes de usar de manera constante las herramientas didácticas para el desarrollo de una clase?

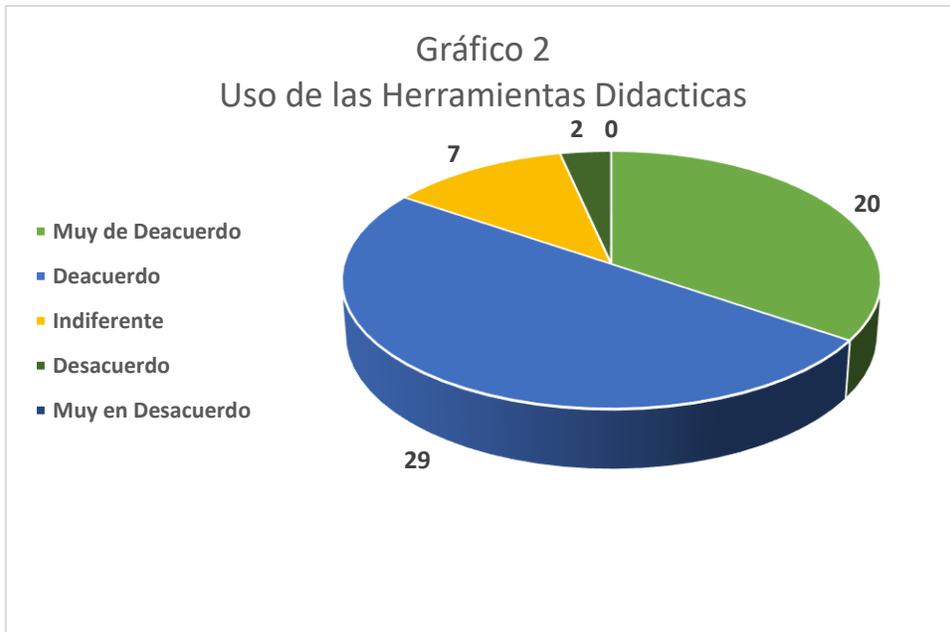
*Tabla 5*

*Uso de las Herramientas Didácticas*

Ítem	Categoría	Frecuencias	Porcentaje
2	Muy de acuerdo	20	34%
	De acuerdo	29	50%
	Indiferente	7	12%
	Desacuerdo	2	3%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
TOTAL		58	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Joshua Ricardo Muñoz Palma y Luis Antonio Ortiz Guamán.



*Gráfico 2 Uso de las Herramientas Didácticas*

**Fuente: Encuesta a estudiantes.**

**Elaborado por: Joshua Ricardo Muñoz Palma y Luis Antonio Ortiz Guamán.**

Análisis: Según el gráfico presentado, se determina un 84% por parte de los alumnos en estar de acuerdo que los docentes deban usar de manera constante las herramientas didácticas para el desarrollo de una clase, esto nos da a entender que existe un déficit en las estrategias que usa los docentes al no utilizar las nuevas tecnologías.

3.- ¿Considera usted que la gamificación aporta de manera positiva al desarrollo de las clases de forma más sencilla y dinámica?

Tabla 6

El Impacto de la Gamificación

Ítem	Categoría	Frecuencias	Porcentaje
3	Muy de acuerdo	20	34%
	De acuerdo	28	48%
	Indiferente	8	14%
	Desacuerdo	1	2%
	Muy en Desacuerdo	1	2%
TOTAL		58	100%



Gráfico 3 El Impacto de la Gamificación

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Joshua Ricardo Muñoz Palma y Luis Antonio Ortiz Guamán.

Análisis: El 82% de los encuestados consideran que la gamificación es factible por su manejo y alto desempeño durante el transcurso de las clases, por lo cual esto nos explica la importancia de los métodos de aprendizaje en la educación moderna.

4.- ¿Qué tan de acuerdo estaría usted que en sus clases se utilice la gamificación?

*Tabla 7*

*Uso de la Gamificación*

Ítem	Categoría	Frecuencias	Porcentaje
4	Muy de acuerdo	20	34%
	De acuerdo	25	43%
	Indiferente	10	17%
	Desacuerdo	2	3%
	Muy en Desacuerdo	1	2%
TOTAL		58	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Joshua Ricardo Muñoz Palma y Luis Antonio Ortiz Guamán.



*Gráfico 4 Uso de la Gamificación*

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Joshua Ricardo Muñoz Palma y Luis Antonio Ortiz Guamán.

Análisis: Según los resultados obtenidos, el 77% de los estudiantes están de acuerdo en la implementación de nuevas actividades académicas usando la gamificación como herramienta didáctica para construir competencias profesionales en sí mismas, esto nos revela el interés y disposición de los estudiantes en el uso de las TIC.

5.- ¿Considera usted que los aprendizajes adquiridos con anterioridad juegan un papel importante en la asimilación de nuevos conocimientos?

Tabla 8

Asimilación de los conocimientos a través de anteriores experiencias

Ítem	Categoría	Frecuencias	Porcentaje
5	Muy de acuerdo	24	41%
	De acuerdo	24	41%
	Indiferente	8	14%
	Desacuerdo	1	2%
	Muy en Desacuerdo	1	2%
TOTAL		58	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Joshua Ricardo Muñoz Palma y Luis Antonio Ortiz Guamán.

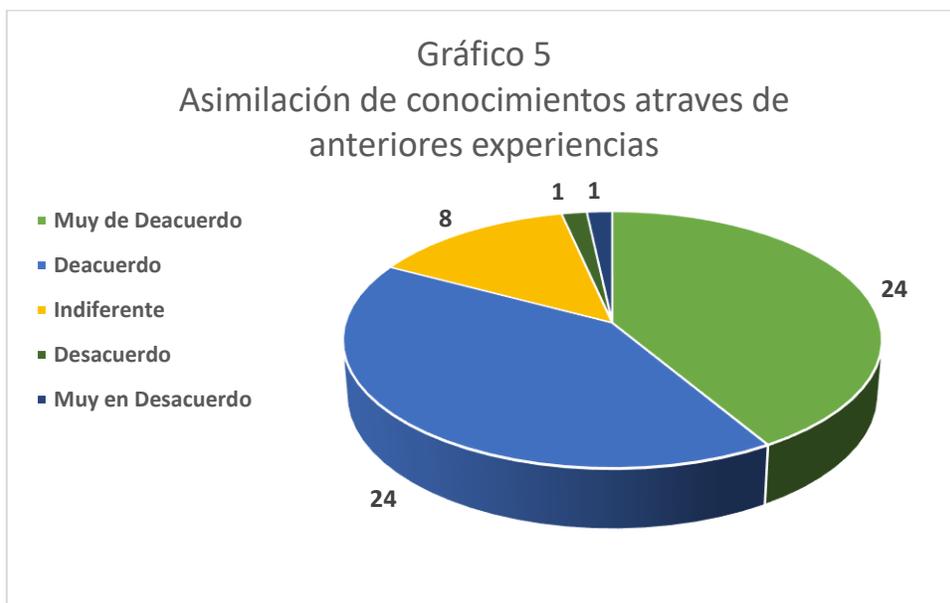


Gráfico 5 Asimilación de conocimientos a través de anteriores experiencias

**Fuente:** Encuesta a estudiantes.

**Elaborado por:** Joshua Ricardo Muñoz Palma y Luis Antonio Ortiz Guamán.

Análisis: Según lo que nos indica el siguiente esquema ilustrado, el 82% de las personas encuestadas estiman que los aprendizajes adquiridos resultan importantes en la asimilación de nuevos conocimientos, siendo estos datos de alta importancia para la realización del presente proyecto.

6.- ¿Considera importante el aprendizaje significativo como proceso de construcción de nuevas habilidades?

*Tabla 9*

*El Aprendizaje significativo como proceso de construcción*

Ítem	Categoría	Frecuencias	Porcentaje
6	Muy de acuerdo	22	38%
	De acuerdo	30	52%
	Indiferente	6	10%
	Desacuerdo	0	0%
	Muy en Desacuerdo	0	0%
TOTAL		58	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Joshua Ricardo Muñoz Palma y Luis Antonio Ortiz Guamán.

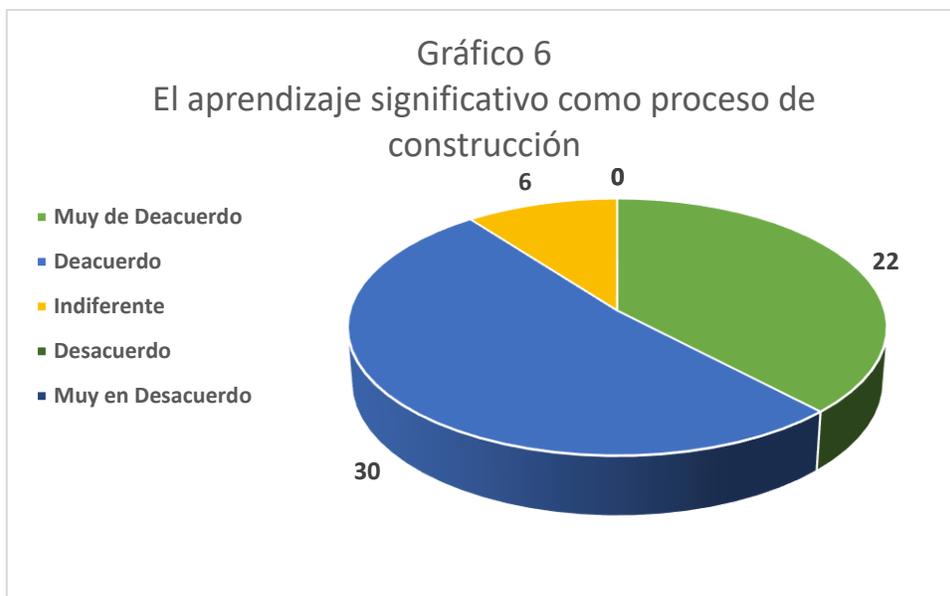


Gráfico 6 El aprendizaje significativo como proceso de construcción

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Joshua Ricardo Muñoz Palma y Luis Antonio Ortiz Guamán.

Análisis: El gráfico muestra que el 92% de la población consideran importante el aprendizaje significativo como proceso de construcción de nuevas habilidades, puesto que el desarrollo autónomo de los jóvenes forma parte imprescindible para forjar su perfil profesional.

7.- ¿Está de acuerdo que en el aula se realicen actividades de participación activa para despertar el interés del estudiante?

Tabla 10

Actividades de participación activa

Ítem	Categoría	Frecuencias	Porcentaje
7	Muy de acuerdo	37	64%
	De acuerdo	14	24%
	Indiferente	5	9%
	Desacuerdo	1	2%
	Muy en Desacuerdo	1	2%

TOTAL	58	100%
-------	----	------

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Joshua Ricardo Muñoz Palma y Luis Antonio Ortiz Guamán.



Gráfico 7 Actividades de participación activa

**Fuente: Encuesta a estudiantes.**

**Elaborado por: Joshua Ricardo Muñoz Palma y Luis Antonio Ortiz Guamán.**

Análisis: Según el 88% de los alumnos presentan interés que en el aula se realicen actividades de participación activa para obtener un mejor rendimiento y desenvolvimiento en la clase, despertando la curiosidad por adquirir nuevos saberes.

8.- ¿Cree usted que los ejercicios de retroalimentación de contenidos aportan una mejor calidad en el aprendizaje?

Tabla 11

Ejercicios de retroalimentación en el Aprendizaje

Ítem	Categoría	Frecuencias	Porcentaje
8	Muy de acuerdo	24	41%
	De acuerdo	24	41%
	Indiferente	4	7%
	Desacuerdo	4	7%
	Muy en Desacuerdo	2	3%
TOTAL		58	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Joshua Ricardo Muñoz Palma y Luis Antonio Ortiz Guamán.

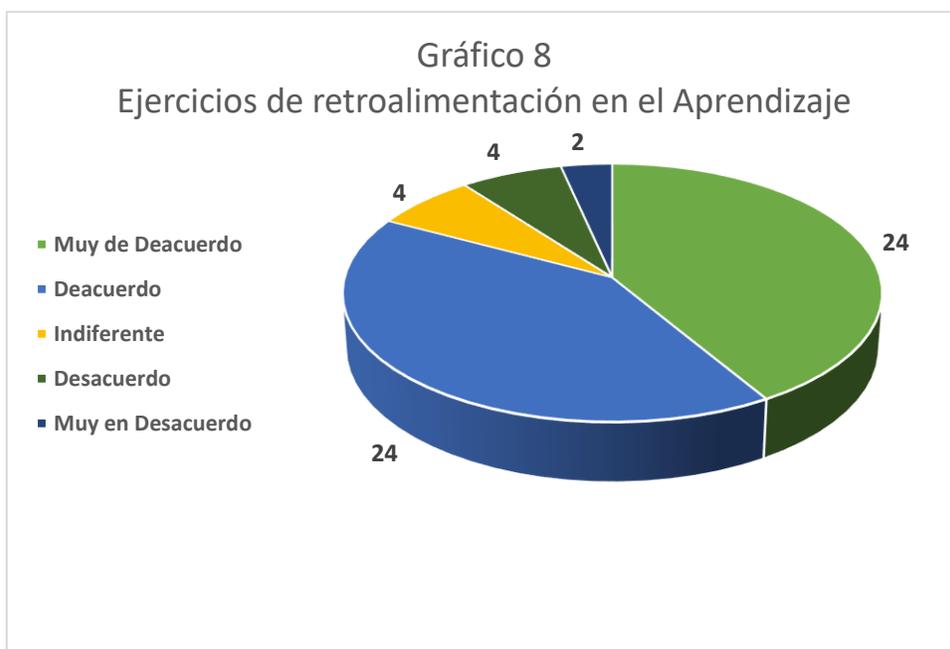


Gráfico 8 Ejercicios de retroalimentación en el Aprendizaje

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Joshua Ricardo Muñoz Palma y Luis Antonio Ortiz Guamán.

Análisis: Según el gráfico, un 88% de los estudiantes encuestados consideran que los ejercicios de retroalimentación de contenidos aportan una mejor calidad en el aprendizaje, demostrando la utilidad del aprendizaje significativo como formación académica para la consolidación de conocimientos.

9.- ¿Utilizaría usted un juego interactivo móvil para reforzar los conocimientos impartidos en el aula?

Tabla 12

*Uso de Juegos interactivos móviles*

Ítem	Categoría	Frecuencias	Porcentaje
9	Muy de acuerdo	27	47%
	De acuerdo	19	33%
	Indiferente	8	14%
	Desacuerdo	3	5%
	Muy en Desacuerdo	1	2%
TOTAL		58	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Joshua Ricardo Muñoz Palma y Luis Antonio Ortiz Guamán.

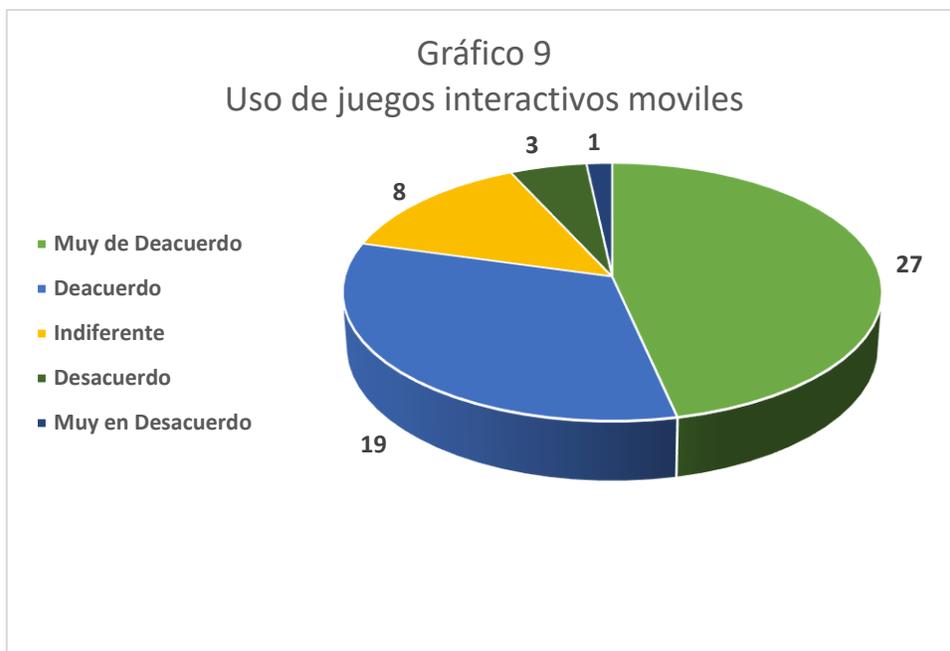


Gráfico 9 Uso de juegos interactivos móviles

**Fuente:** Encuesta a estudiantes.

**Elaborado por:** Joshua Ricardo Muñoz Palma y Luis Antonio Ortiz Guamán.

Análisis: Se puede observar que en el gráfico el 81% están dispuestos a usar una aplicación educativa móvil para reforzar los conocimientos vistos en clases pasadas, siendo este un eje motivador del aprendizaje autónomo.

10.- ¿Cree usted que un software de juego interactivo móvil es una herramienta motivadora hacia el aprendizaje de las ciencias sociales?

Tabla 3

Software interactivo móvil

Ítem	Categoría	Frecuencias	Porcentaje
10	Muy de acuerdo	27	47%
	De acuerdo	19	43%
	Indiferente	8	3%
	Desacuerdo	3	5%
	Muy en Desacuerdo	1	2%

TOTAL	58	100%
-------	----	------

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Joshua Ricardo Muñoz Palma y Luis Antonio Ortiz Guamán.

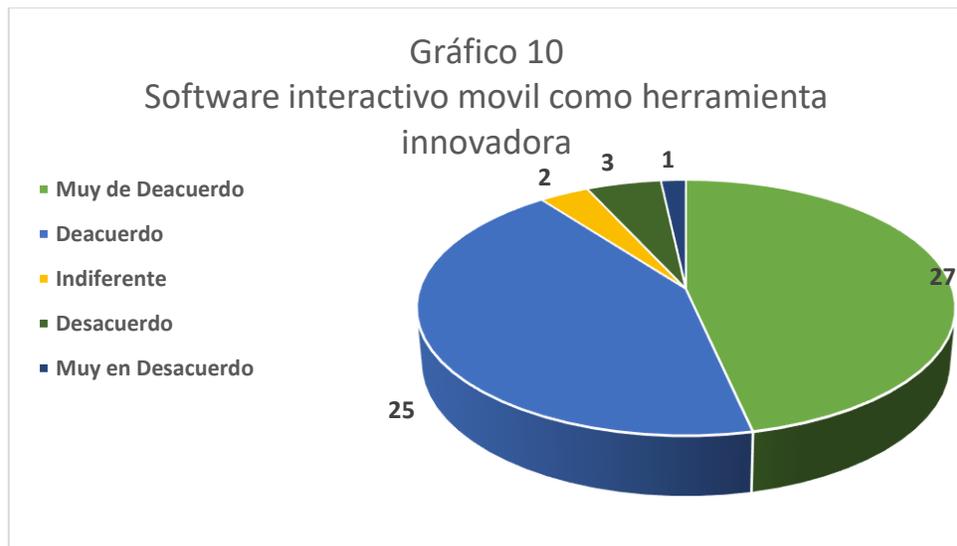


Gráfico 10 Software interactivo móvil como herramienta innovadora

**Fuente: Encuesta a estudiantes.**

**Elaborado por: Joshua Ricardo Muñoz Palma y Luis Antonio Ortiz Guamán.**

Análisis: Según lo proyectado en el gráfico, un 88% de la población encuestada consideran que un software de juego interactivo móvil es una herramienta motivadora e incentivadora hacia el aprendizaje significativo, mostrando ser superior a los modelos tradicionales de educación.

### **3.8.1 Entrevista.**

Entrevistadores:

Muñoz Palma Joshua Ricardo.

Luis Guamán Antonio Ortiz.

Lugar: Unidad Educativa Fiscal Universitaria “Francisco Huerta Rendón”.

Entrevistado:

Cargo: Vicerrector

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE INFORMÁTICA**

**Gamificación en Ciencias Sociales para el aprendizaje Significativo. Software de juego interactivo móvil sobre el antiguo Egipto**

**1.- ¿Considera necesario la utilización de técnicas de aprendizaje dinámicas como la gamificación dentro del aula, por qué?**

No hay nada mejor que la parte interactiva, la enseñanza con juegos con creces, esto facilita en familiarizar al estudiante a interiorizar mejor los conocimientos y si hablamos en tiempos, creo que en mejor tiempo que estar explicando.

**2.- ¿Cree usted que la ramificación es un método de educación adecuado para que los estudiantes desarrollen sus destrezas?**

Una forma de trabajo en que el chico se le trate a través de este nuevo método, extraer quizás sus propios conceptos, estaríamos hablando del método constructivista, entonces es buena la propuesta que ustedes tienen para estar parte del sistema educativo.

**3.- ¿Considera usted que el aprendizaje significativo es necesario para la consolidación de nuevos conocimientos y por qué?**

Obviamente, porque no solamente podemos basarnos del presente, sino que también que recalcar el pasado y hacer un complemento o como un conocimiento previo para avanzar con un conocimiento nuevo y contemporáneo, eso es muy importante para el estudiante.

**4.- ¿Considera usted que a través de las experiencias del docente es posible estimular a los estudiantes a desarrollar interés en el aprendizaje autónomo?**

Si, tratamos de aplicarlo porque, usted sabe que en la universidad allá el chico no es que esta dependiendo del papa o haya a justificar la falta o el papa o la mama vaya hablar con el maestro, porque él tiene que hablar por sus calificaciones, en si ya se vuelve autónomo y hay que formarlo en diferentes partes, tanto en lo académico, como en la parte de los valores como son la responsabilidad.

**5.- ¿Cree usted que la implementación de un software de juego interactivo móvil servirá de apoyo para el docente y fomentara el aprendizaje significativo en los estudiantes?**

Hoy en día tanto maestros como estudiantes nos formamos para desarrollar o poder transitar los conocimientos, puede ser en el mismo que está tratando, a ellos los llevan o les gustan, entonces a través de eso creo que se está fomentando los conocimientos tantos los antiguos como los modernos, creo que vamos uniendo los dos y vamos encontrando el aprendizaje significativo.

### **3.9. Conclusiones y recomendaciones de las técnicas de la investigación.**

#### **3.9.1 Conclusiones.**

1. La Gamificación se ha vuelto fundamental en el ámbito educativo moderno, pues en si se busca desarrollar un ambiente lúdico y entretenido, que permita al estudiante mantenerse motivado, siendo esto factor clave para la memorización a largo plazo, sin embargo, el instituto no cuenta apenas con los recursos necesarios, siendo esta una de sus principales carencias.
2. Los jóvenes en la actualidad ya poseen y maneja con una alta destreza recursos tecnológicos como los teléfonos móviles y ordenadores, esto a su vez demuestra el avance de las tecnologías dentro del ámbito social
3. Los docentes poseen un conocimiento limitado de los recursos digitales y necesitan ser capacitados para el uso y manejo correcto de las herramientas tecnológicas, con el fin de motivar a los estudiantes a desarrollar interés en la materia.

#### **3.9.2 Recomendaciones.**

1. Facilitar a los estudiantes el uso de los dispositivos móviles para el desarrollo de actividades dentro del aula, con sus normas y reglas acordes a la asignatura y metodología del docente.
2. Adaptar a los docentes al uso de las nuevas tecnologías para la obtención de mejores resultados en el proceso de enseñanza y aprendizaje
3. Optimizar a la institución en el manejo de los recursos y softwares educativos, muchos de ellos son accesibles y de servicio gratuito donde el docente puede hacer uso de estas herramientas

## **CAPITULO 4**

# **LA PROPUESTA**

### **4.1 Título de la Propuesta**

Software de juego interactivo móvil sobre el antiguo Egipto.

### **4.2 Justificación**

La tecnología ha ido en constante desarrollo y evolución exponencial desde los últimos años, hoy en día es parte fundamental de la vida cotidiana de la mayoría de las personas nacidas a partir de los 2000 y el desarrollo académico y profesional de muchas personas. Al diseñarse una aplicación móvil para los alumnos del 1ro BGU en la asignatura de ciencias sociales dentro de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, se busca mediante la app la implementación de los juegos en el aprendizaje significativo, con el fin de solucionar la problemática del bajo rendimiento de los estudiantes dentro de la institución.

Con la finalidad de propiciar a los estudiantes a desarrollar la motivación respectiva a la asignatura de ciencias sociales, y como consecuencia de ello mejorar en el rendimiento académico en cada uno de ellos, haciendo uso de las nuevas tecnologías y recursos didácticos que disponemos en la actualidad, esta misma hace uso del dispositivo móvil, que es una herramienta común entre adultos y jóvenes, permitiendo de esta manera el uso de los celulares como herramientas educativas

A través de la aplicación dentro de la asignatura de ciencias sociales en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, se busca obtener resultados positivos y beneficiosos para la sociedad, dado la facilidad de la aplicación en su uso, descarga y al estar diseñado para los dispositivos móviles, se buscará el refuerzo de los conocimientos adquiridos durante las clases impartidos por el docente, siendo de esta manera beneficioso para los alumnos y profesores de la institución.

## **4.3 Objetivos de la propuesta**

### **4.3.1 Objetivos Generales de la Propuesta.**

Desarrollar una aplicación interactiva móvil con el propósito de mejorar el aprendizaje significativo dentro de los estudiantes 1ro BGU en la asignatura de Ciencias Sociales en una Unidad Universitaria educativa “Francisco Huerta Rendón”

### **4.3.2 Objetivos Específicos de la Propuesta.**

- Implementar la aplicación móvil como herramienta educativa, para la estimulación de los estudiantes durante el proceso de enseñanza y aprendizaje en los cursos de 1ro BGU.
- Desarrollar los temas de mayor relevancia haciendo uso de la aplicación móvil, como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza.
- Diagnosticar las habilidades y destrezas de los alumnos en la asignatura de ciencias sociales sobre la temática del antiguo Egipto.

## **4.4 Aspectos teóricos de la propuesta**

### **4.4.1 Aspecto tecnológico.**

Los medios tecnológicos resultan ser esenciales para el desarrollo del proyecto, con la ayuda de la misma se puede acceder a una vasta variedad de contenidos relacionados a la materia y a las diversas formas que se tiene para poder explicar la materia. La tecnología posee un gran impacto en la actualidad y las nuevas generaciones poseen las capacidades para desarrollarlas y hacer uso de las mismas

### **4.4.2. Aspecto pedagógico.**

Con respecto a la pedagogía, el desarrollo de aplicaciones móviles con aspectos y adaptados al ámbito educativo ayudan a estimular a los jóvenes y a desarrollar el

aprendizaje significativo a través del uso de técnicas, estrategias y recursos que permitan el desenvolvimiento de las habilidades cognitivas del estudiante y a la recepción de los nuevos conocimientos haciendo uso de los conocimientos previos con el fin de llegar a una conclusión crítica de las clases impartidas por el docente

#### **4.4.3 Aspecto Psicológico.**

De forma similar a la tecnología, la psicología juega un papel fundamental en el desarrollo del aprendizaje del estudiante a partir del impacto de los recursos digitales en los aspectos mentales y emocionales de los estudiantes a través del estímulo y la motivación, siendo estos claves para la recepción de los conocimientos a largo plazo.

#### **4.4.4 Aspecto Legal**

##### **Constitución del Ecuador Octava sección:**

##### **Ciencia, Tecnología Innovación y saberes ancestrales**

Art 350.- El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanística; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país en relación con los objetivos del régimen de desarrollo

Art.385.- El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad.

1. Generar, adaptar y definir conocimientos científicos y tecnológicos.
2. Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales.
3. Desarrollar las tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejorar la calidad de vida y contribuir a la realización del buen vivir.

## **4.5 Factibilidad de su aplicación**

### **4.5.1 Factibilidad Técnica**

La herramienta que se utilizó para el desarrollo de este proyecto fue Unity Hub que permite hacer el diseño, creación y funcionamiento de videojuegos, además de muchos proyectos como lo desee el programador. Para la creación de animaciones en los personajes se utilizó un editor de sprites animados llamado Aseprite, cuenta con una interfaz agradable e intuitiva que permite editar sprites en un corto periodo de tiempo.

### **4.5.2 Factibilidad Financiera**

Todos los recursos que se implementaron en el proyecto son gratuitos que se pueden hallar en la web y para que el juego funcione correctamente se necesita un dispositivo Android de cualquier preferencia lo cual no presenta ningún inconveniente al momento de jugar.

### **4.5.3 Factibilidad Humana**

Participan los estudiantes de primer año de bachillerato y docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón correspondiente a la asignatura de ciencias sociales.

## **4.6 Descripción de la Propuesta**

## 4.6 Descripción de la Propuesta

La propuesta de este proyecto servirá como herramienta didáctica en el aprendizaje significativo de los estudiantes de primer bachillerato en el área de ciencias sociales. Basándose en una observación directa que se realizó durante la investigación de campo, los estudiantes no se interesan en la asignatura por lo que suele ser más teórico que práctico, este software educativo fue desarrollado con el fin de promover el interés hacia el aprendizaje de quien lo use debido a que no requiere conexión a internet y puede aplicarse desde cualquier lugar.

El software tiene múltiples dinámicas como: recoger piezas de una llave, destruir objetos, desbloquear un arma y muchas otras cosas más que lo convierte en entretenido. Consta de 5 niveles, cada uno tiene un objetivo diferente y mientras siga jugando se irán completando las misiones que se encuentran en el menú principal, esto para que al finalizar todo el juego continúe hasta terminar con todas las misiones.

### **MANUAL DE USUARIO DEL SOFTWARE INTERACTIVO MÓVIL HISTORIA DE EGIPTO**

En la pantalla de carga se visualiza el logo de la Universidad de Guayaquil.



*Imagen 2 Pantalla de Carga*

#### **Imagen 1: Pantalla de Carga**

Aquí aparece el menú principal del juego donde el usuario podrá elegir el personaje de su agrado, además se visualizan otros botones como la selección del nivel y las misiones.



Imagen 3 Pantalla Menú Principal

### Imagen 2: Pantalla Menú Principal

El botón de configuración contiene los botones de regresar al menú, el de ajuste y el de salir del juego.



Imagen 4 Pantalla Configuraciones

### Imagen 3: Pantalla Configuraciones

En los ajustes se podrá modificar el volumen de los efectos de sonido, la música y silenciarlos.



Imagen 5 Pantalla Ajustes

### Imagen 4: Pantalla Ajustes

Las misiones tienen un contador por cada objetivo, aparecerá un visto cada vez que se cumpla una misión.



Imagen 6 Pantalla Misiones

### Imagen 5: Pantalla Misiones

Solo el nivel 1 estará desbloqueado y los demás son inaccesibles hasta que el jugador pase el mapa.



Imagen 7 Pantalla Niveles

### Imagen 6: Pantalla Niveles

Para entrar y poder jugar deberá ingresar el código que se le otorga cuando finaliza cada mapa.



*Imagen 8 Panel Código del Nivel*

### **Imagen 7: Panel Código del Nivel**

En el nivel 1 al empezar saldrá información sobre el Imperio Egipcio de cuando comenzó y donde se situaron.



*Imagen 9 Pantalla Nivel 1*

### **Imagen 8: Pantalla Nivel 1**

Después se tiene completar la misión de recoger las piezas de la llave evitando los obstáculos, si se le acaban los corazones volverá a empezar, pero ya con las llaves recogidas debido a que cuenta con un sistema de guardado.



*Imagen 10 Mensaje al completar la misión*

### **Imagen 9: Mensaje al completar la misión**

Al completar cada nivel saldrá una ventana con el código del nivel siguiente el cual deberá anotararlo por si quiere volver a entrar en caso de que cierre el juego.



*Imagen 11 Panel código del siguiente nivel*

### **Imagen 10: Panel código del siguiente nivel**

Al terminar de jugar los 3 primeros niveles se mostrará un mini juego con algunos de los dioses más representativos de Egipto.



*Imagen 12 Pantalla Mini Juego*

### **Imagen 11: Pantalla Mini Juego**

Se debe alinear las imágenes para desbloquear al personaje y aparece información referente al Dios Egipcio con su respectiva imagen.



*Imagen 13 Panel Información de los Dioses Egipcios*

### **Imagen 12: Panel Información de los Dioses Egipcios**

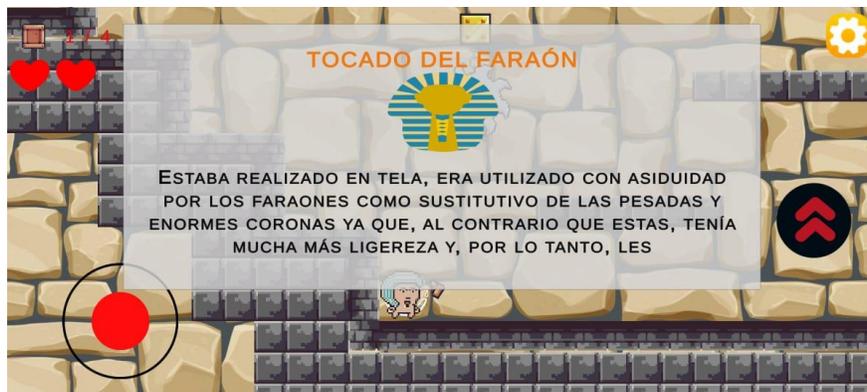
En el nivel 2 el jugador tiene que ir investigando los misterios según vaya avanzando el juego.



*Imagen 14 Mensaje Objetos*

### **Imagen 13: Mensaje Objetos**

Para poder continuar al otro nivel debe destruir las cajas que contienen piezas de la vestimenta que usaban los faraones en el antiguo Egipto.



*Imagen 15 Mensaje Piezas*

### **Imagen 14: Mensaje Piezas**

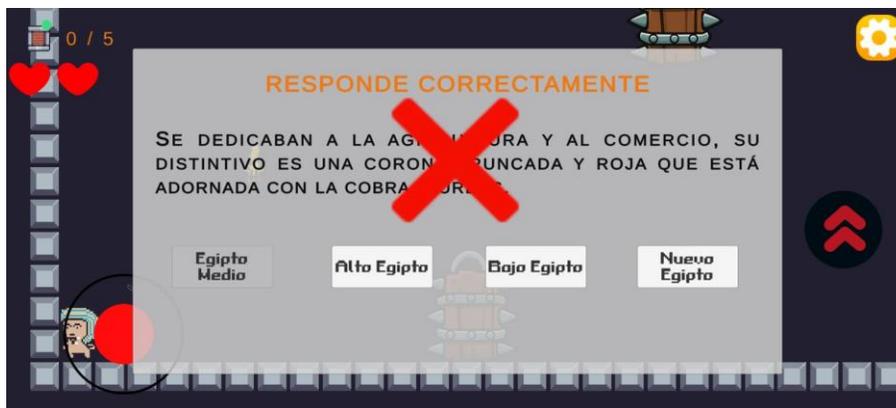
En el nivel 3 hay cajas que tienen preguntas aleatorias referente a Egipto, debe responder correctamente cada pregunta y así desbloquear un objeto que le servirá más adelante.



*Imagen 16 Pantalla Pregunta Correcta*

### **Imagen 15: Pantalla Pregunta Correcta**

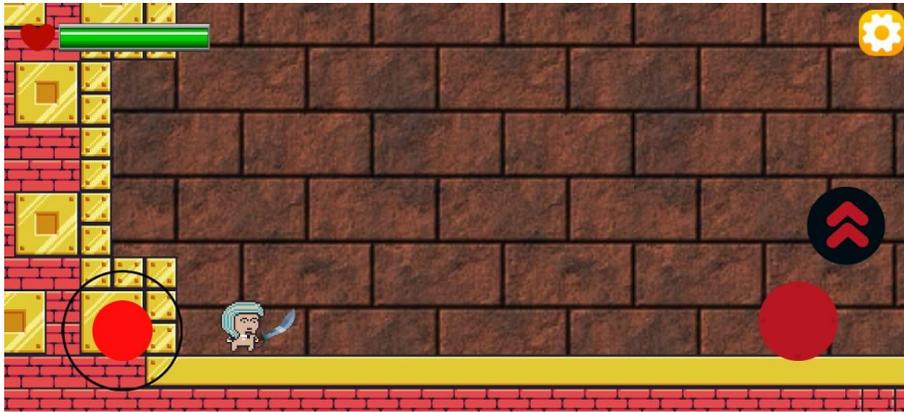
Si el jugador se equivoca en la respuesta aparece una “X” y se le quitara un corazón como penalización.



*Imagen 17 Pantalla Pregunta Incorrecta*

### **Imagen 16: Pantalla Pregunta Incorrecta**

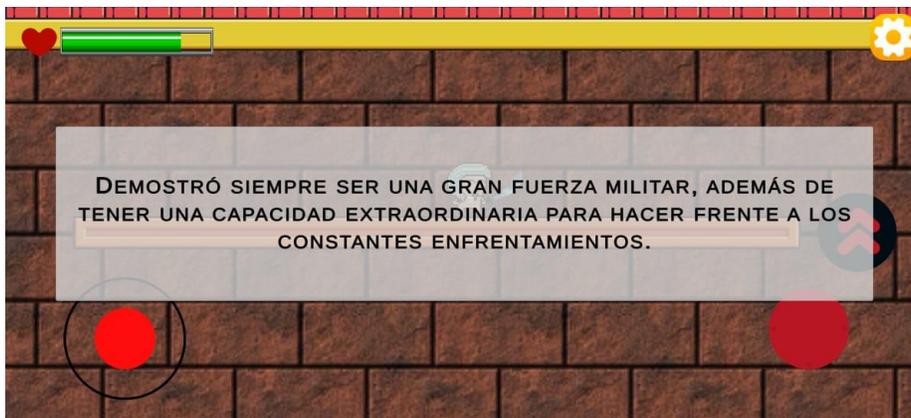
En el nivel 4 aparecen enemigos, una habilidad y el porcentaje de vida del jugador, cada vez que se acerque demasiado a un enemigo se le irá disminuyendo la cantidad de vida.



*Imagen 18 Pantalla Nivel 4*

### **Imagen 17: Pantalla Nivel 4**

Al cumplir con la misión se visualizará un recuadro con información acerca del ejército egipcio y luego se mostrará la puerta del último nivel.



*Imagen 19 Mensaje Ejército Egipcio*

### **Imagen 18: Mensaje Ejército Egipcio**

En este escenario tendrá que luchar con el jefe final y derrotarlo en un determinado tiempo, en caso de que el tiempo se termine el jugador volverá a iniciar el nivel.



*Imagen 20 Pantalla Nivel 5*

### **Imagen 19: Pantalla Nivel 5**

A continuación, se mostrará información sobre el jefe Final



*Imagen 21 Mensaje Derrota Jefe Final*

### **Imagen 20: Mensaje Derrota Jefe Final**

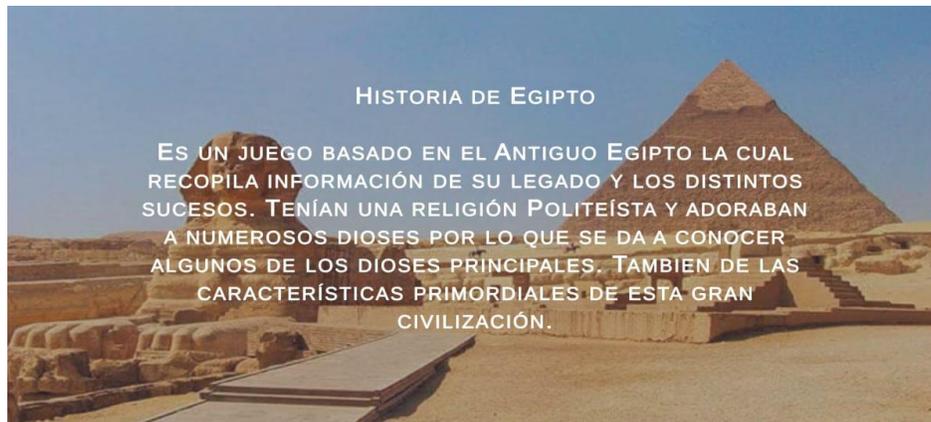
Luego saldrá una pantalla de Victoria por haber completado todos los niveles



*Imagen 22 Pantalla Victoria*

### **Imagen 21: Pantalla Victoria**

Cuando le dé en continuar aparecerá la pantalla de créditos sobre los creadores y una breve información del juego.



*Imagen 23 Pantalla Créditos*

### **Imagen 22: Pantalla Créditos**

## **4.6 Conclusiones**

Debido a la falta de recursos dentro de la institución, se busca motivar a los estudiantes a través de la aplicación dentro de la asignatura de ciencias sociales, los docentes deben ser capaces de aprovechar las nuevas tecnologías que existen, con el fin de impulsar la motivación de los estudiantes a aprender de una manera diferente a lo cotidiano, los impactos de las mismas son significativas en el ámbito educativo y autónomo.

Para el desarrollo de los recursos didácticos depende de la implementación, aceptación y uso constante por parte de los docentes durante la realización de sus actividades en el aula, esto reforzará los conocimientos y será un apoyo para asimilar nuevos saberes.

## 4.7 Referencias Bibliográficas

### Bibliografía

- Albarracin Ortiz. (2021). *La Gamificacion Como Mediacion en la Enseñanza y el Aprendizaje del Algebra en el Grado Octavo de Enseñanza Basica Secundaria*. Bucaramanga: Universidad Santander.
- Antonio, J. (1 de 09 de 2021). Integración de las TAC en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de décimo año de educación básica superior en la asignatura de educacion cultural y artistica de la Unidad Educativa Fiscal Francisco Huerta Rendón. *Integración de las TAC en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de décimo año de educación básica superior en la asignatura de educacion cultural y artistica de la Unidad Educativa Fiscal Francisco Huerta Rendón*. Guayaquil, Guayas, Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- Benalcazar, O. (6 de 03 de 2021). La gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en tiempos de pandemia del Covid 19. *La gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en tiempos de pandemia del Covid 19*. Guayaquil, Guayas, Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- CASABONA, H. (6 de Marzo de 2022). LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS CIENCIAS SOCIALES. APLICACIÓN MÓVIL MEDIANTE JUEGOS. *LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS CIENCIAS SOCIALES. APLICACIÓN MÓVIL MEDIANTE JUEGOS*. Guayaquil, Guayas, Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- Casabona, H. (3 de 03 de 2022). La Gamificación en el Aprendizaje Significativo del las Ciencias Sociales. Aplicación móvil mediante juegos. *La Gamificación en el Aprendizaje Significativo del las Ciencias Sociales. Aplicación móvil mediante juegos*. Guayaquil, Guayas, Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- Cevallos, C. (5 de 10 de 2020). Aprendizaje Significativo y su influencia en el rendimiento academico dentro del proceso de enseñanza. Diseño de una aplicación movil. *Aprendizaje Significativo y su influencia en el rendimiento academico dentro del proceso de enseñanza. Diseño de una aplicación movil*. Guayaquil, Guayas, Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- Choéz, C. (21 de 2 de 2020). *Repositorio UG*. Obtenido de Repositorio UG: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/51949>
- Esther, R. (10 de 4 de 2019). Metodo aprendizaje basado en problemas en el proceso de enseñanza. *Giua didactica. Metodo aprendizaje basado en problemas en el proceso de enseñanza. Giua didactica*. Guayaquil, Guayas, Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- Lombardelli, D. J. (2021). *Gamificacion en las planificaciones docentes en el Instituto IPEM n° 193*. Cordoba: Universidad Siglo 21.

Medina, A. (21 de 04 de 2020). *Hal open science*. Obtenido de Hal open science:  
<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02548860/>

Rafoo, B. (24 de 03 de 2022). Gamificación en el estilo de aprendizaje naturalista. Aplicación móvil. *Gamificación en el estilo de aprendizaje naturalista. Aplicación móvil*. Guayaquil, Guayas, Ecuador: Universidad de Guayaquil.

Sánchez-Otero. (2019). Estrategias Pedagógicas en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior incluyendo Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. . *Información tecnológica*, 277-286.



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA INFORMATICA (SEMESTRAL)**

FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Nombre de la propuesta de trabajo de la titulación	Gamificación en Ciencias Sociales para el aprendizaje significativo. Software de juego interactivo móvil sobre el antiguo Egipto.		
Nombre del estudiante(s)	Joshua Ricardo Muñoz Palma Luis Antonio Ortiz Guaman		
Facultad	Filosofía. Letras y Ciencias de la Educación	Carrera	Informática
Línea de Investigación	Tecnologías disruptivas de información Idiomas como herramientas de investigación	Sub-línea de investigación	Infopedagogía
Fecha de presentación de la propuesta del trabajo de titulación	17/06/2022	Fecha de evaluación de la propuesta del trabajo de titulación	17/06/2022

ASPECTO A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SÍ	NO	
Título de la propuesta de trabajo de titulación	X		
Línea de Investigación / Sublíneas de Investigación	X		
Planteamiento del Problema	X		
Justificación e importancia	X		
Objetivos de la Investigación	X		
Metodología a emplearse	X		
Cronograma de actividades	X		
Presupuesto y financiamiento	X		

X	APROBADO
	APROBADO CON OBSERVACIONES
	NO APROBADO


 Firmado digitalmente por  
 JONATHAN CARLOS SAMANIEGO VILLARROEL

ING. Jhonathan Samaniego V.MSc



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA INFORMATICA (SEMESTRAL)**

---

Guayaquil, 04 de agosto de 2022

SR.

Ing. Carlos Enrique Aveiga Paini Msc.

Director de carrera Informática

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**

**Acuerdo del Plan de Tutoría**

Nosotros, ING. Jonathan Samaniego V. Msc docente tutor del trabajo de titulación y Ortiz Guaman Luis Antonio y Muñoz Palma Joshua Ricardo estudiantes de la Carrera Informática Semestral, comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario de 16:00 a 18:00 pm los días lunes de cada semana durante el periodo lectivo 2022 -2023 T11.

De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

- Realizar un mínimo de 4 tutorías mensuales.
- Elaborar los informes mensuales y el informe final detallando las actividades realizadas en la tutoría.
- Cumplir con el cronograma del proceso de titulación.

Agradeciendo la atención, quedamos de Ud.

Atentamente,

ORTIZ GUAMAN LUIS ANTONIO  
C.I.: 0302526439

MUÑOZ PALMA JOSHUA RICARDO  
C.I.: 0923881908

Firmado digitalmente por  
JONATHAN CARLOS SAMANIEGO VILLARROEL

ING. JONATHAN SAMANIEGO V. MSC  
C.I.: 0916800121

### Anexo 3 Informe de avance de la gestión tutorial

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA INFORMÁTICA (SEMESTRAL)

---

---

#### INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Ing. Jonathan Samaniego Villarroel. MSc

Proyecto de Investigación

Título de Trabajo: Gamificación en Ciencias Sociales para el Aprendizaje Significativo.

Software de juego interactivo móvil sobre el antiguo Egipto

Nº DE SESION	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES	DURACIÓN		OBSERVACIÓN Y TAREAS ASIGNADAS
			INICIO	FIN	
1	01/06/2022	Desarrollo acta concordancia	16H00	18H00	Aprobación de la propuesta
2	06/06/2022	Revisión capítulo 1	16H00	18H00	Corrección del Planteamiento y de la Operalización
3	13/06/2022	Revisión del cuadro de operalización de Variables	16H00	18H00	Corrección de las dimensiones de las variables
4	20/6/2022	Revisión del capítulo 2 la fundamentación.	16H00	18H00	Corrección de Antecedentes, correlación a la propuesta
5	27/06/2022	Revisión del avance del Capítulo 2 marco contextual.	16H00	18H00	Revisión de artículos ligados a las variables de la tesis
6	04/07/2022	Revisión Legal y Fundamentaciones	16H00	18H00	Investigar sobre las fundamentaciones
7	11/07/2022	Desarrollo del Capítulo 3	16H00	18H00	Investigación datos de la Población
8	18/07/2022	Revisión del Capítulo 3, aspecto Teórico	16H00	18H00	Extender el contenido, Explicación sobre las preguntas para la población
9	25/07/2022	Desarrollo de Encuestas	16H00	18H00	Corrección de preguntas
10	01/08/2022	Diagnóstico de Gráficos y encuestas	16H00	18H00	Corrección de datos y de gráficos

11	08/08/2022	Revisión del capítulo 3	16H00	18H00	Corrección de Metodología
12	15/08/22	Revisión de la Propuesta	16H00	18H00	Implementación de contenido educativo
13	22/08/22	Revisión de encuesta y entrevista	16H00	18H00	Añadir y tabulación de Gráficos
14	29/09/22	Avance del capítulo 4 objetivo general y objetivos específicos de la propuesta	16H00	18H00	Implementación de aspectos tecnológicos y pedagógicos
15	05/09/22	Revisión Tesis	16H00	18H00	Corrección del Anti plagio



Muñoz Palma Joshua Ricardo  
C.C. 0923881908



Ortiz Guamán Luis Antonio  
C.C. 0302526439



Firmado digitalmente por  
JONATHAN CARLOS  
SAMANIEGO  
VILLARROEL

Ing. Jonathan Samaniego Villarroel. MSc  
C.C. 09618000121  
Docente Tutor



Abdon  
Carrera  
Rivera

Digitally signed by  
Abdon Carrera Rivera  
Date: 2022.09.22  
11:51:57 -05'00'

MSc. Abdón Carrera  
C.C. 0924030471  
Gestor de unidad de titulación

## Anexo 4 Certificado de tutoría



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA INFORMÁTICA (SEMESTRAL)

Guayaquil, 16 de octubre del 2022

Máster

José Albán Sánchez

DIRECTOR (A) DE CARRERA

FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Ciudad

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación GAMIFICACIÓN EN CIENCIAS SOCIALES PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. SOFTWARE DE JUEGO INTERACTIVO MÓVIL SOBRE EL ANTIGUO EGIPTO del (los) estudiante (s) MUÑOZ PALMA JOSHUA RICARDO y ORTIZ GUAMAN LUIS ANTONIO indicando ha (n) cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, CERTIFICO, para los fines pertinentes, que el (los) estudiante (s) está (n) apto (s) para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,

  
Firmado digitalmente por  
JONATHAN CARLOS  
SAMANIEGO  
VILLARROEL

TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN

ING. JONATHAN SAMANIEGO V. MSC

C.C. 0916800121

## Anexo 5 Rúbrica de evaluación de trabajo de titulación

### FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA INFORMÁTICA (SEMESTRAL)

#### RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: GAMIFICACIÓN EN CIENCIAS SOCIALES PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. SOFTWARE DE JUEGO INTERACTIVO MÓVIL SOBRE EL ANTIGUO EGIPTO Autor(s): Joshua Ricardo Muñoz Palma – Luis Antonio Ortiz Guamán.		
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF
<b>ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA</b>	<b>4.5</b>	<b>4.5</b>
Propuesta integrada a Dominios, Misión y Visión de la Universidad de Guayaquil.	0.3	0.3
Relación de pertinencia con las líneas y sublíneas de investigación Universidad / Facultad/ Carrera	0.4	0.4
Base conceptual que cumple con las fases de comprensión, interpretación, explicación y sistematización en la resolución de un problema.	1	1
Coherencia en relación a los modelos de actuación profesional, problemática, tensiones y tendencias de la profesión, problemas a encarar, prevenir o solucionar de acuerdo al PND-BV	1	1
Evidencia el logro de capacidades cognitivas relacionadas al modelo educativo como resultados de aprendizaje que fortalecen el perfil de la profesión	1	1
Responde como propuesta innovadora de investigación al desarrollo social o tecnológico.	0.4	0.4
Responde a un proceso de investigación – acción, como parte de la propia experiencia educativa y de los aprendizajes adquiridos durante la carrera.	0.4	0.4
<b>RIGOR CIENTÍFICO</b>	<b>4.5</b>	<b>4.5</b>
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	1	1
El trabajo expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece, aportando significativamente a la investigación.	1	1
El objetivo general, los objetivos específicos y el marco metodológico están en correspondencia.	1	1
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos y permite expresar las conclusiones en correspondencia a los objetivos específicos.	0.8	0.8
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.7	0.7
<b>PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
Pertinencia de la investigación	0.5	0.5
Innovación de la propuesta proponiendo una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.5	0.5
<b>CALIFICACIÓN TOTAL *</b>		<b>10</b>
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor Revisor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.		


 Firmado digitalmente por  
 JONATHAN CARLOS  
 SAMANIEGO  
 VILLARROEL

Ing. Jonathan Carlos Samaniego Villarroel, MSc

C.C. 0916800121

FECHA: 15 de septiembre del 2022

## Anexo 6 Certificado porcentaje de similitud



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA INFORMÁTICA (SEMESTRAL)

### CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado JONATHAN CARLOS SAMANIEGO VILLARROEL, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por MUÑOZ PALMA JOSHUA RICARDO, C.C.: 0923881908, y ORTIZ GUAMAN LUIS ANTONIO, C.C.: 0302526439 con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciados en Ciencias de la Educación.

Se informa que el trabajo de titulación: “GAMIFICACIÓN EN CIENCIAS SOCIALES PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. SOFTWARE DE JUEGO INTERACTIVO MÓVIL SOBRE EL ANTIGUO EGIPTO”, ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa anti plagio **TURNITIN** quedando el 3% de coincidencia.

14/9/22, 01:12 Turnitin

Turnitin Informe de Originalidad

Procesado el: 14-sept.-2022 01:02 -05  
Identificador: 1899466129  
Número de palabras: 9545  
Entregado: 1

Índice de similitud	Similitud según fuente
3%	Internet Sources: 2% Publicaciones: 1% Trabajos del estudiante: 2%

gamificación en el proceso de aprendizaje significativo Por Luis Ortiz Joshua Muñoz

1% match (trabajos de los estudiantes desde 13-sept.-2022) <a href="#">Submitted to Universidad de Guayaquil on 2022-09-13</a>
1% match (Internet desde 02-sept.-2022) <a href="https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02548860/document">https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02548860/document</a>
< 1% match (trabajos de los estudiantes desde 07-sept.-2022) <a href="#">Submitted to Universidad de Guayaquil on 2022-09-07</a>
< 1% match (trabajos de los estudiantes desde 05-sept.-2022) <a href="#">Submitted to Universidad de Guayaquil on 2022-09-05</a>
< 1% match (trabajos de los estudiantes desde 11-sept.-2022) <a href="#">Submitted to Universidad de Guayaquil on 2022-09-11</a>
< 1% match (Internet desde 17-oct.-2021) <a href="https://raae.cedia.edu.ec/Record/UG_046fa47d29520822c77aa2f1fb00e8cb">https://raae.cedia.edu.ec/Record/UG_046fa47d29520822c77aa2f1fb00e8cb</a>
< 1% match (Internet desde 21-nov.-2020) <a href="https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/571797/DocsTec_12750.pdf;sequence=1">https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/571797/DocsTec_12750.pdf;sequence=1</a>
< 1% match (Internet desde 19-ene.-2022) <a href="https://es.slideshare.net/WILBERPRADOGUTIERREZ/nivel-de-desarrollo-de-la-">https://es.slideshare.net/WILBERPRADOGUTIERREZ/nivel-de-desarrollo-de-la-</a>

Link: [https://ev.turnitin.com/app/carta/en\\_us/?u=1133714296&s=1&lang=en\\_us&o=1899466129](https://ev.turnitin.com/app/carta/en_us/?u=1133714296&s=1&lang=en_us&o=1899466129)

ING. JONATHAN SAMANIEGO V. MSC

C.C. 0916800121

Firmado digitalmente por JONATHAN CARLOS SAMANIEGO VILLARROEL

## Anexo 7 Rúbrica de evaluación memoria escrita trabajo de titulación

### FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA INFORMÁTICA (SEMESTRAL)

#### RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: GAMIFICACIÓN EN CIENCIAS SOCIALES PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. SOFTWARE DE JUEGO INTERACTIVO MÓVIL SOBRE EL ANTIGUO EGIPTO Autor(s): Joshua Ricardo Muñoz Palma – Luis Antonio Ortiz Guamán.			
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALIFICACIONES	COMENTARIOS
<b>ESTRUCTURA Y REDACCIÓN DE LA MEMORIA</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	
Formato de presentación acorde a lo solicitado	0.6	0.6	
Tabla de contenidos, índice de tablas y figuras	0.6	0.6	
Redacción y ortografía	0.6	0.6	
Correspondencia con la normativa del trabajo de titulación	0.6	0.6	
Adecuada presentación de tablas y figuras	0.6	0.6	
<b>RIGOR CIENTÍFICO</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	0.5	0.5	
La introducción expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece	0.6	0.6	
El objetivo general está expresado en términos del trabajo a investigar	0.7	0.7	
Los objetivos específicos contribuyen al cumplimiento del objetivo general	0.7	0.7	
Los antecedentes teóricos y conceptuales complementan y aportan significativamente al desarrollo de la investigación	0.7	0.7	
Los métodos y herramientas se corresponden con los objetivos de la investigación	0.7	0.7	
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos	0.4	0.4	
Factibilidad de la propuesta	0.4	0.4	
Las conclusiones expresa el cumplimiento de los objetivos específicos	0.4	0.4	
Las recomendaciones son pertinentes, factibles y válidas	0.4	0.4	
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.5	0.5	
<b>PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
Pertinencia de la investigación/ Innovación de la propuesta	0.4	0.4	
La investigación propone una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.3	0.3	
Contribuye con las líneas / sublíneas de investigación de la Carrera/Escuela	0.3	0.3	
<b>CALIFICACIÓN TOTAL*</b>	<b>10</b>		
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.			

Diana  
Marjorie  
Muñoz  
Morán

Firmado digitalmente por  
Diana Marjorie  
Muñoz Morán  
Fecha: 2022.09.19  
13:41:14 -05'00'

Psic. Diana Muñoz Moran. MSc  
DOCENTE REVISOR  
C.C. 0913478905



UG  
Universidad  
de Guayaquil



Facultad de Filosofía  
Letras y Ciencias de la  
Educación



informática  
educatus



**UG-FFLCE-INF-SM-CAP- 259 -**  
Guayaquil, 05 de julio del 2022

~~MSc.~~

**Alicia Karina Ruiz Ramírez**  
**Directora de la Unidad Educativa Universitaria Francisco Huerta Rendon**  
**Ciudad. - Guayaquil**

De mi consideración:

Saludos cordiales. Conocedor de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicito se sirva permitir que los egresadas **Joshua Ricardo Muñoz Palma con C.I 0923881908** y **Luis Antonio Ortiz Guamán con C.I 0302526439**, realicen el PROYECTO EDUCATIVO en la Institución Educativa que tan acertadamente dirige, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Informática.

**TEMA: Gamificación en Ciencias Sociales para el Aprendizaje Significativo.**

**PROPUESTA: Software de juego interactivo móvil sobre el antiguo Egipto.**

La información requerida (reseña histórica, aplicación de encuestas, entre otros), es de suma importancia para el desarrollo de la investigación.

Por la acogida que dé a la presente, me suscribo de usted.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:  
**CARLOS**  
**ENRIQUE**  
**AVEIGA PAINI**

~~MSc.~~ **CARLOS AVEIGA PAINI**  
**DIRECTOR**

Elaborado y revisado por: ~~MSc. Tatiana Avilés Hidalgo~~, Gestora de Unidad de titulación.  
Aprobado por: ~~MSc. Carlos Aveiga Paini~~, Director de la carrera.



UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR  
FRANCISCO HUERTA RENDÓN  
ANEXO A LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
[ff.unidadeducativafohuertarendon@ug.edu.ec](mailto:ff.unidadeducativafohuertarendon@ug.edu.ec)



ANEXO 9

**OFICIO Nº 019-TITULACION-2022**  
Guayaquil, 26 de julio de 2022

Señor Master  
Carlos Aveiga Paini  
Director de Pedagogía y Ciencias Experimentales de la Informática  
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Universidad de Guayaquil  
Ciudad. -

De mi consideración:

Reciba un atento saludo, en respuesta al oficio UG-FFLCE-INF-SM-CAP- 259-9 con fecha 04 de julio de 2022, suscrito por usted, comunico que, la Unidad Educativa Particular Francisco Huerta Rendón, anexo a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, de la Universidad de Guayaquil, aprueba el desarrollo del Proyecto de Titulación, requisito previo a la obtención del título Licenciados/as en Ciencias de la Educación, mención Informática:

ESTUDIANTE: MUÑOZ PALMA JOSHUARICARDO  
ORTIZ GUAMÁN LUIS ANTONIO

TEMA: Gamificación en Ciencias Sociales para el aprendizaje Significativo.

PROPUESTA: Software de juego interactivo móvil sobre el antiguo Egipto.

Además, comunico que, para cualquier información, contactarse con el Docente Lcdo. Edward Torres Riera al correo institucional: [edward.torres@ug.edu.ec](mailto:edward.torres@ug.edu.ec) - Coordinador de Titulación de la Institución y al correo de la Unidad Educativa: [ff.unidadeducativafohuertarendon@ug.edu.ec](mailto:ff.unidadeducativafohuertarendon@ug.edu.ec).

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

ALICIA KARINA RUIZ RAMIREZ  
Firmado digitalmente por  
ALICIA KARINA RUIZ RAMIREZ  
Fecha: 2022.07.28 15:48:34  
03'00'

MSc. Alicia Ruiz Ramírez  
Rectora

ELABORADO POR: Lcda. Karen Ponce Barchi – Asistente de Secretaría

**Anexo 10 Evidencia de Encuestas**



Anexo 1



Anexo 3



Anexo 2



Anexo 4

**Anexo 11 Aplicación de los instrumentos de investigación.**



*Anexo 5*



*Anexo 6*

## Anexo 12 Fotos de la autoridad durante la investigación



Anexo 7



Anexo 9



Anexo 8

## Anexo 14 Certificado de vinculación



# UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

## FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



### La Gestión de Vinculación y Bienestar Estudiantil

#### Certifica:

Que, revisadas las evidencias correspondientes, el/la Sr.(a.) (ta.) **ORTIZ GUAMAN LUIS ANTONIO** con C.I. 0302526439 de la Carrera de Informática, modalidad Presencial, realizó y aprobó las prácticas de servicio comunitario mediante el convenio de cooperación con el Ministerio de Salud Pública; realizada en el punto de vacunación de la Universidad de Guayaquil "Facultad de Odontología"; desde el 28/07/2021 hasta el 02/09/2021 bajo la tutoría de la MSc. Diana Muñoz Morán, cumpliendo un total de 96 horas.



Revisado y registrado en la Gestión de Vinculación y Bienestar Estudiantil  
Guayaquil, 22 de Septiembre de 2021

**IVAN ROBERTO  
CHUCHUCA  
BASANTES** Firmado digitalmente  
por IVAN ROBERTO  
CHUCHUCA BASANTES  
Fecha: 2021.09.24  
16:47:04 -05'00'

MSc. Iván Chuchuca Basantes.  
Gestor de Vinculación y Bienestar Estudiantil  
Facultad de Filosofía, Letras y  
Ciencias de la Educación

## Anexo 15 Formato de encuesta



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA INFORMÁTICA (SEMESTRAL)**

**Encuesta dirigida a estudiantes de Segundo de Bachillerato General Unificado del Colegio  
Francisco Huerta Rendón.**

**Tema:** Gamificación en Ciencias Sociales para el Aprendizaje Significativo

**OBJETIVO GENERAL:** Analizar la incidencia de la gamificación en el aprendizaje significativo de las Ciencias Sociales en los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Universitaria Francisco Huerta Rendón durante el periodo lectivo 2022 – 2023, mediante una investigación bibliográfica y de campo con el fin de desarrollar un juego serio educativo.

**Elaborado por:** Ortiz Guamán Luis Antonio y Muñoz Palma Joshua Ricardo

**Indicaciones Generales:**

- Lea detenidamente cada pregunta.
- Marque con una X según lo que considere.
- No se aceptarán tachones y no dejar ninguna pregunta en blanco.

Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	Desacuerdo	Muy en desacuerdo
5	4	3	2	1

N°	Pregunta	1	2	3	4	5
1	¿Considera usted que los juegos y materiales didácticos ayudan a entender de una manera más sencilla la clase?					
2	¿Considera usted que los docentes de usar de manera constante las herramientas didácticas para el desarrollo de una clase?					
3	¿Considera usted que la gamificación aporta de manera positiva al desarrollo de las clases de forma más sencilla y dinámica?					
4	¿Qué tan de acuerdo estaría usted que en sus clases se utilice la gamificación?					
5	¿Considera usted que los aprendizajes adquiridos con anterioridad juegan un papel importante en la asimilación de nuevos conocimientos?					
6	¿Considera importante el aprendizaje significativo como proceso de construcción de nuevas habilidades?					
7	¿Está de acuerdo que en el aula se realicen actividades de participación activa para despertar el interés del estudiante?					
8	¿Cree usted que los ejercicios de retroalimentación de contenidos aportan una mejor calidad en el aprendizaje?					
9	¿Utilizaría usted un juego interactivo móvil para reforzar los conocimientos impartidos en el aula?					
10	¿Cree usted que un software de juego interactivo móvil es una herramienta motivadora hacia el aprendizaje de las ciencias sociales?					

## Anexo 16 Tutorías

### Acta Concordancia

The screenshot shows a Zoom meeting window with a document titled "CONCORDANCIA" open. The document is divided into several sections:

- Objetivo General**
- Objetivos Específicos**
- Justificación**
- Marco teórico**
- Metodología a emplearse**
- Propuesta de investigación (justificación y objetivos)**
- Programa de actividades**

Comments from participants are visible on the right side of the document:

- Jaime Espinosa Izquierdo**: Redactar (parámetros del proyecto) una breve explicación escrita de:
  - Contexto
  - Relevancia Social
  - Implicaciones Prácticas
  - Valor Teórico
  - Validar Metodológica.
- TATIANA KATHERINE AVIL... 04 de marzo de 2021**: Redactar de manera Breve sobre su VD y VI, use citas y genere referencias
- TATIANA KATHERINE AVILES HIDALGO**: Redacte y explique de manera breve el enfoque de la investigación, así como los métodos, técnicas e instrumentos que usará en el desarrollo de la misma.
- TATIANA KATHERINE AVILES HIDALGO**: A través de un diagrama de Gantt genere un cronograma con actividades que realice para consolidar y reducir la información del proyecto, así como con fechas que determine el logro de las actividades (consultar el cronograma de actividades)

### Anexo 10

## Capítulo 1 Planteamiento problema

The screenshot shows a Zoom meeting window with a document titled "ESQUEMA DE APROBADO 2017-último (1) (1)" open. The document displays the following content:

### 2.2. Marco Teórico - Conceptual

- Desarrollo de acuerdo con las variables
- Va en relación de la **operacionalización de las variables**
- Búsqueda argumentativa, bibliográfica de fuentes teóricas actualizadas que evidencien un estudio crítico y reflexivo (preferiblemente de los últimos cinco años). Se incorporan las fundamentaciones:
  - Fundamentación Filosófica: Epistemológica
  - Fundamentación Pedagógica - Didáctica
  - Fundamentación Psicológica
  - Fundamentación Sociológica

### Anexo 11

## Formulación de la Propuesta



Anexo 12

## Capítulo 2 Presentación



Anexo 13

### Capítulo 3 Desarrollo Metodología



Anexo 14

### Revisión de Propuesta.



Anexo 15

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA INFORMÁTICA (SEMESTRAL)



<i>REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</i>		
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN		
TÍTULO Y SUBTÍTULO:	GAMIFICACIÓN EN CIENCIAS SOCIALES PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. SOFTWARE DE JUEGO INTERACTIVO MÓVIL SOBRE EL ANTIGUO EGIPTO	
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	MUÑOZ PALMA JOSHUA RICARDO ORTIZ GUAMAN LUIS ANTONIO	
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	PSIC. DIANA MUÑOZ MORAN. MSC ING. JONATHAN SAMANIEGO V. MSC	
INSTITUCIÓN:	UNIDAD EDUCATIVA UNIVERSITARIA FRANCISCO HUERTA RENDÓN	
UNIDAD/FACULTAD:	FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	INFORMÁTICA (SEMESTRAL)	
GRADO OBTENIDO:	LICENCIADO/A EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN INFORMÁTICA	
FECHA DE PUBLICACIÓN:	No. DE PÁGINAS:	107
ÁREAS TEMÁTICAS:	INFORMÁTICA	
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	GAMIFICACIÓN, APLICACIÓN MÓVIL, APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.	
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras): El siguiente proyecto fue elaborado con la finalidad de poder ayudar a los estudiantes en la asignatura de Ciencias Sociales, con el fin de mejorar el rendimiento académico de los mismos, debido a las carencias observadas con respecto a la gamificación dentro de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón con los estudiantes del 1ro BGU en el periodo 2022-2023, estos nos traen como consecuencia en un baja motivación y falta de interés por la materia, afectando de manera directa a su desempeño escolar. El desarrollo de la aplicación móvil que puede ayudar a complementar y reforzar lo visto en la clase, a través de la gamificación y el aprendizaje significativo, puede ayudar a los docentes en la innovación y la consolidación de contenidos, mejorando la atención de los estudiantes, desarrollando sus destrezas y al desarrollo de la creatividad.		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0987884124 0994092340	E-mail: <a href="mailto:luis.ortizg@ug.edu.ec">luis.ortizg@ug.edu.ec</a> <a href="mailto:joshua.munozp@ug.edu.ec">joshua.munozp@ug.edu.ec</a>
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL	
	Teléfono: 2-391345	
	E-mail: <a href="mailto:facultad.filosofia@ug.edu.ec">facultad.filosofia@ug.edu.ec</a>	