

La gamificación para el aprendizaje en Ciencias Sociales noveno de la Educación

General Básica

Gamification for learning Social Sciences in ninth grade of Basic General Education

*María Fernanda Mejía Rodríguez*¹

*Elsy Rodríguez Revelo*²

Resumen

La innovación educativa a partir de metodologías y estrategias activas como la gamificación ha ganado un espacio indispensable en el aprendizaje. Por esta razón, esta investigación busca fomentar su uso en el aprendizaje de las Ciencias Sociales para fortalecer desarrollo de destrezas curriculares en respuesta a problemáticas como el bajo rendimiento académico identificado por el Ineval. En función a la naturaleza cualitativa de este estudio se emplearon métodos empíricos como el análisis de contenido, entrevistas, observación participante y juicio de expertos. Además, del apoyo de métodos cualitativos para el análisis porcentual de datos. En donde, los resultados reflejaron la ausencia de la gamificación en el aprendizaje, situación dada por el acceso a recursos tecnológicos y el tiempo de implementación. En consecuencia, se planteó una propuesta de actividades gamificadas adaptada a estos escenarios, que consideraron el uso nulo, parcial y total de la tecnología. Esto con la finalidad de brindar opciones eficaces para su aplicación y lograr un aprendizaje accesible para los estudiantes.

Palabras clave: aprendizaje, metodologías, estrategias, gamificación

Abstract

¹ Licenciada en pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales, docente de educación básica, maestrante de educación básica en la UBE [ORCID](https://orcid.org/0009-0001-6593-1557) (<https://orcid.org/0009-0001-6593-1557>)

² Doctora en Educación, docente de la UBE. (<https://orcid.org/0000-0003-4486-0785>)



Educational innovation based on active methodologies and strategies such as gamification has gained an indispensable space in learning. For this reason, this research seeks to promote its use in the learning of Social Sciences to strengthen the development of curricular skills in response to problems such as the low academic performance identified by Ineval. Due to the qualitative nature of this study, empirical methods such as content analysis, interviews, participant observation and expert judgment were used. In addition, qualitative methods were used for the percentage analysis of data. The results reflected the absence of gamification in learning, a situation given by the access to technological resources and the implementation time. Consequently, a proposal of gamified activities adapted to these scenarios was proposed, which considered the null, partial and total use of technology. The aim was to provide effective options for their application and to achieve accessible learning for students.

Keywords: learning, methodologies, strategies, gamification

Introducción

En la actualidad el sistema educativo busca involucrar a los estudiantes de manera significativa en el aprendizaje mediante diversas metodologías. Propuestas que surgen a partir de la evaluación educativa, ya que esta identifica las necesidades presentes en la educación y promueve nuevas estrategias de aprendizaje. En Ecuador, este proceso está dirigido por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (Ineval). En donde los últimos resultados arrojaron datos preocupantes, como referencia, se menciona el área de Ciencias Sociales con un promedio de 688/1000. En consecuencia, se evidencia que los estudiantes no alcanzan estándares mínimos de aprendizaje (Ineval, 2023).

Esta realidad nacional se refleja en contextos locales, como el caso de la Unidad Educativa Remigio Romero y Cordero, ubicada en Cuenca, en donde el promedio del último

trimestre es de 6.20. Datos que revelan un nivel elemental de aprendizaje en el área mencionada. Es decir, en coincidencia con los resultados del Ineval (2023) los estudiantes no logran niveles altos de cognición. En este caso se ha constatado que solo consiguen habilidades para recuperar y comprender información, sin llegar a niveles superiores como analizar, evaluar, y crear. Destrezas básicas para alcanzar los logros del desarrollo cognitivo propuestos por el modelo de Benjamín Bloom.

Ante problemáticas como estas, el uso de metodologías activas ha ganado terreno. Entre ellas, la gamificación, pues aporta con características significativas que complementan de manera efectiva el aprendizaje. Es por tal motivo que este estudio busca apoyar la labor docente en su implementación para el mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje. Esto con la finalidad de contribuir con datos prácticos que respondan a la interrogante ¿Cómo influye el uso de la gamificación en el aprendizaje de las Ciencias Sociales?

La gamificación como metodología y estrategia de aprendizaje ha sido abordada en varios estudios con diversos datos. En Europa, por ejemplo, se tiene investigaciones como las de Gómez y Ruiz (2017), en donde mediante la aplicación del método cualitativo-cuantitativo se evidencia la predisposición del profesorado al uso de nuevas metodologías. Mientras que Carrión (2018) se enfoca en los estudiantes a partir del test de juegos implementado en contenidos, y encuestas de satisfacción. Cuyos resultados fueron positivos, pues la mayoría de estudiantes consideró a la gamificación como un instrumento válido para el aprendizaje de las Ciencias Sociales, que destaca las ventajas de la gamificación mediante el uso de análisis documental.

En cuanto al contexto local sobre el tema, se analizó artículos científicos, tesis de pregrado y posgrado realizadas a nivel nacional. Artículos como los de Peralta y Guamán (2020), Metodologías Activas para la Enseñanza y Aprendizaje de los Estudios Sociales; Ordoñez et al.

(2021) Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de Ciencias Sociales; y Vélez et al., (2022), Uso de las Herramientas Virtuales y el aprendizaje gamificado en los estudiantes, aportaron ideas relevantes. Los resultados enfatizan en la implementación de metodologías activas para la participación de alumnado y su vínculo con las herramientas digitales. Además de mencionar que responden al constructivismo y se adaptan a las necesidades actuales.

Por otro lado, los trabajos de pregrado de Hurtado y Reyes (2022), y Moreno (2022) se enfocan en el dominio de las estrategias activas del aprendizaje. Moreno (2022), en particular, concluyó que los estudiantes fortalecen el desarrollo de sus destrezas mediante la gamificación. Finalmente, los datos de posgrado de Ango (2022), con Gamificación como estrategia de aprendizaje en la materia de Ciencias Sociales; y Calderón (2022) con Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza a aprendizaje de la materia de Estudios Sociales. Demuestran los beneficios de la gamificación como estrategia complementaria.

Como se ha evidenciado en estas investigaciones previas, los estudiantes y docentes están preparados o tienen predisposición al uso de la gamificación. Dado que experimentan una mayor intervención en el aprendizaje, así como el mejoramiento de la motivación y la evaluación. Esto debido al carácter lúdico propuesto por esta metodología, la cual facilita la adquisición de contenidos mediante experiencias positivas. Además de complementarse con los métodos tradicionales gracias la motivación que genera los elementos del juego (Calderón, 2022).

En este orden de ideas se determinó como objetivo general, analizar la efectividad del uso de la gamificación como estrategia didáctica para el diseño de una guía de instrucciones mediante el análisis de documentos y trabajo de campo. Para el mejoramiento del aprendizaje de

las Ciencias Sociales de estudiantes de noveno de la EGB de la Unidad Educativa Remigio Romero y Cordero de Cuenca.

Para esta finalidad se desarrollaron los siguientes pasos a) se investigó los constructos teóricos sobre el uso de la gamificación en el aprendizaje; b) se identificó las estrategias didácticas que usan los docentes en para el aprendizaje; c) Se diseñó una guía de instrucciones con actividades gamificadas aplicadas a las destrezas curriculares; d) se describió actividades gamificadas aplicables en las Ciencias Sociales; e) Se validó la guía de instrucciones a través de juicio de expertos e implementación parcial.

Desarrollo

La gamificación, es un término que cobró fuerza en la primera década del siglo XXI y está estrechamente relacionada con el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), pero sus características y definiciones tienen concepto propio. La gamificación a diferencia del ABJ no implica necesariamente el uso del juego en el aprendizaje, ya que este usa distintos elementos del juego aplicados a ambientes no lúdicos (Daniels y Pyle, 2018). En este sentido Ortiz et al. (2018), mencionan, que la gamificación en la educación cobró relevancia a partir de los aportes de McGonigal, Kapp, Deterding y Paul Gee académicos que han demostrado el potencial de los elementos del juego en la educación.

Desde este punto de vista, Parra et al. (2020) indica que el valor de la gamificación radica en sus beneficios, los cuales según Asunción (2019), incluyen: un aprendizaje constructivista y el protagonismo del estudiante; el trabajo en equipo para fomentar una educación más sensible y humana; la integración de las tecnologías de información y comunicación; el pensamiento crítico y una motivación significativa. Además de permitir la aplicación de diferentes métodos activos en conjunto con la gamificación.

Por otro lado, se debe considerar las posibles desventajas como: la falta de preparación y compromiso de docentes y estudiantes; la negativa a su uso por el tiempo de inversión que requiere; la falta de material didáctico y tecnológico disponible; el desorden e indisciplina que podría ocasionar una mala ejecución; las malas relaciones interpersonales entre pares provocada por la competencia y la motivación extrínseca (Asunción, 2019).

Metodología, métodos e instrumentos de análisis

Este estudio tomó referencia el paradigma interpretativo, el cual permite la comprensión de significados a partir de los datos obtenidos en vínculo directo con la realidad (Rodríguez, 2003). Con este marco de referencia se consideró un enfoque cualitativo basado en un estudio exploratorio con apoyo de métodos cuantitativos para el análisis porcentual de datos. Criterio orientado al trabajo de campo realizado con estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Remigio Romero y Cordero, de la ciudad de Cuenca provincia del Azuay. Una institución pública que funciona en jornada matutina y vespertina desde inicial hasta tercero de bachillerato.

Dentro del enfoque cualitativo, se emplearon métodos empíricos que incluyeron análisis documental, entrevistas, criterio de expertos y observación. Para esta finalidad la población considerada fue la básica superior. En donde se identificó una muestra no probabilística, seleccionada a partir de los objetivos planteados y las características específicas relacionadas con la problemática (Hernández et al., 2014). Es así que se obtuvo la participación de 27 estudiantes, 17 varones y 10 mujeres de 13 a 14 años de noveno de básica A de la jornada vespertina.

El análisis de documentos permitió codificar elementos esenciales de un contenido para ser descritos y analizados. Esto con la finalidad de identificar las estrategias didácticas usadas en el aprendizaje de las Ciencias Sociales. Por tal razón, se consideraron las planificaciones microcurriculares, ya que son las más cercanas al trabajo docente. Para ello se procedió al

registro de diez planificaciones microcurriculares del área de Ciencias Sociales de diferentes docentes e instituciones, enfocadas en la educación básica superior de 8vo a 10mo de dentro de los tres trimestres (Hernández et al., 2014).

En continuidad con el análisis de contenido se establecieron unidades de análisis y categorías que surgieron de las lecturas previas de los documentos mencionados que se estructuraron de la siguiente manera:

Tabla 1.

Estructura de análisis de contenido

Unidades de Análisis	Categorías	Subcategorías	
Metodologías de Aprendizaje	Metodologías activas		
	Metodologías tradicionales		
Estrategias de Aprendizaje	Estrategias Activas		
	Estrategias pasivas		
Elementos de Aprendizaje	Recursos	Tecnológicos	
		No tecnológicos	
	Elementos de la clase		
Métodos de Evaluación	Sumativo	Pruebas estandarizadas	En
		Lista de cotejo	
	Rúbricas de evaluación		
	Portafolio		
	Formativo	Escritas	
		Orales	

cuanto a las entrevistas se estructuraron como se detalla en la tabla 2, con preguntas cerradas y abiertas que posibilitaron la expresión de opiniones, ideas y valoraciones relacionadas con metodologías y el uso de la gamificación (Arias, 2021).

Tabla 2.

Estructura de las entrevistas

Estudiantes	Docentes
Participantes: 9 estudiantes 9no A	Participantes: 7 docentes de CCSS
Preguntas	Preguntas

Estructuradas	Semiestructuradas	Estructuradas	Semiestructuradas
Resultados cuantitativos	Resultados cualitativos	Resultados cuantitativos	Resultados cualitativos
8	4	13	7
Total 12 preguntas		Total 20 preguntas	

Fuente: elaboración propia

Luego de la sistematización de estos datos se desarrolló la guía de instrucciones con actividades gamificadas validada por criterio de tres expertos e implementación parcial. Esta técnica busca un análisis multilateral para evaluar propuestas directamente relacionadas una problemática. La selección de especialistas estuvo enfocada en el área de Ciencias Sociales y educación para lograr valoraciones que garanticen confiabilidad de la propuesta. Además, fue esencial que los expertos no estén relacionados directamente con la investigación para evitar sesgos en su valoración (Hernández et al., 2014).

Finalmente, la observación como técnica de recolección de datos “consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamiento o conducta manifiesta” (Hernández et al., 2014. p.304). A partir de esta idea, se registró el proceso de enseñanza aprendizaje en interacción con estrategias gamificadas mediante observación participante, que permitió un juicio valorativo a partir de descripciones. Asimismo, para la recolección de datos se usó como instrumento el registro anecdótico realizado para cada actividad planteada (Arias, 2021).

Resultados y discusión

Para identificar las metodologías, estrategias y recursos usados por los docentes en el aprendizaje de las Ciencias Sociales se realizó análisis de contenido y entrevistas. El análisis documental, a partir de las planificaciones microcurriculares brindó 4 unidades de análisis con los siguientes resultados:

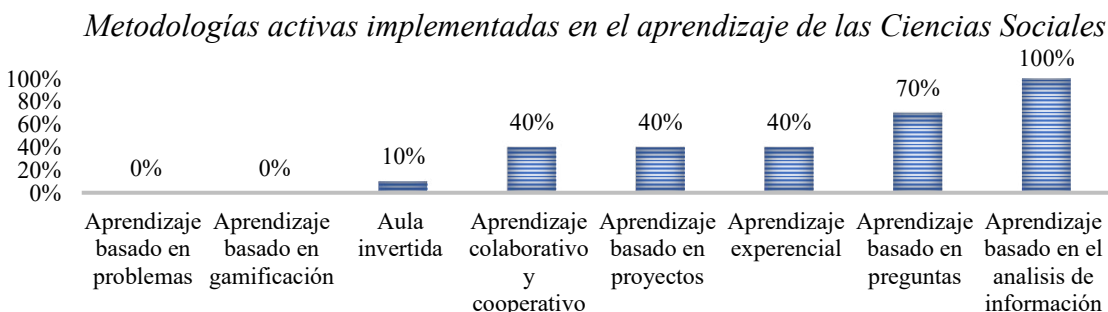
Metodologías de aprendizaje

Esta unidad de análisis consideró las metodologías del aprendizaje, pues según Fortea, (2019) son acciones que dan respuesta a las formas de enseñar del docente. En este orden de ideas Asunción (2019), agrega que en la actualidad estas pretenden dejar atrás una enseñanza memorística, tradicional y dogmática. Es decir, las metodologías a lo largo de la historia a criterio de Rodríguez et al., (2021) han marcado un antes y un ahora en la educación. Por tal razón, el autor las clasifica en tradicionales y activas, en base a factores como: el rol del estudiante y docente, así como la intención educativa y las estrategias usadas.

En este ámbito los resultados obtenidos reflejaron la poca presencia de metodologías tradicionales. Situación se podría deber a la renovación generacional que exigen la actualización docente (Rodríguez et al., 2021). Planteamiento reflejado en los datos obtenidos en donde las clases magistrales obtuvieron el 10%, la memorización de contenidos 10%, y, la lectura, escritura y dictado el 10% de presencia en los 10 documentos analizados.

Por otro lado, se tiene a las metodologías activas centradas en la participación significativa del estudiante han cobrado relevancia en la actualidad, puesto que responde al modelo constructivista. Dentro de este orden de ideas este análisis categorizó aquella clasificación propuesta por autores como Colorado y Gutiérrez (2016), Peralta y Guamán (2020), Rodríguez et al., (2021), Gutiérrez et al., (2023) entre otros, en donde se obtuvieron los siguientes resultados.

Gráfico 1.



Fuente: elaboración propia

Los resultados reflejan el uso significativo de metodologías activas ante las tradicionales. Sin embargo, se puede apreciar la nula presencia del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y la Gamificación. Así como el empleo continuo del Aprendizaje basado en el análisis de información como la metodología presente en todos los documentos analizados. Esta forma de enseñar a criterio de Narváez (2018) está vinculada al aprendizaje por descubrimiento propuesto por Bruner, en donde los estudiantes exploran, indagan y analizan. Mientras que Gutiérrez et al., (2023) lo relaciona con el aprendizaje basado en el análisis de casos en donde el estudiante comprende y genera soluciones a partir del análisis.

Otra metodología con elevada presencia es el Aprendizaje Basado en la indagación con el 70%. Su uso en argumento de Narváez (2018) está vinculado al método funcional que consiste en el intercambio mutuo de ideas a partir de preguntas. Criterio que Peralta y Guamán (2020) complementan con el argumento de que genera un aprendizaje colaborativo y participativo, propio de las CCSS. En base a estos resultados se ha podido evidenciar que su implementación tiene relevancia en las fases iniciales de cada planificación analizada. Es decir, en la anticipación y reflexión.

Estrategias de Aprendizaje

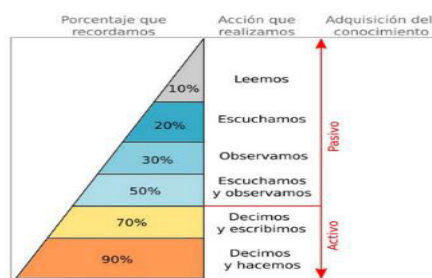
Esta unidad de análisis está estrechamente ligada con las metodologías, puesto que en mucho del caso se emplean como sinónimos. Por ejemplo, para Fortea (2019), las metodologías son las estrategias de enseñanza que el docente propone. No obstante, estas se definen como “la pauta de intervención en el aula decidida por el profesor” (Fortea, 2019, p.9). Es decir, pese a que comparte conceptualización, las estrategias se diferencian por abarcar de una manera más específica las actividades, procedimientos, técnicas y recursos. En común acuerdo Jiménez y

Robles (2016) con su especificidad, a lo que agregan que estas sin duda tienen que diseñarse para que el estudiante aprenda a pesar.

A partir de los argumentos señalados, los resultados tomaron como referencia el rol del estudiante y su participación en el aprendizaje, es por ello que se categorizó esta unidad de análisis en estrategias activas y pasivas. Clasificación que se fundamenta por el vínculo entre conocimiento y actividad, el cual, según Rodríguez et al., (2021) determina el grado de retención del conocimiento, explicado a partir del siguiente gráfico.

Gráfico 2.

Adquisición de los conocimientos

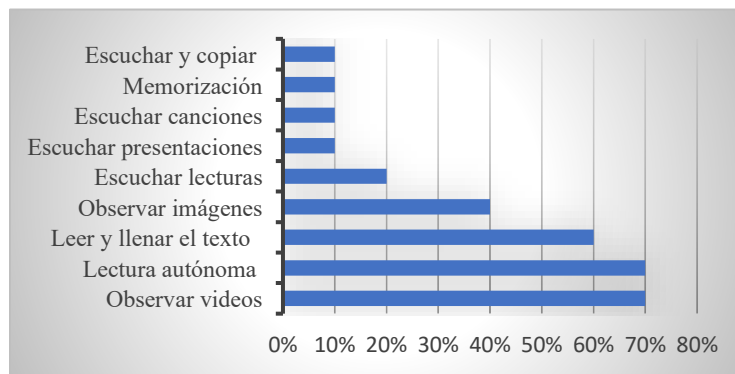


Fuente: adaptación de cono de aprendizaje de Edgar Dale realizada por Rodríguez et al. (2021)

A partir de este argumento los resultados demuestra la presencia significativa de estrategias activas con una mención de 51 veces frente a las estrategias pasivas que se repiten 31 veces. Es así que los datos arrojan el uso de las siguientes estrategias de aprendizaje

Gráfico 3.

Estrategias pasivas del aprendizaje presentes en las clases de Ciencias Sociales



Fuente: elaboración propia a partir del análisis de contenido

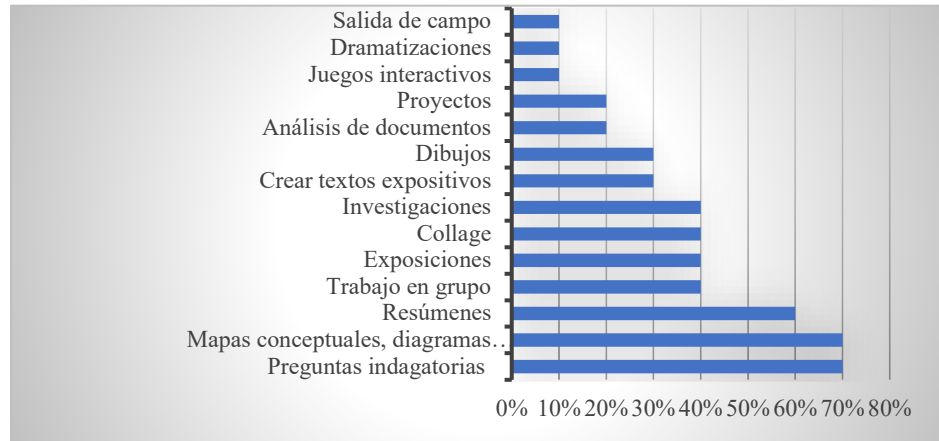
Los porcentajes emitidos en el análisis demuestran que las estrategias pasivas de mayor uso docente son la observación y la lectura, que forman parte de adquisición pasiva del conocimiento (Rodríguez et al., 2021). Es decir, a menor participación menor retención por parte del estudiante. No obstante, según los autores estas estrategias pueden ser el complemento para fomentar niveles cognitivos superiores, es decir, una participación activa.

En este contexto la observación, en argumento de Colorado y Gutiérrez, (2016) es una estrategia valora todas las representaciones visuales que den información de conceptos. En otras palabras, mediante el soporte gráfico se materializan operaciones intelectuales que permiten interpretar y analizar. A juicio de Narváez (2018), un pensamiento visual aprovecha la capacidad de la vista para descubrir y desarrollar ideas. Por su parte la lectura y la escritura pretende ser el inicio para procesos más complejos para que los estudiantes logren análisis, síntesis y creación de textos (Gutiérrez et al., 2023).

En continuidad con el análisis realizado, las estrategias que permiten una participación activa del estudiante reflejan los siguientes datos.

Gráfico 4.

Estrategias activas en el aprendizaje de las Ciencias Sociales



Como se puede apreciar, las estrategias más usadas son preguntas indagatorias, mapas conceptuales, diagramas y lluvia de ideas, presentes en el 70%. Sin duda estas responden al propósito pedagógico situado en conocimientos previos y la adquisición de la información, cuya finalidad es fomentar la reflexión colectiva (Jiménez y Robles, 2016). Mientras que mapas, diagramas y lluvia de ideas a juicio de Colorado y Gutiérrez (2016) “favorecen el aprendizaje visual, los cuales permiten desarrollar memoria e interpretan la realidad (...) integrando conexiones básicas entre conceptos y diversas proposiciones con nuevos significados y sentidos” (p.153). Por otra parte, se tienen a los resúmenes con presencia del 60%, trabajos en grupo, exposiciones, investigaciones, collages con un 40% y demás estrategias con porcentajes menores.

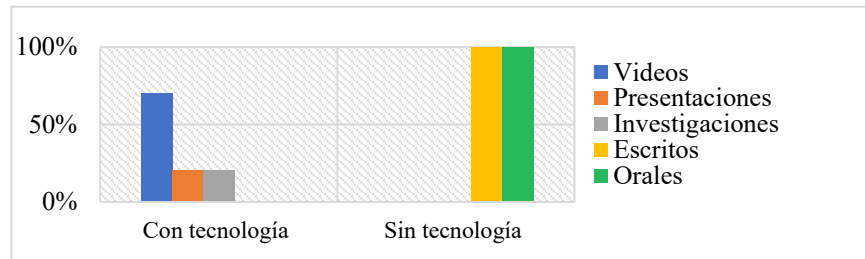
Elementos del aprendizaje

Esta unidad de análisis se enfocó en dos puntos relevantes: los recursos y los elementos de aprendizaje vinculados con la gamificación para determinar si alguno de estos está presente, pese a la inexistencia de propuestas gamificadas. Los recursos didácticos, por su parte, hacen referencia a todo medio o material que facilita el proceso de aprendizaje (Vargas, 2017). En este punto es oportuno mencionar el uso de la tecnología, puesto que garantiza un conocimiento

proveniente de varias fuentes (Chalen et al., 2021). En este sentido los documentos analizados reflejaron acceso mayoritario de recursos sin tecnología como se observa en la *ilustración 5*.

Gráfico 5.

Recursos para el aprendizaje de las Ciencias Sociales



Fuente: elaboración propia

Los datos demuestran que los videos con una presencia del 70%, son el recurso con tecnología más usado, ante presentaciones e investigaciones. Asimismo, se identificó mayor presencia de recursos que no usan tecnologías entre los que se incluyen textos impresos, impresiones, cuadernos, e interacción oral. Sin duda esta panorámica permite entender que el acceso a tecnología es una constante en el análisis de documentos. Situación que puede ser un factor determinante para el uso de actividades gamificadas, puesto que estas según Gutiérrez et al., (2023) está estrechamente ligada con la tecnología.

Métodos de evaluación

Esta última unidad de análisis tomó como referencia la evaluación. Elemento que, a juicio de Chacón et al., (2023) identifica las debilidades y fortalezas del proceso de aprendizaje. En este punto se consideró la evaluación formativa y sumativa. La evaluación sumativa de acuerdo con el Ministerio de Educación del Ecuador [Mineduc] (2024) valora los logros de aprendizaje al final del proceso de aprendizaje mediante pruebas estandarizadas, rúbricas y listas de cotejo. Es así que se identificó la presencia de rúbricas de evaluación relacionadas con

exposiciones y proyectos en cuatro de 10 planificaciones. Es decir, esta forma evaluativa tiene una presencia menor a comparación de la evaluación formativa.

La evaluación formativa es clave, pues permite realizar ajustes metodológicos oportunos mediante la valoración del portafolio estudiantil. Es decir, el conjunto de aportes grupales o individuales de cada periodo (Mineduc, 2024). En este contexto se identificó que en actividades escritas siete de 10 planificaciones hacen uso del texto escolar, cuatro de cada 10 usan dibujos o resúmenes y dos de cada 10 proponen la creación de textos. Por otro lado, se tiene la oralidad como método de evaluación en donde siete de cada 10 hacen uso de preguntas indagatorias, y tres de cada 10 planificaciones plantean exposiciones.

Entrevistas

En base a las entrevistas realizadas se pudo evidenciar los siguientes rasgos. El 71.43% trabaja en escuelas públicas, incluida la institución donde se realizó la entrevista y el 28.57% pertenecen al sector privado. En cuanto al género, el 57.14% son profesores y el 42.86% mujeres. Según su nivel educativo el 85.71% tiene título de tercer nivel y el 14.29% de cuarto nivel en el área de Ciencias Sociales. Sus edades están en rangos de 24 a 30 años el 57.14%, de 30 a 35 años el 14.29%, de 36 a 40 el 14.29% y de 41 a 50 el 14.29%. Su experiencia en el área docente corresponde a rangos del 1 a 2 años el 42.86%, de 2 a 3 años el 14.29% y de más de 5 años el 42.86%.

Los resultados que se presentaron estuvieron enfocados en el uso de la gamificación como metodología y estrategia de aprendizaje, ya que como se evidenció en el análisis de contenido, no hay presencia de su implementación. Sin embargo, el 85.71% de entrevistados manifestaron su uso en algún momento. Empleo que de acuerdo con los docentes estuvo ligado con la educación virtual, ya que el acceso a internet facilitaba su uso. Argumento que, según

Acosta et al., (2022) cobró relevancia en la Pandemia, puesto que la tecnología permitió la continuidad educativa y está estrechamente ligado con las metodologías activas.

En este contexto, de acuerdo con Acosta et al., (2022) la gamificación resulta ser propia del mundo tecnológico, puesto que nace del uso de videojuegos que luego se adaptaron a la educación. Es así que en su investigación afirma que el 91% de las actividades gamificadas analizadas usaron la tecnología. Mientras que en este estudio los resultados reflejan que el 100% de los encuestados realizaron actividades gamificadas con tecnología. No obstante, el 42.85% mencionó la implementación de actividades gamificadas sin tecnología con juegos tradicionales, dinámicos y crucigramas.

En este sentido López (2019), argumenta que luego de la Pandemia, el uso de la tecnología se volvió un limitante para la continuidad de la gamificación. Situación que se ve reflejada en los resultados, puesto que el 14.28% menciona que implementa la gamificación en sus clases. Es decir, los resultados confirman la escasa presencia de esta por su fuerte vínculo con la tecnología. Si bien no hay mucha información sobre gamificar sin tecnología, López (2019) hace una breve referencia sobre el tema, mencionando que, si es posible proponer actividades gamificadas sin tecnología, puesto que su definición menciona el uso de elementos de juego.

En este contexto los docentes entrevistados coincidieron que la razón fundamental de no usar la gamificación es el acceso a recursos. En este punto se refleja una clara división entre instituciones privadas y públicas. En las primeras el 100% de los docentes aplica la gamificación con la tecnología sin mayores contratiempos. Mientras que los docentes de instituciones públicas argumentan la falta de internet y computadoras para uso de los estudiantes como causa básica para no usar la gamificación. Otro limitante expresado fue el tiempo que disponen para impartir

la asignatura, ya que su implementación sobrepasa los límites promedio de 45 minutos en cada clase.

La tecnología como se ha visto es un limitante para implementar la gamificación. Realidad que responde a la brecha nacional que registra el Mineduc (2023) “que al 2020, de las 12.220 instituciones educativas de sostenimiento fiscal, 5.124 reportan conectividad y aprovisionamiento de equipos tecnológicos, es decir, el 41,93%” (p.10). Ante esta situación el gobierno implementa proyectos como Reducción de la brecha digital del sistema nacional que se lleva a cabo desde 2023 y pretende culminar el 2025. La finalidad es mejorar la calidad educativa con equipamiento tecnológico y conectividad para las instituciones educativas públicas. Sin embargo, no se han encontrado datos actuales del proyecto.

Propuesta

Ante los resultados expuestos acerca del limitado uso de la gamificación se procedió a realizar una guía de actividades gamificadas. Para esta finalidad se consideraron varios puntos, tales como: el proceso de enseñanza aprendizaje, las teorías educativas vinculadas con la gamificación, características, elementos, y pasos de implementación. Elementos que permitieron proponer tres ejemplos de actividades gamificadas que con presencia total, parcial y nula de la tecnología.

El proceso de enseñanza aprendizaje, en la actualidad, no se concibe como un proceso mecánico de asimilación de conocimientos, sino como una actividad mental y práctica que genera aprendizajes significativos para la vida. Es decir, es un tema de apropiación de conocimientos útiles para el desarrollo de habilidades, es por tal razón que enseñar y aprender son un todo, no se puede hablar del uno sin el otro. Es así que la enseñanza-aprendizaje tiene que

fomentar actitudes transformadoras como respuesta a las necesidades sociales (Fernández y Ramírez, 2007).

Por otro lado, se tienen que el uso de la gamificación en la educación se fundamenta en la teoría constructivista, en donde el sujeto construye su propio aprendizaje mediante una dualidad entre lo individual y lo colectivo. Es decir, se fomenta un aprendizaje activo en interacción con su medio mediante la resolución de problemas, el diálogo y reflexión en lugar de simplemente recibir información. Idea que se complementa con el aprendizaje significativo de Ausubel, el andamiaje de Vygotsky, el aprendizaje por descubrimiento de Bruner, el aprendizaje experiencial de Kolb entre otros (Sánchez et al., 2020).

Otro elemento que se ha evidenciado incluye un sistema de premios y recompensas, parte de la estructura gamificada. En este sentido Ortiz et al., (2018) menciona a la motivación extrínseca como un condicionante que si prevalece sobre la motivación intrínseca puede provocar una sobrecarga cognitiva o una competencia no sana. No obstante, Werbach & Hunter, (2012) manifiestan que la motivación es innata entre una persona y una actividad. Teoría que se explica a partir de la autodeterminación en donde los factores externos apoyan a los internos. Es decir, son un medio para satisfacer la necesidad de competencia, autonomía y relación.

Características de la gamificación

Entre las características que se deben considerar para proponer una actividad gamificada son: la modificación del comportamiento hacia una meta; la identificación perfiles y necesidades de cada grupo; evitar que las actividades sean lineales para no caer en el aburrimiento; deben estar programadas para no generar frustración mediante retos; y ser accesible (Biel y García, 2016). Además de estos particulares los docentes tienen que considerar que las actividades gamificadas tienen que vincularse con el currículo (Zambrano et al., 2020).

Por ejemplo, para determinar los perfiles se tiene que identificar las características del grupo de estudiantes con el que se trabajará. En este sentido Borrás (2015), y Biel y García (2016) mencionan:

1. los triunfadores, cuya meta es siempre ganar.
2. los socializadores, que ven en la actividad una oportunidad para compartir y conocer al otro.
3. los exploradores, aquellos motivados por la curiosidad del reto propuesto.

Elementos de la gamificación

En cuanto a los elementos de la gamificación se puede considerar los propuestos por Werbach & Hunter (2012), quienes lo estructuran en tres ejes: las dinámicas, las mecánicas y los componentes del juego. Las dinámicas incluyen características que no necesariamente están de manera tangible en la gamificación, pero son indispensables para esta. Por otro lado, las mecánicas como procesos básicos que incentivan la participación y la generación de las dinámicas. Finalmente, los componentes que son características más específicas que estructura la gamificación. Elementos que se adaptan y detallan en la siguiente tabla

Tabla 3.

Elementos de la gamificación

Elementos	Componentes relevantes para el campo educativo	
Dinámicas	Reglas	Reglas de la actividad
	Emociones	Manifestación de emociones
	Narrativa	Presentación de una historia
	Interacción	Relaciones sociales generadas
Mecánicas	Desafío	Tareas a realizar
	Azar	Elemento aleatorio
	Competencia	Intención de llegar a una meta
	Cooperación	Trabajo en equipo
	Retroalimentación	Información de los avances
	Turnos	Participación alternada
Componentes	Logros	Objetivos del juego

avatares	Presentación de participantes
Insignias	Representación de logros
Niveles	Pasos para el progreso
Puntos	Representación numérica
Equipos	Grupos definidos

Fuente: adaptación de la propuesta de (Werbach & Hunter 2012)

Pasos para implementar la gamificación

Para definir los pasos de implementación para actividades gamificación se consideró la propuesta de Werbach & Hunter (2012), quienes plantean seis pasos, los cuales, entendidos en el contexto educativo, se manifiestan de la siguiente manera:

1. Definición de los objetivos.
2. Definición de actividades.
3. Identificación del perfil del grupo.
4. Diseño de la actividad.
5. Motivación.
6. Uso de herramientas adecuadas (elementos de la gamificación).

En base a esta propuesta se consideró que la definición de los objetivos se relaciona de manera directa con el currículo y las destrezas con criterio de desempeño. Las actividades, por su lado, responderían a la didáctica y las metodologías que se apliquen. Mientras que la motivación es un componente presente en el proceso de aprendizaje y se entendería como el incentivo a la curiosidad y el descubrimiento. Finalmente, el diseño de una actividad gamificada debería considerar el uso de recursos disponibles alineados o no con la tecnología (Zambrano et al., 2020).

Validación e implementación práctica

Luego de definir los elementos, características y pasos a seguir para realizar una actividad gamificada, se propuso una guía de implementación que respondió a las necesidades expresadas

por los docentes, los estudiantes y las reflejadas en el análisis de contenido. Es decir, el acceso a recursos y el tiempo de aplicación. Además de considerar las opiniones expresadas por el 100% de los estudiantes entrevistados, quienes mencionaron la necesidad de clases más interactivas, entretenidas, creativas y cooperativas.

Como siguiente paso, se envió la propuesta para validación mediante juicio de especialistas en educación, gamificación y ciencias sociales, en donde participaron dos docentes de área de ciencias sociales y uno de informática. Para la evaluación se presentó una matriz con diez ítems (Ilustración 6) relacionados con eficacia, pertinencia y funcionalidad de la propuesta, la cual se valoró mediante rúbrica descriptiva en rangos de 1(deficiente) a 5 (totalmente aceptable). Los resultados obtenidos validan la funcionalidad de la guía dentro del rango 5 con un 63,33%, 30% nivel 4 y 6.67% en rango 3 (Adecuado).

Gráfico 6.

Ítems del proceso de validación

Ítem	Descripción
1.	Los ítems de la propuesta son claros y fáciles de entender.
2.	Los ítems propuestos se relacionan con las destrezas seleccionadas.
3.	Los ítems reflejan con precisión los conceptos que se pretenden adquirir.
4.	Las actividades se relacionan entre sí y son coherentes.
5.	La propuesta promueve de manera efectiva la participación estudiantil.
6.	La propuesta contribuye a disminuir las dificultades encontradas en el diagnóstico previo.
7.	El diseño elaborado favorece la manipulación por parte de estudiantes y docentes con diferentes niveles de acceso a los recursos tecnológicos.
8.	La propuesta es adecuada para aplicarse en contextos educativos condicionados por el acceso a recursos tecnológicos.
9.	La propuesta es funcional para ser adaptada y reproducida en otras destrezas.
10.	La propuesta implementa de manera adecuada el uso de la gamificación en el aprendizaje.

Nota: elaboración de los autores.

Con estos resultados se realizaron los cambios sugeridos y se procedió a realizar una implementación parcial en el grupo de estudiantes elegido. En este contexto se aplicaron las tres guías con los siguientes detalles y resultados.

Tabla 4.

Guía de implementación para una actividad gamificada sin el uso de tecnología

Pasos	Ejemplo de implementación
Tema	La Revolución Norteamericana
Asignatura: Ciencias Sociales	Nivel: 9no A Tiempo estimado: 45 minutos
Definición de los objetivos.	Destreza: CS.4.1.31. Analizar el proceso de independencia de Estados Unidos, su establecimiento como la primera república democrática, y sus consecuencias. Objetivo de la actividad: Generar la adquisición de destrezas de análisis mediante la lectura y el juego
Perfil del grupo.	Número de estudiantes 27 Estudiantes con NEE: 1 Perfil del grupo: triunfadores, exploradores y socializadores
Diseño de la actividad.	Gamificación: Trivia Aprendizaje basado en preguntas: Trivia Aprendizaje basado en análisis de información: Lectura de textos Aprendizaje colaborativo y cooperativo: Trabajo en grupos
Motivación.	Motivación intrínseca: realización, competencia, socialización Motivación extrínseca: puntos aleatorios
Diseño de la actividad.	Conocimientos previos: exploración y reflexión: 10 minutos Presentar a los estudiantes imágenes, fragmentos de textos, o canciones para ser analizadas mediante preguntas sobre qué es una revolución Finalidad: identificar las causas de una revolución/independencia mediante diálogo Construcción y aplicación del conocimiento: 30 minutos Explicar la actividad: concurso de preguntas respuestas Reglas: <ul style="list-style-type: none"> – Formar grupos de 5 y 6 estudiantes: colocar un nombre y logo de equipo – Leer el texto sobre la independencia de los Estados Unidos de manera grupal para discutir causas y consecuencias – Cada grupo envía un representante en cada ronda de preguntas (todos participan por turnos) – El docente hará preguntas de conocimiento general y el primer estudiante en tocar la campana tendrá la oportunidad de ganar puntos con la pregunta, los miembros del grupo en todo momento se ayudarán – Solo tocará la campana el estudiante que sepa la respuesta de conocimiento general – Si el estudiante no responde la pregunta en un tiempo de 30 segundos, los estudiantes de los siguientes lugares en respuestas generales tendrán la oportunidad – El estudiante ganador escogerá una pregunta al azar y responderá cuál de las opciones es correcta y si acierta el grupo acumulará el puntaje de esa pregunta que será de entre 3 a 10 puntos – La cantidad de preguntas dependerá del tiempo establecido y el progreso del juego (sugerencia: de 7 a 15 preguntas) Cierre 5 minutos Se anotará el puntaje de cada grupo para determinar el equipo ganador Se compartirá la experiencia brevemente para realizar adaptaciones futuras
Uso de herramientas adecuadas (elementos de la gamificación).	Dinámicas Reglas: Concurso de preguntas respuestas Emociones: Curiosidad, intriga, felicidad Narrativa: Lecturas previas Interacción: Colaboración entre pares Mecánicas Desafío: Acumular puntos por respuestas correctas Azar: Las preguntas se escogen en orden aleatorio Competencia: Responder en el menor tiempo

	Cooperación: Grupos de trabajo Retroalimentación: Respuestas correctas Turnos: Un representante de cada grupo: todos los miembros participan Componentes Logros: Acumulación de puntos Avatares: Cada grupo tienen un nombre y un logo Insignias: Representación visual de puntos Niveles: No definido Puntos: Preguntas definidas entre 3 a 10 puntos Equipos: 5 equipos de 5 a 6 estudiantes total 27
Materiales y recursos.	Preguntas de conocimiento general Ejemplo: ¿Cuál es la capital de Ecuador? ¿Qué línea imaginaria atraviesa Ecuador?
Hojas de preguntas	Preguntas de trivia
Campana	Ejemplos
Diálogo	¿Cómo percibieron los colonos la Ley del Té y su impacto en el comercio? Puntos 3
Marcadores	a) Como una oportunidad de negocio
Espacio de aprendizaje	b) Como un intento de establecer un monopolio comercial
Patio	c) Como una medida para mejorar la calidad del té
Aula de clase	d) Como una reducción necesaria de impuestos
	¿Qué argumento utilizaban los colonos para justificar su resistencia contra las políticas británicas? Puntos 5
	a) Derechos otorgados por la Corona
	b) Derechos naturales innatos
	c) Tradiciones locales no escritas
	d) Leyes comerciales internacionales
	Bibliografía
	Bosch, B. (2022). La Lógica de la Revolución Norteamericana: Análisis del proceso de emancipación de los Estados Unidos de América. <i>Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas</i> , (56), 66-81.


Los resultados de la implementación parcial que fueron obtenidos mediante fichas de observación y entrevistas demostraron que los estudiantes se involucraron de manera positiva en el aprendizaje pese al poco interés demostrado al inicio de la sesión. Es así que en las entrevistas al 80% de los estudiantes mencionaron que la actividad les pareció interesante y al 20% muy buena. Los componentes como la incertidumbre, la competencia y el análisis rápido, fomentaron mayor atención, concentración y actividad motriz.

Tabla 5.

Guía de implementación para una actividad gamificada con uso parcial de la tecnología

Pasos	Ejemplo de implementación
Tema	Independencias de Latinoamérica
Asignatura: Sociales	Ciencias Nivel: 9no A Tiempo estimado: 45 minutos

Definición de los objetivos.	Destreza: CS.4.1.51. Comparar el contenido de las luchas anticoloniales de los países en vías de desarrollo y la fundación de nuevos países. Objetivo de la actividad: comparar mediante juegos de análisis los procesos independentistas de Sudamérica																								
Perfil del grupo.	Número de estudiantes 27 Estudiantes con NEE: 1 Perfil del grupo: triunfadores, exploradores y socializadores																								
Diseño de la actividad.	Gamificación: Juego de análisis Aprendizaje basado en análisis de información: Lectura de textos Aprendizaje basado en problemas: Análisis de un contexto problemático de las independencias sudamericanas Aprendizaje colaborativo y cooperativo: Trabajo en grupos																								
Motivación.	Motivación intrínseca: realización, competencia, socialización, curiosidad Motivación extrínseca: puntos de logro																								
Diseño de la actividad.	Conocimientos previos y reflexión: 10 minutos Leer, analizar la frase y dialogar “La vida es nada si la libertad se pierde”. (Manuel Belgrano) Construcción y aplicación del conocimiento: 30 minutos Reglas <ul style="list-style-type: none"> – Formar grupos de 5 y 6 estudiantes, colocar y dibujar el nombre del equipo – Leer el texto de CCSS sobre las independencias sudamericanas desde la página 199 a 204, analizar y dialogar en grupos – Guardar todo material de apoyo – El docente mostrará una presentación para leer y analizar, cuya finalidad es identificar a qué región o país actual pertenece el proceso señalado – Los estudiantes anotarán su respuesta y entregarán la hoja en el menor tiempo posible y obtendrán 10-8-6-5-4-2 puntos extras por la posición de entrega Los resultados serán analizados mediante retroalimentación por los estudiantes y el docente para determinar aciertos y puntajes obtenidos Cierre 5 minutos Se anotará el puntaje de cada grupo para determinar el equipo ganador y se compartirá la experiencia para realizar adaptaciones futuras																								
Uso de herramientas adecuadas (elementos de la gamificación).	<table border="1" data-bbox="548 1031 854 1262"> <thead> <tr> <th>País</th> <th>Puntos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td>/10</td></tr> <tr><td></td><td>/10</td></tr> <tr><td></td><td>/10</td></tr> <tr><td></td><td>/10</td></tr> <tr><td></td><td>/10</td></tr> <tr><td></td><td>/10</td></tr> <tr><td></td><td>/10</td></tr> <tr><td></td><td>/10</td></tr> <tr><td></td><td>/10</td></tr> <tr> <td>Puntos extras por entrega</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> Dinámicas Reglas: Juego de análisis y respuestas inmediatas Emociones: Generadas por la competencia Narrativa: Lecturas previas Interacción: Colaboración entre pares Mecánicas Desafío: Acumular puntos por respuestas correctas Competencia: Analizar y responder en el menor tiempo posible Cooperación: Grupos de trabajo Retroalimentación: Respuestas correctas Componentes Logros: Acumulación de puntos Avatares: Cada grupo tienen un nombre y un registro de avance Niveles: Progreso de puntos en el pizarrón Puntos: 10 puntos por cada respuesta correcta y puntos extras por entrega Equipos: 5 equipos de 5 a 6 estudiantes total 27	País	Puntos		/10		/10		/10		/10		/10		/10		/10		/10		/10	Puntos extras por entrega		Total	
País	Puntos																								
	/10																								
	/10																								
	/10																								
	/10																								
	/10																								
	/10																								
	/10																								
	/10																								
	/10																								
Puntos extras por entrega																									
Total																									

Materiales y recursos	Presentación con datos relevantes de cada proceso independentista Ejemplo:	
Texto escolar Tabla de puntos Diálogo Presentación en Canva Espacio de aprendizaje Sala de computo Aula de clase		Bibliografía Ministerio de Educación del Ecuador. (2018). <i>Estudios Sociales 9.º EGB</i> . https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/08/Sociales-texto-9no-EGB.pdf

Nota: elaboración de los autores.


Esta actividad hizo uso parcial de la tecnología para proyectar la presentación con el contenido sin necesidad de internet, ni computadoras. Las fichas de observación mostraron una predisposición desde el inicio para la actividad y se reflejó un trabajo en equipo más dinámico y ágil. El 88.88% de los estudiantes mencionaron que prestaron mayor interés a la lectura y comprensión de esta. Además, el 55.55% agregaron el tema de avatares fue una libertad para pensar en nombres y dibujos creativos para sus equipos.

Finalmente, la tercera actividad Tabla 6 consideró el uso significativo de la tecnología, pues el 44% de los estudiantes entrevistados manifestó el interés por el uso de esta en sus clases.

Tabla 6.

Guía de implementación para actividades gamificadas con uso de la tecnología

Pasos	Ejemplo de implementación	
Tema	Causas y consecuencias de las independencias de Latinoamericanas	
Asignatura: Ciencias Sociales	Nivel: 9no A	Tiempo estimado: 45 minutos
Definición de los objetivos.	Destreza: CS.4.1.35. Analizar críticamente la naturaleza de las revoluciones independentistas de América Latina, sus causas y limitaciones Objetivo de la actividad: Analizar las causas y consecuencias de las independencias latinoamericanas mediante debate y juego en línea	
Perfil del grupo.	Número de estudiantes 27 Estudiantes con NEE: 1 Perfil del grupo: triunfadores, exploradores y socializadores	
Diseño de la actividad.	Gamificación: Evaluación en línea Kahoot Aprendizaje basado en análisis de información: Lectura de textos y debate Aprendizaje colaborativo y cooperativo: Trabajo en grupos	
Motivación.	Motivación intrínseca: realización, competencia, socialización Motivación extrínseca: competencia en línea con niveles de progreso	

Diseño de la actividad.	<p>Conocimientos previos y reflexión: 10 minutos Responder mediante dialogo ¿Por qué crees que se generan las revueltas sociales? ¿Has formado parte de una revuelta popular o formarías parte de una y por qué? Construcción y aplicación del conocimiento: 30 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formar grupos de 5 a 6 estudiantes - Leer el texto sobre las causas y consecuencias de las guerras de independencia - Jugar mediante el enlace https://kahoot.it/challenge/02338662?challenge-id=03fea3ba-bc74-4c3e-8507-af66930738d6_1724044305770 - Compartir ganadores y experiencias <p>Cierre 5 minutos Proponer un debate acerca del tema: los estamentos sociales más beneficiados de las guerras de independencia investigar y plantear una postura crítica</p>
Uso de herramientas adecuadas (elementos de la gamificación).	<p>Dinámicas Reglas: Concurso de preguntas respuestas Emociones: Generadas por la competencia Narrativa: Lecturas previas Interacción: Colaboración entre pares</p> <p>Mecánicas Desafío: Acumular puntos por respuestas correctas Azar: Generado por la aplicación Competencia: Responder en el menor tiempo Cooperación: Grupos de trabajo heterogéneos Retroalimentación: Respuestas correctas Turnos: No definido</p> <p>Componentes Logros: Acumulación de puntos Avatares: Cada grupo tienen un nombre y un registro de avance Insignias: Generadas por la aplicación Niveles: Progreso generado por la aplicación Puntos: Generados por la aplicación Equipos: 5 equipos de 5 a 6 estudiantes total 27</p>
Materiales y recursos	<p>Uso de internet y equipos tecnológicos</p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="flex: 1;"> <p>Diálogo Internet Computadoras o celulares</p> <p>Espacio de aprendizaje</p> <p>Aula de clase</p> </div> <div style="flex: 1; text-align: center;">  </div> <div style="flex: 1;"> <p>Bibliografía Chust, M. (2013). <i>Tiempos de revolución. Comprender las independencias iberoamericanas.</i> Taurus. https://books.google.es/</p> </div> </div>

Nota: elaboración de los autores.

Para lograr éxito en la actividad se dio una inversión monetaria para acceso a internet en los celulares de los estudiantes, pues la institución no cuenta con este recurso, ni con computadoras 100% funcionales. Pese a esta dificultad los resultados observaron mayor euforia en cada equipo ante la posibilidad de ganar, pues al usar la gamificación con la tecnología se

facilitó la proyección de los elementos del juego en tiempo real. Es decir, el docente invierte menos tiempo de planificación con la tecnología que sin ella.

Conclusiones

La gamificación ha demostrado ser una metodología y una estrategia que se destaca por sus bases constructivistas y por fomentar una experiencia diferente en el aprendizaje. No obstante, los resultados analizados identificaron que su uso es limitado, por razones como el acceso a recursos y el tiempo de planificación. Situación que se profundizan en las instituciones públicas, en donde el acceso a recursos crea una brecha significativa en la educación, tema ligado con políticas públicas. Además, de dejar en evidencia una organización educativa en donde prima la cantidad de contenidos sobre la calidad educativa, barreras que limita el trabajo docente.

El uso de metodologías y estrategias para la enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales se evidenció que se enfocan en el rol del estudiante. Sin embargo, estas no llegan a consolidarse en todos los momentos de la clase. Es decir, se proponen metodologías activas, pero estas solo se desarrollan en etapas iniciales de la clase, perdiendo significativamente su presencia en la aplicación y evaluación. Circunstancia que no permite evidenciar el desarrollo de destrezas de análisis y creación de manera global.

Recomendamos mantener un ciclo completo de estrategias activas en toda la estructura de la clase para valorar la adquisición de estas habilidades de manera eficaz. Además, de considerar que esta situación podría estar relacionada con resultados del Ineval sobre el bajo rendimiento escolar, pues se evidencia una ruptura en proceso de aprendizaje.

Los resultados de validación en su fase de implementación parcial concluyen que la gamificación influye de manera significativa en el aprendizaje, pues aumenta la predisposición,

fomenta la curiosidad y la interacción social entre estudiantes. Asimismo, propicia una actitud positiva hacia la lectura y el análisis espontáneo, en donde prevalece la motivación intrínseca sobre la extrínseca.

Se evidenció que la gamificación se puede adaptar a todos los contextos y ser un gran aliado para el desarrollo de destrezas de análisis y creación, pues es aplicable en todas las fases de aprendizaje propuestos por modelos como ERCA o DUA. Sin lugar a duda las metodologías y estrategias de la actualidad responden a la diversidad educativa y se complementan como parte de un todo.

Referencias

- Acosta, M., Aguayo, J., Ancajima, S., & Delgado, J. (2022). Recursos educativos basados en gamificación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 14(1), 28-35. <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Ango, A. (2022). *Gamificación como estrategia de aprendizaje en la materia de Ciencias Sociales*. (Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Educación). Universidad Tecnológica Indoamérica. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/4963/1/ANGO%20ANDRANGO%20DIEGO%20ALBERTO.pdf>
- Arias, J. L. (2021). *Capítulo VII: Técnicas e instrumentos de recolección de datos*. En J. L. Arias Gonzáles, *Diseño de la metodología de la investigación* (pp. 80-100). Enfoques Consulting EIRL. <http://www.tesisconjosearias.com>
- Asunción, A. (2019). Metodologías activas: Herramientas para el empoderamiento docente. *Revista Internacional Docentes 2.0 Tecnológica-Educativa*, 19. <https://doi.org/10.37843/rted.v7i1.27>

- Biel, L., & García, A. (2016). Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza del español. En *La cultura hispánica: de sus orígenes al siglo XXI: Actas del I Congreso Internacional de la AEPE* (p. 83). Asociación Europea de Profesores de Español. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8518500>
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Gabinete de Tele-Educación de la Universidad Politécnica de Madrid. <https://oa.upm.es/35517/>
- Calderón, F. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales* [Tesis de maestría], Universidad Estatal del Sur de Manabí. <https://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/5136/1/Jaime%20Calder%C3%B3n%20Franklin%20Ecuador.pdf>
- Carrión, E. (2018). El uso de la gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las ciencias sociales en la educación superior. *Revista DIM*, (36). <http://dimglobal.net/revista.htm>
- Chacón, P., Yáñez Soria, J., Soria, D., & Siza, C. (2023). Evaluación formativa y sumativa en el proceso educativo: Revisión de técnicas innovadoras y sus efectos en el aprendizaje del estudiante. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1478-1497. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5414
- Chalen, J., Ramírez, J., & Cañizares, R. (2021). El impacto de los recursos educativos abiertos en la socialización del conocimiento en el sistema educativo ecuatoriano. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 14(6), 59-71. <https://doi.org/10.0000/0000>

- Colorado, P., & Gutiérrez, L. (2016). Estrategias didácticas para la enseñanza de las ciencias naturales en la educación superior. *Revista Latinoamericana de Ciencias y Tecnología*, 8(1), 1-10. <https://doi.org/10.22335/rlct.v8i1.363>
- Daniels, E., & Pyle, A. (2018). Definir el aprendizaje basado en el juego. En A. Pyle (Ed.), *Enciclopedia del desarrollo en la primera infancia* (pp. 8-14). Toronto, Canadá: OISE, Universidad de Toronto. <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/complet/aprendizaje-basado-en-el-juego>
- Fernández, V., & Ramírez, M. S. (2007). Objetos de aprendizaje que permiten desarrollar aprendizaje significativo en un ambiente de aprendizaje en línea. En *Tema dos del Simposio Objetos de Aprendizaje como Recursos Digitales de Enseñanza: Redes, Desarrollos e Investigación. Conferencia Internacional en Tecnología e Innovación Educativa, REDIIEN'07*. Monterrey, México. <http://hdl.handle.net/11285/577975>
- Fortea, M. A. (2019). *Metodologías didácticas para la enseñanza/aprendizaje de competencias* (2ª ed. ampliada). Unitat de Suport Educatiu de la Universitat Jaume I. <http://dx.doi.org/10.6035/MDU1>
- Gómez, I., & Ruiz, M. (2017). Análisis de metodologías activas con ABP, Transmedia y Gamificación para implementar las competencias en Ciencias Sociales y en Literatura. En R. Roig-Vila (Ed.), *Investigación en docencia universitaria. Diseñando el futuro a partir de la innovación educativa* (pp. 245-254). Ediciones Octaedro. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6178032>

- Gutiérrez, N., Narváez, M., Castillo, D., & Tapia, S. (2023). Metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Implicaciones y beneficios. *Revista Científica Ciencia Latina Multidisciplinar*, 7(3), 3311-3327. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6409
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (4ta ed.). McGraw Hill.
- Hurtado, W., & Reyes, M. (2022). *La gamificación en el aprendizaje significativo de las ciencias sociales: Aplicación móvil mediante juegos* (Tesis de pregrado). Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. <https://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/5136/1/Jaime%20Calder%C3%B3n%20Franklin%20Ecuador.pdf>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. [Ineval] (2023). *Resultados Ser Estudiante 2022-2023*. Scribd. <https://es.scribd.com/document/737764416/Resultados-Ser-Estudiente-2022-2023>
- Jiménez, A., & Robles, F. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista de Educación*, 12(3), 45-60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8805442>
- López, M. (2019). La importancia de la gamificación. *Insigne Visual-Revista del Colegio de Diseño Gráfico-BUAP*, 4(24). <http://www.apps.buap.mx/ojs3/index.php/insigne/article/view/1442>
- Ministerio de Educación. (2023). *Reducción de la brecha digital en el Sistema Nacional de Educación 2023-2025*. Coordinación General de Gestión Estratégica, Dirección Nacional

de Tecnologías de Información y Comunicaciones. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/02/PROYECTO_INVERSION-DNTE.pdf

Ministerio de Educación de Ecuador. (2024). *Reglamento de la carrera docente para instituciones educativas fiscales, fiscomisionales y municipales del Sistema Nacional de Educación* (MINEDUC-2024-00031-A).

<https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2024/05/MINEDUC-MINEDUC-2024-00031-A.pdf>

Moreno, L. (2022). *La gamificación como herramienta tecnológica para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de estudios sociales en los estudiantes de quinto año de la escuela de educación básica Mauricio Hermenejildo Domínguez, en el período académico 2022-2023* [Tesis de licenciatura], Universidad Estatal Península de Santa Elena, La Libertad).

Narváez, A. (2018). Metodologías para la enseñanza de las ciencias sociales que favorecen la adquisición de las competencias clave. *CORE*. <https://core.ac.uk/download/pdf/235851549.pdf>

Ordoñez, B., Ochoa, M., Erráez, J., León, J., & Espinoza, E. (2021). Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 497-504. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000300497&lng=es&tlng=es

Ortiz, M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação E Pesquisa*, 44, e173773. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Parra, M., Segura, A., Vázquez, E., & López, E. (2020). Gamificación para fomentar la activación del alumnado en su aprendizaje. *Belo Horizonte*, 13(3), 278-293. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2020.25846>

Peralta, D., & Guamán, V. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Revista Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10.

Rodríguez, J., Martínez, M., Zafra, A., & Gámez, J. (2021). Adquisición de competencias transversales y específicas en titulaciones de grado interuniversitarios mediante la metodología de aprendizaje basado en proyectos. En *REDINE* (Coord.), *Medios digitales y metodologías docentes: Mejorar la educación desde un abordaje integral* (pp. 65-73). Adaya Press. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8316824>

Rodríguez Sosa, J. (2003). Paradigmas, enfoques y métodos en la investigación educativa. *Revista del Instituto de Investigación Educativa*, 7(12), 23-40. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/8177/7130>

Roldán, A. (2021). La gamificación en las ciencias sociales en un contexto educativo en transformación. *GeoGraphos*, 12(139), 162-192. <https://doi.org/10.14198/GEOGRA2021.12.139>

Sánchez, C., García, E., & Ajila, I. (2020). Enfoque pedagógico: La gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT* | ISSN 2588-0705, 5(4), 47-55. <https://doi.org/10.33386/593dp.2020.4.202>

Vargas, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 58(1), 68-74.

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011&lng=es&tlng=es

Vélez, M., Chancay, L., & Zambrano, J. (2022). Uso de las herramientas virtuales y el aprendizaje gamificado en los estudiantes del 2022. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(10), 98-116. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i10edespab.0167>

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). Level 1: Getting into the game: An introduction to gamification. En K. Werbach & D. Hunter, *How game thinking can revolutionize your business* (pp. 17-34). Wharton Digital Press. <https://fliphtml5.com/ndhs/wtqf/basic>

Zambrano, A., Lucas, M., Luque, K., & Lucas, A. (2020). La gamificación: Herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>