

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

“La gamificación para la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media”

Trabajo de titulación previo a la obtención del
Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación

Autor(a): Mafla Martínez, Alexandra Patricia

Tutor(a): Enríquez Montenegro Cesar Armando, Dr.

Tulcán, 2023

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que la maestrante Mafla Martínez Alexandra Patricia con el número de cédula 0401545314 ha elaborado el trabajo de titulación: “La gamificación para la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media”.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en el Reglamento de la Unidad de Titulación de Postgrado con RESOLUCIÓN N° 150-CSUP- 2020, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva.

.....

Dr. Enríquez, Cesar Armando

DOCENTE EXAMINADOR TUTOR(A)

Tulcán, Octubre de 2023

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister en Educación Tecnología e Innovación.

Yo, Mafla Martínez Alexandra Patricia con cédula de identidad número 0401545314 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

.....

Mafla Martínez Alexandra Patricia

AUTOR

Tulcán, Octubre de 2023

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Mafla Martínez Alexandra Patricia declaro ser autora de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “La gamificación para la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

.....

Mafla Martínez Alexandra Patricia
AUTOR(A)

Tulcán, Octubre de 2023

DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico a quienes me inspiraron, a quienes me ayudaron a llegar a donde he llegado, a las personitas que son mi fuerza, a mis queridos hijos: Oscar Yair, Gael Alejandro y Kenia Valentina; a mi esposo Oscar Julian., a mi querida madre María Betsabeth, y a quien desde el cielo me mira y estaría muy orgulloso de mí, a mi querido padre Manuel Jesús.

AGRADECIMIENTO

Mi querido Dios, no quiero pedir nada de ti, solo simplemente decirte gracias por todo lo que has hecho de mí.

ÍNDICE

CAPÍTULO I.....	15
PROBLEMA	15
1.1 Planteamiento del Problema	15
1.2 Preguntas de investigación	18
1.3 Objetivos de investigación	19
1.4 Justificación.....	19
CAPÍTULO II.....	21
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	21
2.1 Antecedentes.....	21
2.2. Marco teórico.....	22
2.3 Marco legal.....	76
CAPÍTULO III	78
METODOLOGÍA.....	78
3.1 Descripción del área de estudio/Grupo de Estudio.....	78
3.2 Enfoque, tipo y método de investigación	79
3.3 Definición y operacionalización de variables.....	82
3.4 Procedimientos	85
3.5 Consideraciones bioéticas	91
CAPÍTULO IV	93
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	93
4.1 Análisis de encuestas aplicadas a docentes	93
4.2 Análisis de las encuestas aplicadas a los estudiantes	104
CAPÍTULO V	113
PROPUESTA	113
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	140
Conclusiones.....	140

Recomendaciones	141
Referencias	142
Anexos	157

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Edad y sexo de los encuestados.	93
Figura 2. Análisis de la capacitación docente, por sexo.	94
Figura 3. Edad y sexo de los encuestados.	95
Figura 4. Aplicaciones educativas digitales.	96
Figura 5. Aplicaciones educativas de gamificación usadas durante las clases.	97
Figura 6. Aplicaciones para gamificar que los docentes están interesados en aprender.	98
Figura 7. Recursos tecnológicos usados en el aula.	99
Figura 8 La gamificación en el proceso de enseñanza.	100
Figura 9 La evaluación mediante la gamificación.	101
Figura 10. Los estudiantes aprenden mediante la gamificación.	102
Figura 11. Tipología	104
Figura 12. Recursos tecnológicos usados para iniciar la clase.	105
Figura 13. Relación entre la motivación y el uso de recursos tecnológicos en las clases de Estudios Sociales.	106
Figura 14. El uso de recursos tecnológicos para hacer tareas.	107
Figura 15. Aplicaciones educativas digitales usadas para educación.	107
Figura 16. Actividades que el docente presenta en forma de gamificación educativa digital.	109
Figura 17. Qué aplicaciones educativas digitales basadas en gamificación ha usado.	110

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Disponibilidad de recursos tecnológicos en casa.	107
Tabla 2. Le gustaría jugar mientras aprende.....	111

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexos 1. Certificado o Reporte de predefensa del Trabajo de Titulación.....	157
Anexos 2. Certificado del abstract.....	158
Anexos 3. Autorización por parte de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel "La Salle".....	160
Anexos 4. Instrumentos de evaluación: encuesta para docentes	161
Anexos 5. Encuesta para estudiantes	165
Anexos 6. Validación de instrumentos de investigación	169

RESUMEN

La gamificación es una de las estrategias que aplica elementos de juego al proceso de aprendizaje, para motivar y comprometer a los estudiantes. Su escaso uso es un inconveniente en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales. El objetivo de la presente investigación es proponer una guía didáctica que utilice herramientas tecnológicas de gamificación para la enseñanza de Ciencias Sociales en la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle – Tulcán. La investigación tiene un enfoque mixto y es de tipo descriptivo, documental, de campo y correlacional, para lo cual se recolectaron datos mediante técnicas de encuesta y observación. Se determinó que el 33 % de los docentes del área de Ciencias Sociales están capacitados en plataformas educativas, más utilizada es Microsoft Teams. El 67 % de los estudiantes declararon que no utilizan gamificación en el proceso de enseñanza por falta de recursos tecnológicos. Finalmente, se construye una guía que motivará el uso de plataformas digitales, así como el desarrollo de actividades lúdicas relacionadas con el currículo, promoviendo así, la mejora de habilidades en el proyecto educativo nacional que comprende las competencias sociales, cognitivas, emocionales y el rendimiento académico y satisfacción de los estudiantes con la asignatura.

Palabras claves: Educación, gamificación, estrategias didácticas.

ABSTRACT

Topic: “Gamification for teaching Social Sciences in secondary education”

Gamification is one of the strategies that applies game elements to the learning process, to motivate and engage students. Its limited use is a drawback in the teaching-learning process in the subject of Social Sciences. The objective of this research is to propose a teaching guide that uses gamification technological tools for teaching Social Sciences in the Hermano Miguel La Salle Fiscomisional Educational Unit – Tulcán. The research has a mixed approach and is descriptive, documentary, field and correlational, for which data were collected through survey and observation techniques. It was determined that 33% of teachers in the area of Social Sciences are trained in educational platforms, the most used is Microsoft Teams. 67% of students declared that they do not use gamification in the teaching process due to lack of technological resources. Finally, a guide is built that will motivate the use of digital platforms, as well as the development of recreational activities related to the curriculum, thus promoting the improvement of skills in the national educational project that includes social, cognitive, emotional competencies and performance. academic and student satisfaction with the subject.

Keywords: Education, gamification, teaching strategies.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema

La educación actual se centra en el desarrollo de habilidades que son relevantes en el mundo actual, como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración, la comunicación efectiva y la resolución de problemas, estas habilidades son fundamentales para adaptarse a un entorno cambiante y complejo. Por lo tanto, es importante que los estudiantes se involucren en proyectos y actividades que les permitan aplicar sus conocimientos en contextos reales para ayudarlos a desarrollar habilidades prácticas y a promover el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

En las últimas décadas, la educación ha tenido que adaptarse al uso de la tecnología como herramienta principal para la enseñanza y el aprendizaje. Se utilizan plataformas en línea, herramientas digitales y recursos multimedia para brindar a los estudiantes una experiencia de aprendizaje interactiva y enriquecedora.

En la actualidad, el mundo atraviesa cambios constantes que se caracterizan por su complejidad y por generar profundas tensiones sociales. Ante esta situación, la educación desempeña un papel fundamental al proporcionar a los individuos, comunidades y estudiantes las herramientas necesarias para formarse y fortalecer sus habilidades y capacidades. Estas herramientas les permiten adaptarse y enfrentar de manera efectiva los desafíos diarios que surgen como resultado de estos cambios (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2019).

Según el Currículo en todos los niveles de la educación obligatoria (Ministerio de Educación, 2016), la enseñanza de las materias sociales en los medios básicos contribuirá a la formación, desarrollo y formación en valores de los sujetos de la educación final del ecuatoriano. bachillerato, en cierto modo indica el valor de la justicia, porque en esencia se trata del respeto a los derechos humanos, principios y valores cívicos en la construcción de la identidad de las personas y de un proyecto social colectivo, justo y sostenible; el valor de la innovación va más allá de visiones puramente instrumentales y utilitarias; y el valor de la solidaridad, porque se dirige a la formación, desarrollo y

práctica de una ética que comprenda plenamente este valor esencial, en la medida en que demuestra que es más que una elección arbitraria y voluntaria, es una condición antropológica. e incluso la ontología humana.

Sin embargo, la enseñanza de las ciencias sociales en el Ecuador se encuentra actualmente en una etapa complicada debido a que la integración de la tecnología a la enseñanza en el ambiente escolar no sigue un patrón común, generando una desconexión entre las clases, el aprendizaje y las nuevas estrategias educativas. Los temas de estos cursos pueden provocar una falta de interés entre los estudiantes debido a la entrega inestable del contenido. Las aulas son percibidas por los estudiantes como actividades que no responden directamente a las necesidades actuales que exige la sociedad y se reducen a un simple ejercicio de memoria, o como dice Prats (2019), se considera como “la principal moraleja es tener intelectualmente. Saber historia [por ejemplo] es, desde la visión popular, tener excelente memoria” (p.2).

Para muchos autores, la enseñanza de las Ciencias Sociales sigue siendo aburrida, monótona y en algunos casos rutinaria debido a la riqueza de los contenidos. Por esta razón, los docentes necesitan innovar y realizar capacitaciones que les permitan fortalecer sus habilidades y competencias frente a las herramientas tecnológicas actuales. De esta manera, los docentes estarán capacitados para impartir nuevas habilidades a los estudiantes, que les ayudarán a acceder a la vida profesional y al funcionamiento social en entornos cambiantes.

En la práctica educativa, también observamos que, en algunos casos, las Ciencias Sociales han perdido su relevancia tanto teórica como práctica para los estudiantes. Esto plantea nuevos cuestionamientos sobre la eficacia de la enseñanza y el papel de las Ciencias Sociales. En los últimos años, se ha intentado medir el nivel de conocimiento de los estudiantes en las materias fundamentales a nivel nacional, y los resultados revelan que las Ciencias Sociales obtienen puntajes bajos en comparación con otras asignaturas. Como resultado, los datos recopilados por los organismos evaluadores en educación demuestran la necesidad de un cambio metodológico en la enseñanza de estas disciplinas.

Respecto a la práctica pedagógica realizada en la institución educativa Hermano Miguel La Salle de Tulcán, se destacan algunas de las dificultades que encuentran los docentes

al intentar combinar herramientas emergentes para optimizar el proceso de aprendizaje pedagógico. En este sentido, el presente trabajo surgió como respuesta a tal situación y, por ello, pretende dar a conocer la gamificación como una estrategia alternativa para la enseñanza de las ciencias sociales y su producción pedagógica. El uso de este método fomentará la motivación y el compromiso de los estudiantes, permitiéndoles alcanzar resultados significativos en el proceso de aprendizaje.

Díaz (2018) expresa su opinión con respecto a esta herramienta y lo hace en los siguientes términos: “Cuando hablamos de Gamificación nos referimos a la incorporación de elementos y/o estrategias lúdicas en contextos no lúdicos para motivar e implicar a los usuarios favorablemente a conseguir determinados logros. Por ello, debemos analizar el juego y todas las potencialidades” (pág. 78).

Para mejorar la educación en Ciencias Sociales, es esencial aprovechar los beneficios que ofrece la ludificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque este término aún no esté ampliamente difundido ni implementado en nuestro país. Es fundamental destacar la posibilidad de introducir el aprendizaje de las Ciencias Sociales de manera cooperativa y divertida. En este sentido, los profesores se ven en la necesidad de participar en procesos de actualización y adaptación profesional e institucional.

El rol del docente enfrenta cambios en los planes de estudio, lo que requiere que desempeñe un papel reflexivo y versátil en su trabajo. Al mismo tiempo, se espera que pueda trabajar de manera efectiva en equipo. La colaboración entre profesores y la creación de ambientes de aprendizaje dinámicos y atractivos son fundamentales para impulsar el éxito de esta nueva aproximación pedagógica en Ciencias Sociales. Con el compromiso y la preparación adecuada, la ludificación puede potenciar significativamente el proceso educativo, mejorando el rendimiento de los estudiantes y fomentando su interés y participación en la materia.

El sistema educativo, en esta sociedad postindustrial, está influenciado por los medios de comunicación de masas, lo que da lugar a un nuevo modelo cultural con valores y comportamientos distintos. Este escenario plantea el uso de metodologías activas en las aulas como algo cada vez más necesario, debido a que los alumnos de esta generación

están en ambientes más acelerados y de entretenimiento elevado. Por ello, promover la participación activa del alumnado es esencial para favorecer su condición activa.

Uno de los métodos para promover la positividad en los estudiantes es la gamificación, ya que otorga alta motivación, competitividad y alegría a quienes la practican. En la Unidad de Educación Fiscal Hermano Miguel La Salle, en Tulcán, donde se realizó esta investigación, la gamificación no ha sido promovida como una estrategia metodológica particularmente importante para estimular el pensamiento crítico y la creatividad de los estudiantes. Por este motivo, es fundamental realizar este tipo de investigaciones para comprender mejor la gamificación como una estrategia que incluye la aplicación de elementos y mecánicas de juego en un contexto educativo para promover e involucrar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Al hacerlo, busca aprovechar el interés natural de los estudiantes por los juegos y crear un ambiente de aula más activo y participativo, proporcionándoles métodos de aprendizaje divertidos, frescos e interesantes. Los elementos del juego, como la competencia, los desafíos y las recompensas, pueden estimular su compromiso e interacción con el contenido educativo, presentando así una solución ideal para cualquier desafío educativo y es una herramienta fundamental para enriquecer y perfeccionar el proceso de aprendizaje.

1.2 Preguntas de investigación

- ¿Cómo mejora la gamificación en la enseñanza de las Ciencias Sociales en Educación Media de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle, de Tulcán, durante el año lectivo 2022-2023?
- ¿Cuáles son las herramientas tecnológicas de gamificación utilizadas actualmente en la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media en la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle – Tulcán?
- ¿Cómo enseñan los docentes las Ciencias Sociales en Educación Media en la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle – Tulcán?
- ¿Cuál sería el instrumento en el que se detallen las herramientas tecnológicas de gamificación para la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media en la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle – Tulcán?

1.3 Objetivos de investigación

1.3.1 Objetivo General

Proponer una guía didáctica con herramientas tecnológicas de gamificación para la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle – Tulcán, año lectivo 2022-2023.

Objetivos específicos

- Determinar las herramientas tecnológicas de gamificación en la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle – Tulcán, año lectivo 2022-2023.
- Analizar la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle – Tulcán, año lectivo 2022-2023.
- Construir una guía didáctica con herramientas tecnológicas de gamificación para la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle – Tulcán, año lectivo 2022-2023.

1.4 Justificación

La gamificación parece ser una herramienta metodológica valiosa que ayuda a fortalecer la motivación y el interés de los estudiantes por aprender estudios sociales. Mediante el uso de elementos lúdicos, su principal objetivo es atraer la atención de los estudiantes y estimular su participación activa en el proceso educativo. Además, este método también proporciona experiencia práctica en la enseñanza de materias sociales. La participación en actividades interactivas permite un aprendizaje más significativo a medida que los conceptos y temas se exploran de manera tangible y se aplican a situaciones de la vida real, enriqueciendo así el proceso de aprendizaje.

Dado que los estudiantes de hoy crecen en un entorno digital donde los juegos y la tecnología son una parte integral de su vida diaria, la gamificación en la educación en investigación social aprovecha esta familiaridad y utiliza herramientas digitales para enriquecer el proceso de aprendizaje y conectarse de manera efectiva con los estudiantes. Al mismo tiempo, la gamificación promueve el desarrollo de habilidades importantes como la resolución de problemas, la toma de decisiones, la colaboración y la

comunicación, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos académicos y situaciones de la vida.

Además, la gamificación representa una oportunidad para explorar nuevas metodologías y enfoques pedagógicos. Esto permite a los docentes ser más creativos en su práctica y adaptarse a las necesidades y preferencias de los estudiantes, generando un ambiente educativo más dinámico y enriquecedor.

Es por ello, que en el presente estudio se seguirá la línea de investigación de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi: Educación, Ciencia, Tecnología e Innovación ya que, en base a la cultura de innovación, se diseña una guía metodológica de gamificación con herramientas tecnológicas esenciales para la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Sociales al brindar múltiples beneficios tanto a estudiantes como a docentes, en el desarrollo de habilidades pertinentes para el mundo actual, así como la constante innovación y actualización de los saberes.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Antecedentes

Para determinar si las experiencias de gamificación en el aula, que utilizan los juegos y las TIC como herramientas de apoyo, contribuyen al desarrollo de habilidades sociales, es importante determinar las teorías de Jean Piaget, Lev Vygotsky, Jérôme Bruner y David Ausubel, que contribuyen al desarrollo y popularización del conocimiento sobre la gamificación, analizando sus aplicaciones y explorando su potencial para motivar, involucrar y promover el aprendizaje en diversos contextos. Tafur (2020) enfatiza la importancia de utilizar las TIC como una herramienta común en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en alusión a la necesidad de fomentar una mayor flexibilidad en el uso de las herramientas tecnológicas.

Tafur (2020) en su tesis de maestría titulada Enseñanza virtual lúdica (Gamificación) de los periodos desarrollo regional e integración de las culturas de la sierra del Ecuador, argumenta que el docente que quiera hacer innovación real en el aula necesita ser investigador, capaz de adaptar el currículo al contexto en el que se innova y tomar decisiones, demostrando así un compromiso sincero con innovación. Además, sostiene que los docentes deben ser capaces de generar nuevos conocimientos mediante el uso de tecnologías nuevas e innovadoras en sus aulas, posiblemente incorporando ciertas aplicaciones en el Plan de estudios para ayudarnos a fortalecer nuestras disciplinas académicas, aplicar la investigación-acción y practicar el trabajo en equipo.

Para Planchart *et al.* (2018), la gamificación es una herramienta fundamental de orientación profesional arraigada en la neurociencia, esta perspectiva requiere de un docente diferente que se aleje del enfoque tradicional, que fue útil en su momento, para convertirse en un profesional creativo, autónomo, proactivo e innovador, asumiendo que desafían, dan paso a nuevas realidades que incluyen diferentes estructuras sociales basadas en el pluralismo que los tiempos del posmodernismo hoy manifiestan. Es por esto que es necesario ampliar diferentes formas de evaluar y reflexionar sobre el impacto de los docentes y sus prácticas educativas en el desarrollo integral de los estudiantes.

Por su parte, Gallego *et al.* (s. f.) sostiene que la gamificación o gamificación es un método para aumentar la motivación de los participantes en un entorno no lúdico y así

lograr mejores resultados, es decir, la aplicación de técnicas de juego en un entorno no lúdico.

Mientras tanto, para Zambrano Ganchozo *et al.* (2022), la gamificación como promotora de la creatividad, en el contexto de la competencia y el juego, contribuye paulatinamente a la consolidación de los currículos en diversos campos.

Rodríguez *et al.* (2022) indican que la gamificación como estrategia didáctica también ha sido utilizada idealmente en el campo de la informática, debido a que las estrategias didácticas de enseñanza/aprendizaje son un tema de investigación importante en el campo de la educación y la informática, debido a su aplicabilidad para incrementar resultados. El estudio es particularmente beneficioso para estudiantes en áreas de conocimiento técnico como ciencias de la computación y especialmente en cursos relacionados con la programación de computadoras.

Según Área y González (2021), el uso de estas herramientas se basa en la dinámica del juego, con elementos y valores que afectan a los estudiantes para que puedan percibir la actividad y perseguir sus objetivos. En la misma línea, Robledo *et al.* (2019) ven la gamificación en la educación como una alternativa a la enseñanza creativa que ayuda a desarrollar habilidades espaciales, fomenta la motivación para usar la tecnología en el aula y proporciona datos destacados: enseña a estudiantes de primaria que han demostrado habilidades que les ayudan a alcanzar niveles de diseño propios de aprendizaje.

Finalmente, Moya *et al.* (2021) demuestran que el modelo de juego funciona porque motiva a las personas, fomenta un espíritu de superación y competencia en sus propias habilidades al superar cada reto.

2.2. Marco teórico

2.2.1. Teorías cognitivas del aprendizaje

Para hablar de aprendizaje, es necesario volver a las teorías cognitivas del aprendizaje. Dos de sus representantes ofrecieron una idea inicial de cuál debería ser la base del constructivismo. Dongo (2008) afirma que la teoría del aprendizaje de Piaget afirma que

el aprendizaje de los niños se construye a partir de la adquisición de nuevos conceptos, experiencias y habilidades en las actividades que realizan, dependiendo de sus necesidades de acuerdo con la etapa de desarrollo en la que se encuentra el niño, es decir, adaptación, acomodación y asimilación. De manera similar, en una exposición sobre el trabajo de Vygotsky, Baquero y Carretero (2022) vinculan el aprendizaje con el nivel de desarrollo y aclaran que el aprendizaje no es posible sin conocimientos previos; este conocimiento es el resultado de los ciclos de postdesarrollo y, más recientemente, de la zona de desarrollo, que es el proceso de desarrollar capacidades y habilidades que los estudiantes pueden demostrar con la ayuda de mentores y representantes.

2.2.1.1. *Aprendizaje significativo*

En la teoría del aprendizaje significativo, según Ausubel (2019), el aprendizaje depende del conocimiento como material. Cuando el material de aprendizaje es útil y relevante para su audiencia, este aprendizaje es un proceso constructivo y optimizado. De esta manera, las experiencias anteriores pueden ser utilizadas para adquirir nuevos conocimientos a partir de la experiencia de que las niñas y los niños absorban nuevas lecciones que influyen en el comportamiento de los niños.

2.2.1.2. *Aprendizaje activo*

El aprendizaje activo es consistente con la experiencia de aprendizaje porque es una propuesta adaptable a la tecnología y centrada en el estudiante o usuario. Según Pérez Galván *et al.* (2019), hay algunas características que definen a los estudiantes como activos:

- a) Tomar iniciativa en sus actividades y responsabilizarse de su aprendizaje;
- b) Toma de decisiones y resolución de problemas;
- c) Transferencia de habilidades y conocimientos de un contexto a otro;
- d) La persona se organiza a sí misma y a los demás;
- e) Demostrar competencia y comprensión de diversas maneras;
- f) Participar en la autoevaluación y evaluación por pares;
- g) Te sientes cómodo como estudiante;
- h) Participar en actividades con un alto nivel de sensibilización.

La implementación de esta estrategia pedagógica hace que los estudiantes pasen de un papel pasivo a uno activo, en el que interactúan con profesores y compañeros, creando

situaciones que permiten crear un ambiente productivo y dinámico. progreso en el aprendizaje.

2.2.1.3. *Modelo constructivista*

La teoría cognitiva de Jean Piaget, Lev Vygotsky y Jérôme Bruner sirven como base para el modelo educativo conocido como constructivismo. De acuerdo con Carretero (2021), el aprendizaje es el resultado del proceso de autoconstrucción y creatividad de individuos y grupos a través del descubrimiento que hacen cuando interactúan con su entorno, creando nuevos significados y aprender de lo simple a lo complejo. En este modelo, los participantes juegan un papel crucial en el proceso. Los participantes interactúan con el instructor y el aprendiz en el ambiente de aprendizaje con el objetivo de adquirir nuevos conocimientos a partir de los que ya tienen.

2.2.1.4. *Integración de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en el proceso de aprendizaje*

Para comprender el fenómeno de la gamificación en este estudio, es necesario dar un contexto general de cómo las TIC afectan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es conveniente identificar los conceptos clave o fundamentales relacionados con el tema de estudio para lograr esto.

Los recursos, herramientas, dispositivos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios utilizados para recopilar, procesar, almacenar y transmitir información, como videos, imágenes, datos, voz y texto, se denominan TIC. Estos recursos, integrados en la cultura digital, tienen como objetivo facilitar el acceso al conocimiento y la información para mejorar el proceso de aprendizaje, junto con actividades planificadas, dando respuesta a los desafíos y habilidades del siglo XXI. Estos recursos se integran en un programa educativo sistemático que desarrolla las habilidades de pensamiento y el trabajo colaborativo, con herramientas al servicio de la vida y la sociedad del conocimiento.

Aparici y Silva (2022) definen las herramientas web 2.0 como recursos impulsados por la web que tienen como objetivo mejorar la educación, facilitar la comunicación, la creación colaborativa de contenido y fomentar el trabajo en equipo. La cocreación es un proceso colaborativo creativo o de desarrollo en el que varias partes trabajan activamente juntas para crear una idea, producto, servicio o solución. Para lograr resultados más

innovadores, adaptados a las necesidades del público objetivo, busca aprovechar la experiencia, el conocimiento y las perspectivas de diferentes actores. Barberá (2019) analiza los cambios que han ocurrido en la educación, las herramientas y el papel de los participantes en este proceso.

La llamada revolución científica y técnica ocurrió a mediados del siglo XX como resultado del rápido desarrollo de la ciencia y la tecnología, donde el conocimiento se convirtió en una fuerza productiva y el desarrollo de la tecnología de la información, que permitió el rápido avance de las computadoras y las telecomunicaciones, lo que permitió la transmisión de datos en alta velocidad. Las TIC de los años 80 surgieron como resultado de la combinación e integración de estas tecnologías. Estas tecnologías han sido definidas por muchos autores, pero Tadeu (1992) las define como un conjunto de herramientas, medios y canales para el procesamiento y acceso a la información. Muchos años después, este mismo autor y Rallo ampliaron esta definición al decir que las TIC son un conjunto de procesos y productos relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión de información digitalizada que se derivan de nuevas herramientas (hardware y software), soportes de información y canales de comunicación.

De manera similar, Gómez (2019) define las TIC como la convergencia de tecnologías de telecomunicaciones e informática. Los teléfonos son digitales, los cables de fibra óptica, los faxes y los módems transmiten señales a largas distancias en tiempo real, mientras que la primera utiliza satélites para transmitir señales de manera eficiente. La segunda ofrece nuevo hardware y software que puede localizar, recuperar, procesar, manipular, transmitir y por lo tanto, las TIC pueden definirse como un conjunto de redes, servicios y dispositivos integrados que ayudan a administrar los sistemas de información.

Cabero (2018) afirma que estas tecnologías se basan en tres vehículos fundamentales: informática, microelectrónica y telecomunicaciones; sin embargo, se mueven de manera interactiva e interconectada, lo que permite alcanzar nuevas realidades mediáticas. Las TIC, según este autor, son un conjunto de tecnologías que permiten el acceso, la recuperación, la producción, el procesamiento y la transmisión de información que se presenta bajo una variedad de códigos, como texto, imágenes y sonidos, entre otros.

De esta manera, las TIC se han conceptualizado como la integración y convergencia de la ingeniería computacional, la microelectrónica, las telecomunicaciones y el procesamiento de datos, cuyos componentes principales son los factores humanos, el hardware y el software (Zambrano, 2021). Bello (2020) los define como cualquier forma de mejorar la comunicación y el procesamiento de la información que surge de la combinación de avances tecnológicos y modificaciones de procesos técnicos.

Asimismo, Fernández *et al.* (2021) define las TIC como todos los recursos, herramientas o dispositivos que procesan, transmiten y almacenan información automáticamente; incluyen computadoras, tabletas y teléfonos móviles; así como dispositivos de almacenamiento como: discos compactos, USB, teléfonos inteligentes, etc., los mismos que son cada vez más utilizados por la gente.

Todas estas definiciones convergen en el mismo punto, considerando a las TI como un conjunto de diferentes herramientas y recursos tecnológicos (hardware y software) utilizados para localizar, recuperar, procesar, almacenar y transmitir información digital. Estas tecnologías se caracterizan por una alta conectividad y velocidad de procesamiento y transmisión de información; así como hacer partícipe activo al destinatario permitiéndole la elección y uso de la información; Estas tecnologías han cambiado la forma en que la gente vive y piensa y se convierten en un paso importante en el progreso social (Fernández *et al.* 2021)

Internet está lleno de diferentes tipos de herramientas que requieren que profesores y estudiantes tengan un cierto nivel de conocimiento. Si bien las niñas y los niños de esta generación se consideran nativos digitales, deben pasar por el proceso de adquirirlos para poder utilizarlos de manera sensata. En la educación tradicional, la atención se ha centrado en documentos y contenidos propios de la época, que ya no ocupan el lugar protagonista. Hoy en día, los estudiantes, llamados usuarios en el sentido de participación, se convierten en el centro del proceso de aprendizaje bajo la guía de tutores o profesores. Existe una multitud de herramientas y plataformas para ayudar a lograr estos objetivos, que incluyen: blogs, wikis, podcasting, intercambio de vídeos, sitios web, YouTube, Vimeo, intercambio de fotografías, Flickr, Picasa, redes sociales y muchos más. Actualmente, gracias a la inteligencia artificial, existen multitud de aplicaciones que contribuyen a llevar la gamificación al aula (Sánchez, 2021)

2.2.1.5. *Las TIC y los procesos de aprendizaje*

A partir de las definiciones anteriores, podemos entender que las TIC son un conjunto de herramientas tecnológicas que se pueden utilizar de manera ventajosa en el proceso de aprendizaje, ya que permiten el acceso efectivo al conocimiento y el desarrollo de habilidades y capacidades intelectuales para mejorar la formación integral de las personas.

La tecnología educativa, por su parte, es un recurso utilizado en el entorno educativo escolar con fines didácticos, presente a lo largo de la historia de la educación, incluyendo el ábaco, los libros impresos, las pizarras, etc. y más recientemente TIC (Sánchez, 2021).

El impacto de la tecnología digital en los sistemas educativos ha sido tan significativo que ahora nos referimos directamente a las TIC cuando hablamos de tecnología educativa, como lo demuestra la definición de Área Moreira (2019), que afirma que las TIC son herramientas de enseñanza. El espacio intelectual cuyo objeto de estudio son los medios de comunicación y las tecnologías de la información y la comunicación, como formas de representación, difusión y acceso al conocimiento y la cultura en diferentes contextos educativos entre sí, como escuelas, educación no formal, educación informal, educación a distancia y educación superior.

De igual forma, la tecnología educativa es considerada por Rodríguez (2012) como una división de la informática encargada de dirigir el proceso de diseño, desarrollo, selección y operación de los recursos informáticos utilizados en la gestión docente (soporte docente). Cuando hablamos de tecnología educativa no solo nos referimos a los medios didácticos y recursos digitales utilizados en el aula, sino también a los recursos utilizados en la planificación del aula, el trabajo administrativo y todo el trabajo del docente. El uso de las TIC permite a docentes desarrollar sus cursos de una manera más sencilla y didáctica; también facilitan la creación de espacios de aprendizaje colaborativo e interactivo. En ese momento, las TIC son una tecnología educativa, porque a partir de los conocimientos y habilidades relacionados con las TIC, las instituciones educativas, tomando en cuenta las características pedagógicas de las escuelas y los niveles educativos, los utilizan para implementar estrategias de aprendizaje significativo.

Así, las TIC permiten a los estudiantes incrementar su nivel de comprensión del mundo y les da un mayor impulso a las propuestas educativas. Las TIC fomentan la creatividad de los estudiantes, despiertan el espíritu de investigación y la conciencia independiente cuando se exponen a nuevos temas del programa; además, promueven el desarrollo de habilidades, estimulan el trabajo colaborativo y se adaptan al ritmo y estilo de aprendizaje del estudiante (Guzmán *et al.*, 2019).

Se puede ver que el uso de las TIC mejora la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes. Es necesario cerrar la brecha digital entre estos dos grupos mediante la capacitación constante de los docentes en tecnología. Esto se debe principalmente a que las instituciones educativas buscan mejorar continuamente la calidad de la educación, así como a que existen políticas y leyes del Estado en Ecuador que buscan mejorar continuamente la calidad de la educación. evaluación de docentes e instituciones (Paredes, 2018).

2.2.1.6. Características e importancia de las TIC en el proceso enseñanza– aprendizaje en la Educación General Básica Media

Tapia (2021) afirma que las características interactivas, adaptables e interconectadas de las TIC permiten su uso en la dinámica del aula, brindando mayor independencia a los estudiantes. Los estudiantes pueden acceder rápidamente a una amplia gama de información útil, preparar el nivel inicial, adquirir nuevos conocimientos y resolver tareas didácticas mediante el uso de la web.

Gargallo (2018), siguiendo esta misma teoría analítica, sostiene que las TIC tienen un impacto positivo en la Educación General Básica (EGB) al permitir a los docentes mejorar la calidad de la instrucción a través de la creación de contenidos relevantes para satisfacer las necesidades cognitivas y las necesidades de los estudiantes, fomentando la interacción de los estudiantes con las materias de la clase y las relaciones de colaboración entre pares.

Por otro lado, las fuentes de información de los estudiantes, que durante mucho tiempo se han centrado en los libros de texto y los profesores, ahora son mucho más amplias y diversas (Granda *et al.*, 2019); el uso de Internet permite realizar consultas más actualizadas y en menos tiempo. Estas consultas en red contribuyen al desarrollo de

habilidades investigativas, al desarrollo de capacidades de independencia cognitiva y de autorregulación del aprendizaje.

Los atributos de las TIC han facilitado la realización de la educación virtual, también conocida como educación en línea, a través de la cual se desarrollan programas de capacitación tomando el ciberespacio como marco para el proceso de enseñanza-aprendizaje, eliminando las barreras de distancia geográfica y tiempo, facilitando así la democratización de la educación y el acceso a instituciones educativas de prestigio y profesionales altamente calificados (Granda *et al.*, 2019).

Si todavía alguien duda de la importancia de las TIC en el ámbito educativo, eso ha quedado demostrado durante la emergencia sanitaria, en la que gracias a las tecnologías desplegadas, las instituciones de formación pudieron continuar sus procesos eso es resiliencia del sistema educativo, un desafío para estudiantes, padres y docentes que han tenido que adaptarse a los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), con la aplicación de métodos como PACIE (Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción, E-learning) y otros emergentes. modelos de métodos (Vásquez *et al.*, 2020).

Asimismo, este criterio es compartido por Ortega *et al.* (2022), quien sostiene que las TIC son un factor importante que mantuvo activos los procesos sociales importantes durante la pandemia, como el proceso educativo y sus diversas incidencias, los recursos y herramientas informáticas como ordenadores, tablets, teléfonos móviles, redes sociales, etc. son de gran importancia para la gestión y difusión de información, la adopción de nuevas formas de realizar el trabajo diario de empresarios, docentes y estudiantes, entre otros.

Como resultado, es posible desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje en línea en EGB, para plataformas como: WhatsApp, Microsoft Teams, Zoom, Google Drive, etc. El aprendizaje virtual ha reemplazado significativamente los entornos de aprendizaje presencial. Los educadores han pasado del contacto social a la exposición directa a los dispositivos digitales, la relación entre educadores-estudiantes y entre pares se mantiene a través de estos medios (Ortega *et al.*, 2022).

A pesar de los beneficios de las TIC, la pandemia también ha revelado la existencia de una brecha digital, ya que algunas familias disfrutaban de los beneficios de la tecnología, pero otras no cuentan con los dispositivos tecnológicos que les permiten a sus hijos acceder a Internet para aprender y desempeñarse en actividades relacionadas para su educación, porque en algunas familias los padres no cuentan con suficientes recursos económicos para comprar estos bienes o servicios (Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales Argentina, 2020).

2.2.1.7. Las TIC en la enseñanza de las Ciencias Sociales en la EGB

La implementación de habilidades de gestión de las TIC en la educación requiere transformar los modelos y métodos de enseñanza y aprendizaje. El desafío de dismantelar las viejas estructuras organizativas educativas requiere que el personal docente esté capacitado en las habilidades esenciales necesarias para la educación cívica general que exige la sociedad en el siglo XXI, donde las TI buscan darle un lugar y un significado especial, muy relacionado con estas aspiraciones (Daquilema *et al.*, 2019).

Las habilidades TIC son consideradas capacidades básicas, que deben ser desarrolladas mediante el proceso de enseñanza–aprendizaje, contexto en el cual el educando adquiere destrezas en la búsqueda, recuperación, procesamiento y transferencia de la información para la construcción del nuevo conocimiento.

En EGB, los estudiantes están formalmente expuestos a las TIC como medio de aprendizaje. En el Ecuador es el derecho al aprendizaje que disfrutaban los niños y jóvenes y consta de cuatro etapas: desde el primer año de docencia hasta el décimo curso escolar hay un ciclo dividido en: Secundaria (grado 1), primaria (grados 2 a 4), secundaria (grados 5 a 7) y superior (grados 8 a 10). Es deber de los padres enviar a sus hijos a la escuela o la universidad para que aprendan a ser responsables y a formarse en conocimientos, habilidades y valores (Cuetos *et al.*, 2020).

Según Cuetos *et al.* (2020), los docentes de EGB deberían pensar más en la utilidad de las TIC desde un punto de vista pedagógico, los profesionales de la educación deben promover la participación activa de los estudiantes mediante la creación de entornos de aprendizaje innovadores, por la flexibilidad y autonomía de los estudiantes. Y en el caso particular de la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias sociales, proporcionan un

conjunto diverso de recursos de enseñanza y aprendizaje tales como: atlas digital, mapas en línea, enciclopedias, videos históricos, juegos interactivos y más.

Estos recursos digitales basados en web para la investigación en Ciencias Sociales son de fácil acceso, permitiendo a los estudiantes explorar nuevas formas de aprendizaje y contar con herramientas tecnológicas de vanguardia que facilitan ampliar los contenidos impartidos por los docentes en clase, brindándoles la posibilidad de ir más allá en la investigación gracias a herramientas adicionales como: aulas invertidas, gamificación, aprendizaje basado en proyectos y más.

2.1.2.8. *Aula invertida (flipped classroom)*

El aula invertida es considerada un método activo, su propósito es promover el rol participativo y autónomo de los estudiantes en la construcción de su propio aprendizaje (Hernández Silva y Tecpan Flores, 2019). Este método invierte la lógica tradicional del proceso de enseñanza-aprendizaje (Aguilera Ruiz *et al.*, 2021), comienza con que los estudiantes se preparen con anticipación para los aspectos que se enseñarán en clase, en los cuales los estudiantes deben utilizar las TIC al nivel de encuesta que necesitarán. que hacer durante esta preparación.

En este sentido, el docente debe actuar como facilitador del proceso de indagación, debe orientar cómo proceder de los medios para adquirir el conocimiento, la fuente de información, etc., estos pueden realizarse con soporte informático. También pueden poner estas instrucciones y soporte en una plataforma; y dentro, agregar videos, contenido multimedia, hipervínculos a sitios web, documentos, cuestionarios y más. (Campillo Ferrer *et al.*, 2019).

El aula invertida para la enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales contribuye a la adquisición independiente de conocimientos y habilidades de investigación a través de las TIC. Además, los profesores pueden utilizar recursos de comunicación como correo electrónico, chat, etc. para comunicarse con los estudiantes y posiblemente aclarar dudas, así como la comunicación entre pares para completar tareas de manera colaborativa (Millán, 2019).

2.2.2.1. *El juego*

Al auscultar diferentes conceptos y teorías sobre el juego, se encuentra que todos orientan su mirada hacia los beneficios de esta actividad con respecto a los niñas y niños, en el sentido de aportar al desarrollo de habilidades y potencialidades, que se reflejarán en su etapa de juventud y adultez.

Rodríguez y Costales (2019) consideran que el juego es una cualidad intrínseca del ser humano, una función esencial y natural que desempeña un papel crucial en la preparación de los niños para la vida adulta. Argumentan que la naturaleza del juego es biológica e intuitiva, y que, a través de él, los niños adquieren habilidades y conocimientos que serán fundamentales en su desarrollo como adultos. De esta manera, sugieren que muchas de las acciones que los niños realizan durante el juego se reflejarán en sus comportamientos y actividades en la edad adulta.

Por su parte, Lacayo y Coello (2019) exponen que el juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, y varía de acuerdo a la época, el contexto y la cultura, es una actividad que el ser humano realiza en forma innata, producto de una experiencia placentera como resultado de un estímulo mediante el cual el individuo desarrolla algunas habilidades y destrezas, como la fuerza, la agilidad y el conocimiento.

Los autores de la teoría cognitiva consideran el juego como parte del intelecto del niño, en un proceso que representa una adquisición real por etapas evolutivas, vinculando los tres constructos básicos del juego con las etapas del juego.

Entonces, al principio, el juego es un ejercicio simple (similar a los animales); en segundo lugar, el juego aparece como algo simbólico unidimensional (abstracto y ficticio); y en la tercera parte encontramos los juegos regulados (colectivos, resultado de acuerdo grupal). Las niñas y los niños, de seis, siete y once años, pueden realizar ciertos procesos lógicos, especialmente cuando se utilizan materiales específicos para su manipulación y clasificación. El nivel de comprensión siempre depende de sus experiencias concretas, hechos y objetos que promueven el aprendizaje, y no de ideas o hipótesis abstractas (Baquero, 2019).

Baquero (2019) hace referencia al juego, según la teoría de Vygotsky, como una necesidad natural de relacionarse unos con otros, de tener un contacto, que luego reproduce en nuevas relaciones, dando origen a fenómenos de tipo social. Plantea también que el juego representa escenas que caracterizan actividades sociales que representan papeles y roles complementarios en cooperación con otros niños, facilita la atención y la memoria e impulsa su desarrollo mental.

Tomando como referencia los aspectos del juego claramente presentados por diferentes teóricos, resulta apropiado infundir en el niño todos estos mecanismos naturales para lograr resultados de aprendizaje, de forma lúdica, con un nivel de motivación que haga del aprendizaje un ejercicio divertido, y lograr aprender sin dejar de divertirse (Caicedo, 2019).

En el proceso de juego y aprendizaje, Caicedo (2019) refiere el juego como un factor de gran importancia en la formación y aprendizaje de las personas; esta dimensión, si se desarrolla, tendrá un alcance ilimitado de aprendizaje; Existe un vínculo específico con el conocimiento cuando se utilizan actividades y recursos educativos e innovadores en el proceso de enseñanza, a medida que los estudiantes aprenden a resolver problemas y realizar análisis críticos, a transformar su realidad, identifican conceptos y construyen nuevas lecciones en el proceso de aprender de una manera amena.

2.2.2.2. *Origen de la gamificación como enseñanza virtual lúdica*

El origen de la gamificación o ludificación en nuestro entorno es difícil de precisar, pero su surgimiento se produjo en la primera década del siglo XX, de la mano de Baden-Powell, quien lanzó en 1910 el programa Guías Scout (Organización Mundial del Movimiento Scout, 2019); pero sobre todo gracias al producto de Cracker Jack ingresó al mercado masivo (1912) comenzó a tener un precio de bolsillo (Ventura y Hernández, 2019). El término gamificación fue posteriormente impulsado en marketing, dándole otro uso al término, mediante el uso de insignias para premiar los logros de los niños, canciones y el dinamismo de sus procesos de formación.

Más tarde, en 1981, Malone, en su trabajo *Toward a theory of intrinsically motivating instruction*, revisó varias teorías sobre la motivación intrínseca y se centran en lo que hace que los juegos sean divertidos, no en lo que los hace educativos.

En 1990 se introdujeron juegos como Math Blaster (JumpStart Games, Inc., 2020), en el que se recorre un camino a través de obstáculos y para pasar de nivel, se tiene que derrotar monstruos, objetos con matemáticas para avanzar.

The Incredible Machine (Ryan, 2022) consiste en crear una máquina a partir de varias herramientas que garantizan un mismo juego, para que el jugador pueda realizar una tarea, como encender una vela, lo cual se hace usando las leyes de la física, sin embargo, se criticó que no aceptaron este tipo de juego en clase.

En 2002, Ben Swayer y David Rejecsck crearon el Serious Game para el ejército de Estados Unidos, que jugó un papel importante en el impulso del desarrollo de juegos de computadora para el entrenamiento frente a diversos desafíos del mundo actual. Ese mismo año, el británico Nick Pelling, acuñó la gamificación anglicana, que se entiende como la aplicación de juegos a ámbitos de la vida real con el fin de influir en el comportamiento y mejorar la motivación y el compromiso de quienes juegan a ese juego (Renobell Santarén, 2019).

En 2004, se fundó la organización sin fines de lucro Games for Change (G4C), que permite a los creadores de juegos e innovadores sociales tener un impacto real a través de juegos y medios inmersivos. G4C incuba y mplía nuevos proyectos a través de juegos de liderazgo intelectual e impacto social, como el juego Revolución de 1979: Black Friday, 80 Days, Alphabear o Blind Legend, un proyecto solo de audio para la comunidad de ciegos, junto con otros juegos digitales orientados al cambio social (G4C, 2022).

En 2007 se creó la primera plataforma de gamificación llamada Bunchball (Bi World Wide, 2019), que está diseñada específicamente para ayudar a las empresas a aprovechar el poder de la gamificación utilizando técnicas de juego (tareas, servicios, puntos, insignias y tablas de clasificación) y combinándolas. en el entorno laboral (Schoenecker, 2021).

En la conferencia Design Out of the Box, Schell (2020) se sumerge en el mundo en evolución de los juegos que tiene sus raíces en las divertidas selecciones de Facebook y ha avanzado el conocimiento de la palabra hasta el punto de volverse viral. En 2011 se

celebró en San Francisco la Cumbre de Gamificación que atrajo a 400 asistentes (Schoenecker, 2021).

Además, ese mismo año, el Diccionario Oxford añadió el término gamificación a su lista restringida, definiendo gamificación como el uso de elementos de juego en otra actividad, generalmente para hacer que esa actividad sea más divertida y debería ser más interesante (Oxford, 2021).

En 2011, la gamificación para empresas lanzó aplicaciones como Foursquare (Foursquare, 2021) y empujó a más entidades a sumergirse en la gamificación. Así, desde 2011 la gamificación ha crecido con varias conferencias dedicadas a hablar de ella, con la publicación de libros y cada año se crean nuevas aplicaciones para implementar la gamificación como Badgeville y OpenBadges (IMS (Global Learning Consortium Inc., 2021) de Mozilla, es un ejemplo de la difusión de la gamificación y su impacto en todo el mundo.

Actualmente, Gaitán (2019) explica que la gamificación se da por fases, cuyo objetivo es aplicar las diferentes mecánicas utilizadas para desarrollar videojuegos e impulsar al público a lograr grandes avances en el sector educativo, gracias a una experiencia cada vez más técnica, el entretenimiento. Se ofrecen y pueden promover el estudio de la historia, la geografía y la cartografía, entre otras materias en el campo de las ciencias sociales.

2.2.2.3. Conceptos de gamificación

En el estudio realizado por Gallego *et. al.* (2019), se describe la gamificación como la utilización de estrategias y elementos propios de los juegos en entornos que normalmente no son de entretenimiento, como suele ser el caso en la educación convencional, donde el juego se reserva únicamente para los momentos de recreo y no forma parte de la enseñanza, con el propósito de fomentar la adopción de ciertos comportamientos por parte de los estudiantes.

Asimismo, es viable conceptualizar la gamificación como una técnica, enfoque o táctica que reconoce los elementos que generan interés en los juegos y, dentro de una actividad en un contexto no lúdico, identifica los aspectos que pueden transformarse en elementos

jugables o dinámicas recreativas. Todo esto con el propósito de aumentar la motivación, la concentración y el esfuerzo, y establecer una conexión especial con los usuarios, promoviendo un cambio en su comportamiento o transmitiendo información. En otras palabras, se busca crear una experiencia significativa y agradable (Gallego *et. al.*, 2019).

El término gamificación fue introducido por Nick Pelling (2003), pero en el 2010 empezó a tomar relevancia, porque se daban a conocer que sus enfoques contenían aspectos orientados a la incorporación de las técnicas de juego en entornos digitales. Por ese mismo tiempo, Marc Prensky acuñó el término de nativos digitales, ya que los educandos del momento han nacido y se han formado poniendo en práctica la exclusiva lengua digital de juegos por ordenador, vídeo e internet, utilizándolas para el entretenimiento. La función primordial de la gamificación educativa es aplicar mecánicas de juego para favorecer la enseñanza, unir dos términos que previamente parecen ser incompatibles: combinar la diversión con la educación; tornando mucho más fácil la interacción de los medios digitales en procesos educativos, partiendo desde el conocimiento del uso y manejo de ellos (Gallego *et. al.*, 2019).

Conforme a lo expresado por Deterding (2019), la gamificación es un término que se encuentra en creciente popularidad en el ámbito tecnológico. Esto se debe a la utilización de mecánicas inspiradas en juegos que permiten abordar problemas prácticos. Se considera un fenómeno que ha surgido directamente de la amplia aceptación de los juegos y su capacidad inherente para motivar la acción, resolver desafíos y mejorar el proceso de aprendizaje en diversas áreas del conocimiento humano. En el ámbito pedagógico, la gamificación se presenta como un requisito que facilita el desarrollo de habilidades como la concentración y la motivación basada en el reconocimiento, los logros, la competencia, la colaboración, la autoexpresión y todas las oportunidades educativas que comparten las actividades lúdicas.

Díaz (2019), en su obra *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*, señala que la gamificación es el manejo de elementos, estética y la puesta en práctica del pensamiento, para captar la atención de los estudiantes, provocar a la acción, promover el aprendizaje y solucionar dificultades.

Ambos autores destacan que el objetivo principal de la gamificación no radica en la creación de juegos con la finalidad de entretener a los estudiantes, sino en aprovechar elementos como las insignias, los niveles y los puntos para estimular y mantener la atención de los alumnos. Esto se logra mediante la creación de experiencias auténticas, atractivas y emocionantes que faciliten la adquisición de conocimientos y permitan a los niños desarrollar un aprendizaje con significado.

No obstante, cuando se busca crear una experiencia gamificada, el enfoque se centra en el aprendizaje del estudiante, no en un juego en sí. En este sentido, se discrepa con la perspectiva de Contreras y Eguía (2021), ya que para implementar con éxito un proceso gamificado en el aula, es esencial contar con las mecánicas, dinámicas y la presentación visual adecuadas. Estos elementos, combinados con el entusiasmo y la motivación aportados por el docente, son los que realmente generan resultados significativos en la asimilación de conocimientos por parte del alumno.

La gamificación se enfoca en dos aspectos cruciales: la motivación y el cambio de actitud, los cuales desempeñan un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es esencial orientar a los estudiantes hacia la capacidad de aprender de forma autónoma y despertar su entusiasmo por el aprendizaje, de manera similar a lo que experimentan al jugar un videojuego. La meta principal es que lo hagan no por recompensas en forma de calificaciones excelentes o por evitar penalizaciones, sino porque disfrutan genuinamente del proceso de aprendizaje (Contreras y Eguía, 2021).

Según Rodríguez (2019), hay profesionales que argumentan que el término gamificación, debería reservarse únicamente para enfoques que se basan en tecnología. No obstante, es importante reconocer que cuando un docente utiliza una estrategia de juego para motivar a sus estudiantes en las clases, incluso sin la intervención de la tecnología, se está aplicando un elemento de gamificación. Sin embargo, es evidente que al incorporar Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), se pueden obtener resultados más efectivos.

Según Foncubierta y Rodríguez (2019), la gamificación se refiere a la estrategia que emplea el docente en la creación de una actividad de aprendizaje. Esta estrategia puede estar fundamentada en recursos convencionales o digitales y tiene como objetivo

enriquecer la experiencia de aprendizaje. Además, busca dirigir o modificar el comportamiento de los estudiantes en el entorno del aula.

Es esencial destacar que la gamificación, al igual que otras estrategias educativas, por sí sola no producirá ningún impacto positivo en la adquisición de conocimientos ni en el logro de objetivos educativos. Por lo tanto, resulta crucial que el docente aplique dinamismo y creatividad para abordar el desafío cognitivo, haciendo que el proceso de aprendizaje sea interesante. Esto implica que los estudiantes no solo sean receptores pasivos de conocimiento, sino que participen activamente en la generación de conocimiento a través de las mecánicas y dinámicas de juego. De esta manera, pueden desarrollar hábitos, adquirir nuevas experiencias y mejorar habilidades y destrezas, como la atención, la memoria, la coordinación y la motivación. En este contexto, sus conocimientos se vuelven duraderos y significativos. Por otro lado, si la actividad gamificada no se aborda de manera atractiva, puede resultar aburrida para los estudiantes y generar desinterés (Foncubierta y Rodríguez, 2019).

Según Cohen (2021), la gamificación no debe ser implementada simplemente porque esté de moda o para entretener a los estudiantes con juegos. Tampoco se trata de que cualquiera pueda crear una actividad gamificada sin esfuerzo. Estos enfoques son erróneos, ya que el objetivo real es establecer un proceso de aprendizaje interactivo que combata la desmotivación de los alumnos y ofrezca oportunidades de reflexión. Para llevar a cabo la gamificación en el aula de manera efectiva, es esencial que los docentes tengan una planificación sólida tanto para el contenido como para las experiencias educativas que se van a desarrollar. Esto permite establecer reglas claras, informar a los estudiantes sobre los incentivos que recibirán y cómo se los comprometerá con la experiencia, lo que resulta en una actitud más positiva de los estudiantes hacia la tarea propuesta.

Para Romero (2019), la gamificación en el sistema educativo puede considerarse como un enfoque de enseñanza que permite aprender sin percibir conscientemente que se está aprendiendo, es decir, de manera inadvertida. La aplicación de estrategias basadas en la gamificación en el entorno pedagógico produce resultados genuinos al aumentar la motivación de los estudiantes a través de prácticas lúdicas y divertidas. Esto se traduce en un compromiso sostenido para alcanzar los objetivos académicos establecidos.

Lugo y Schurmann (2019) enfatizan la importancia de entender que la innovación no implica necesariamente abandonar el uso de libros de texto o eliminar los contenidos establecidos en una materia. La innovación debe estar respaldada por un propósito claro. El libro de texto puede desempeñar un papel como recurso de apoyo durante la transición hacia nuevas formas de adquirir conocimientos, habilidades y capacidades que van más allá de la mera memorización. Además, puede servir como una herramienta guía para el docente en este proceso.

Lo que los autores señalan es de gran relevancia, ya que, en la actualidad, en el ámbito educativo, se observa un uso excesivo por parte de los docentes de los libros de texto, que a menudo se limita a copiar su contenido en los cuadernos de los estudiantes. Si bien esta práctica puede contribuir a mejorar la ortografía y la caligrafía, la educación no se reduce únicamente a estas dos habilidades. Es esencial llevar a cabo una transformación metodológica en el aula de clases, aprovechando las ventajas que ofrecen las tecnologías para desarrollar las habilidades que los estudiantes necesitan en la actualidad.

El estudio realizado por Baldeón y su equipo en 2019, titulado "*Evaluación y rediseño de una experiencia de gamificación en el aula basada en estilos de aprendizaje y tipos de jugador,*" respalda la idea planteada por Lugo y Schurmann (2019). Destaca la importancia de incorporar las mecánicas de juego en el proceso educativo de los estudiantes. Se hace hincapié en que los alumnos se encuentran en una etapa de desarrollo en la que gran parte de su adquisición de conocimientos ocurre a través del juego. Este enfoque ayuda a despertar la motivación intrínseca de los estudiantes y establece una conexión emocional entre el aprendizaje y la diversión.

Según Werbach y Hunter (2019), los componentes de la gamificación desempeñan un papel crucial en la educación, ya que el propósito de la gamificación consiste en tomar los elementos que normalmente están presentes en los juegos y aplicarlos de manera práctica en la vida real. En general, en el proceso de gamificación, se pueden identificar tres elementos esenciales que son:

El *background*: El trasfondo de este enfoque se centra en que la diversión en sí misma actúa como una recompensa para el cerebro cuando se aprenden nuevas cosas. La clave

para un aprendizaje óptimo radica en hacer que el proceso sea divertido. Los videojuegos exitosos logran esta diversión mientras nos transmiten conocimientos. Analizar cómo logran esto es fundamental para poder diseñar estrategias similares en otros contextos y lograr que la información que deseamos transmitir sea aprendida y retentiva. Es importante destacar que la información que los videojuegos transmiten tiende a ser de naturaleza práctica en lugar de teórica en su mayoría. Los videojuegos, como base para la gamificación, nos enseñan qué tipo de información prefiere nuestro cerebro, cómo le gusta recibir esa información y qué acciones debemos tomar para promover un aprendizaje más efectivo, especialmente en un contexto práctico.

Mecánicas: El término se refiere a las reglas que rigen la actividad que se lleva a cabo, así como a las herramientas disponibles para crear una experiencia educativa y entretenida. Entre las mecánicas más comúnmente utilizadas se incluyen: el entorno, el personaje, las reglas, las misiones, los niveles, las recompensas, el progreso, los puntos, las insignias, el ranking, la tabla de clasificación, la personalización, los desbloques, los obsequios, el equipo y la interacción social.

Dinámicas: Se originan a partir de la implementación de las mecánicas y tienen como objetivo despertar el interés y la motivación en el estudiante que participa en la actividad. Estas dinámicas incluyen: desafíos, procesos de aprendizaje, interacciones sociales, experiencias emocionales, competencia, identificación con personajes y elementos narrativos.

Estética: se refiere al diseño visual que el docente utiliza para representar de manera visual las reglas que dan lugar a las dinámicas, con el propósito de que puedan entenderse rápidamente.

Además, la gamificación puede aplicarse desde una perspectiva evaluativa, en la cual se evalúan los conocimientos adquiridos en el aula de clases. En este sentido, se mencionan algunas concepciones alineadas con este enfoque:

Según Zabalza (2018), la evaluación es el método mediante el cual el docente evalúa el nivel de aprendizaje alcanzado por los estudiantes en todos los niveles educativos, incluyendo la educación infantil. En este proceso, es importante aplicar criterios de evaluación flexibles y adaptados, incorporando acciones y herramientas que permitan

conocer, identificar, analizar y valorar las actividades realizadas y su impacto en los niños con los que se trabaja. La evaluación tiene como objetivo determinar si las estrategias utilizadas y las dinámicas implementadas han beneficiado de manera equitativa a todos los niños y niñas en el entorno educativo.

La gamificación se refiere a la utilización de juegos educativos como herramientas para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Estos programas suelen estar organizados en niveles que los estudiantes deben superar al responder preguntas o resolver problemas. De esta manera, se fomenta y motiva el aprendizaje en el campo de las Ciencias Sociales (Ortiz Colón y Jordán Agredal, 2018).

La formación a través de la gamificación promueve la autonomía en el aprendizaje, fomenta actitudes colaborativas y estimula la motivación, preparando así a los estudiantes para adquirir nuevos conocimientos (Ortiz *et al.*, 2018; Godoy, 2019; Ordoñez Ocampo *et al.*, 2021). Mediante los videojuegos, los alumnos desarrollan habilidades de pensamiento histórico y aprenden a analizar y comprender las características de los personajes, las épocas y los lugares geográficos en los que ocurren los eventos narrados. Además, se fomenta la evaluación crítica de las actitudes de los personajes y los eventos históricos, políticos, económicos y sociales, entre otros aspectos.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) brindan la oportunidad de implementar nuevas metodologías activas para la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación General Básica (EGB). En este contexto, es fundamental que los docentes apliquen estrategias educativas innovadoras que estimulen la participación y la motivación de los estudiantes.

2.2.2.4. Gamificación y aprendizaje

De acuerdo con Pascual (2020), el aprendizaje mediante juegos o su empleo como complemento al proceso de aprendizaje posibilita a los docentes establecer una conexión más efectiva con los intereses de los niños. Esto, a su vez, fortalece la calidad de los aprendizajes al fomentar la interacción social y la realización de proyectos de manera proactiva.

El aprendizaje y la gamificación comparten aspectos fundamentales. El aprendizaje implica la adquisición de nuevos conceptos a través de experiencias, la mejora de habilidades y se vuelve significativo cuando el material aprendido es útil y afecta las conductas de los estudiantes. La gamificación, por su parte, utiliza técnicas y métodos lúdicos y emplea el juego como un medio para lograr los mismos objetivos.

Werbach y Hunter (2020) describen la gamificación o ludificación como la utilización de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos típicos de los juegos con el fin de transmitir contenidos o modificar comportamientos a través de una experiencia lúdica que motive, involucre y divierta. En su libro "Game thinking", argumentan que se puede aplicar la gamificación al concebir un proceso de cualquier tipo como si se estuviera diseñando un juego. Integrar la gamificación en el proceso de aprendizaje implica crear un entorno similar al de un juego, donde los participantes desarrollen habilidades, alcancen metas y aprendan mientras se divierten. En este entorno, los participantes se convierten en el foco central, se sienten comprometidos, toman decisiones propias, experimentan un progreso, enfrentan nuevos desafíos, interactúan socialmente y reciben reconocimiento por sus logros, al mismo tiempo que obtienen retroalimentación sobre su desempeño.

2.2.2.5. *Diversión, motivación y su tipología.*

Al elaborar y aplicar estrategias pedagógicas en la educación primaria, es crucial considerar elementos como la diversión y la motivación, ya que estos factores influyen en el rendimiento de los estudiantes y en la construcción de su conocimiento. Según The Free Dictionary, la diversión se refiere a una situación o circunstancia que genera alegría o entretenimiento (Farlex, 2016). La diversión debe estar presente y relacionarse con las variables de la estrategia a lo largo de toda la clase, desde su inicio hasta su finalización. Por esta razón, la diversión en las clases debería ser un objetivo fundamental para los docentes. Las actividades lúdicas son atractivas y motivadoras, y tienen la capacidad de captar la atención de los alumnos en cualquier área temática que se desee abordar (Chacón, 2018).

Para comprender el concepto de diversión, es esencial examinar la propuesta conocida como las "4 Keys 2 fun" o las Cuatro Llaves para la Diversión, que están estrechamente

vinculadas a las emociones percibidas durante el proceso y las acciones que se realizan. Estas cuatro llaves son descritas por López (2018) de la siguiente manera:

Hard Fun (Diversión Desafiante): Se refiere a la diversión que se experimenta al lograr un objetivo difícil o resolver un problema complicado. Las emociones asociadas incluyen el desafío, la frustración y el alivio. Las acciones relacionadas implican establecer objetivos, superar obstáculos y desarrollar estrategias.

Easy Fun (Diversión Sencilla): Esta forma de diversión surge de la curiosidad, la exploración, el juego de roles y la creatividad. Las emociones incluyen la curiosidad, la sorpresa, el asombro y, en ocasiones, el temor. Las acciones correspondientes implican explorar, utilizar la imaginación y fomentar la creatividad.

Serious Fun (Diversión Significativa): Aquí, el objetivo es cambiar la forma en que piensan y se comportan los jugadores o mejorar su entorno. Puede considerarse como un juego terapéutico. Las emociones asociadas son la emoción, la sensación de significado, el enfoque Zen y la relajación. Las acciones se relacionan con la repetición, el ritmo y la acumulación de logros.

People Fun (Diversión Social): La diversión en este caso se logra a través de la competencia y la cooperación con amigos y compañeros. Las emociones incluyen el entretenimiento, la admiración y la amistad. Las acciones se centran en la comunicación, la cooperación y la competencia.

Estas cuatro llaves ofrecen una perspectiva completa de cómo se puede experimentar la diversión en diferentes contextos y actividades, incluyendo la educación y la gamificación.

Considerando estos componentes, se deduce que, al utilizarlos, los docentes obtienen herramientas valiosas para implementar nuevos métodos de enseñanza. Esto les permite abordar la tarea de manera atractiva y cómoda tanto para ellos como para sus alumnos. El objetivo principal es lograr un proceso de aprendizaje efectivo a través de la diversión, como lo destaca Chacón (2018).

Otro elemento fundamental en la estrategia de enseñanza-aprendizaje es la motivación, cuya etimología proviene de la combinación de las palabras latinas "motus", que significa "movido", y "motio", que se traduce como "movimiento" (Poltrone, 2018). En otras palabras, la motivación es lo que impulsa a los estudiantes a realizar las tareas en busca de una meta u objetivo específico. La autora también sugiere que esta fuerza motriz permite a un individuo llevar a cabo ciertas acciones y mantenerse enfocado hasta alcanzar sus metas, y está estrechamente relacionada con la voluntad y el interés.

En el ámbito educativo, la motivación debe ser considerada como la disposición positiva para aprender y continuar haciéndolo de forma autónoma. Para lograr esta autonomía en el proceso de enseñanza-aprendizaje, impulsada por la motivación, es importante comprender que las teorías cognitivas sobre la motivación tienen un gran valor en la educación. Estas teorías ayudan a entender el comportamiento y el rendimiento escolar, y permiten identificar estrategias para fortalecer la motivación de los estudiantes. El objetivo principal de la gamificación es lograr que los estudiantes participen de manera activa en el aprendizaje propuesto por el docente y lo asimilen (Naranjo, 2019).

Como consecuencia, el docente ha de reconocer la importancia de su papel como agente facilitador y potenciador de aprendizaje, por tanto, cuanto más consciente sea el profesor de este hecho, mejor realizará su labor y más fácil le resultará la tarea de motivar a sus alumnos (Huertas, Montero y Tapia, 2019).

Se plantean dos tipos de motivación asociadas a las ideas previas; intrínseca y extrínseca. La primera surge de la motivación del individuo, de sus deseos de satisfacer sus necesidades y autorrealización, sin la intención de una recompensa externa que lo lleve a tomar esta conducta (Raffino, 2019). Este tipo de motivación se subdivide en motivación intrínseca positiva y negativa, ya que, se supone que cuando se disfruta ejecutando una tarea se induce una motivación intrínseca positiva (Anaya y Anaya, 2020). Estos mismos autores, proponen que, la motivación intrínseca negativa conduce a la no ejecución de la tarea— conducta de evitación — porque está vinculada con experiencias pasadas negativas.

De modo distinto, la motivación extrínseca se vincula con aspectos que están fuera del individuo, con el interés de recibir una recompensa —material o no— que surge de la acción o la conducta motivada (Raffino, 2019); este investigador, también plantea que no

proviene de un compromiso interior por parte del individuo, sino por la expectativa de un beneficio. Por tal motivo, en el plano educativo, los docentes deben tener en cuenta que: es probable que los estudiantes con motivación intrínseca elijan problemas que impliquen un grado moderado de dificultad y desafío para ellos mismos, mientras que los estudiantes con motivación extrínseca probablemente seleccionarán los problemas “más fáciles” posibles, cuyas soluciones serán suficientes para obtener la recompensa extrínseca (Lepper, 2018).

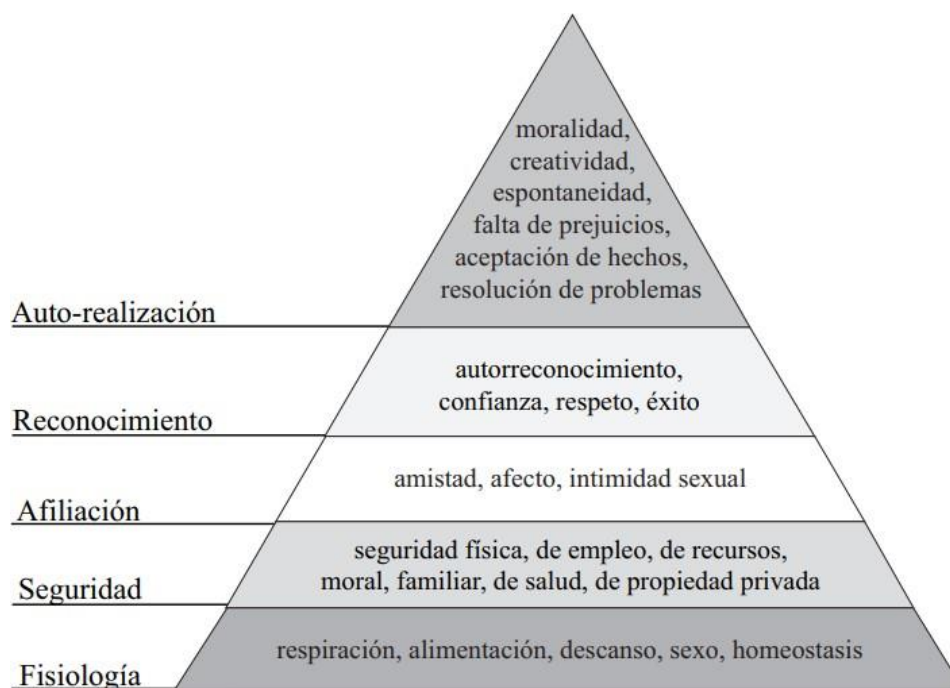
Es claro que existen distintas teorías de la motivación, entre ellas, la vinculada a las metas de Edwin Locke, donde el individuo es quien impone sus metas; para que exista esta motivación hay que contar con habilidades y estrategias (Fernández, 2019). Por otra parte, la teoría de la equidad de Stacey Adamas se relaciona con la tendencia de valorar lo equitativo y justo de las recompensas recibidas, la motivación llega cuando el individuo cree que la recompensa es proporcional al esfuerzo y justa con las recompensas hechas por otros con el mismo esfuerzo (Fernández, 2019).

En esa dirección, es pertinente mencionar la teoría de Maslow, en la que el individuo está motivado para seguir diferentes necesidades clasificadas jerárquicamente; si logra satisfacerlas, asciende desde la fisiología a la autorrealización (Fernández, 2019).

Esta jerarquía de necesidades puede adaptarse a las necesidades educativas de enseñanza-aprendizaje:

Figura 1

Pirámide de Maslow: Jerarquía de necesidades de Maslow



Nota. Tomada de Anaya y Anaya (2010).

Cuando aplicamos esta teoría al ámbito educativo, encontramos que en la base de la pirámide, en el nivel fisiológico, se incluyen aspectos como la alimentación, el descanso y el apoyo familiar, que son fundamentales. Luego, en el nivel de seguridad, se enfoca en la autoestima y la confianza del estudiante. En esta etapa, el docente desempeña un papel importante al presentar las herramientas y los objetivos de la estrategia de enseñanza-aprendizaje (Anaya y Anaya, 2010).

Avanzando en la pirámide, llegamos al nivel de afiliación, donde los estudiantes, junto con sus compañeros y el docente, colaboran para desarrollar la tarea o actividad. A medida que ascendemos, llegamos al nivel de reconocimiento, donde se valora el esfuerzo tanto propio como de los demás durante el proceso. Es esencial destacar que el reconocimiento por parte de los compañeros y el docente desempeña un papel crucial en esta etapa (*op.cit.*).

Finalmente, en la cima de la pirámide, encontramos el nivel de autorrealización, donde se cumple el objetivo establecido. Aquí es donde el estudiante descubre su crecimiento integral en conocimiento. Para lograr esto, tanto el estudiante como el docente deben

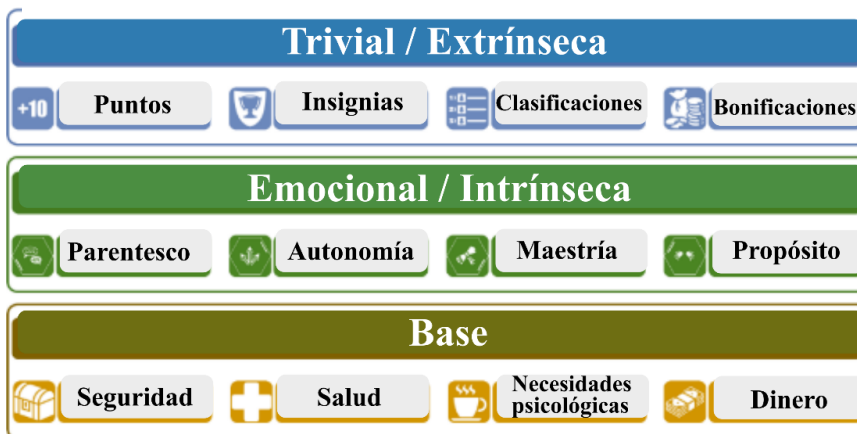
estar comprometidos y dispuestos a trabajar juntos para lograr resultados exitosos (*op.cit.*).

En resumen, Marczewski (2018) argumenta que la motivación y la diversión están estrechamente relacionadas. Propone complementar esta idea con capas de motivación basadas en su sistema RAMP, que se basa en la pirámide previamente mencionada. En la base de estas capas se encuentran la seguridad, la salud, las necesidades psicológicas y el dinero, aunque este último podría parecer extrínseco, el autor sostiene que proporciona un sentido de seguridad. En el nivel emocional/intrínseco, se incluyen factores como el parentesco, la autonomía, la maestría y el propósito. Por último, en el nivel trivial/extrínseco se encuentran elementos como los puntos, las insignias, las tablas de clasificación y las bonificaciones.

Al igual que en la teoría de Maslow, se entiende que los incentivos son efectivos cuando se satisfacen las dos primeras capas. Estas capas de motivación pueden ser utilizadas para crear un sistema de enseñanza-aprendizaje orientado a la motivación en el contexto de la educación primaria en el nivel de EGB Media.

Figura 2

Capas de motivación



Nota. Traducido desde Marczewski (2019).

2.2.2.6. *Gamificación como estrategia en educación primaria*

La gamificación se presenta como una estrategia efectiva en la educación primaria al aprovechar los elementos del juego y la diversión para incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Transformando el proceso de aprendizaje en una experiencia divertida y emocionante, se estimula el interés y se logra una participación

activa por parte de los niños, lo que a su vez mejora su comprensión de las lecciones. Esta perspectiva se alinea con la opinión de Banoy (2020), quien sostiene que al aplicar esta estrategia se puede estimular la motivación y la creatividad de los estudiantes, lo que contribuye al desarrollo de sus capacidades, habilidades y competencias. La esencia de la gamificación radica en atraer a los estudiantes mediante las dinámicas propias de los juegos, motivándolos a resolver problemas y fomentando así su proceso de aprendizaje. En esa misma perspectiva, Kapp, como se citó en Renobell y García (2016) señala que “[...] la diferencia que existe entre la gamificación y el uso de juegos educativos en las aulas es que la primera muestra un espacio de juego más atractivo que motiva a los jugadores mientras que la segunda no” (pág. 5).

El uso de estrategias de gamificación “contribuye al desarrollo, tanto de competencias específicas como transversales en procesos de enseñanza-aprendizaje; se utilizan para promover conductas que despierten el interés de los estudiantes por aprender” (González y Mora, 2015, pág. 29).

De forma específica, Ortiz *et al.* (2018) destacan que la gamificación presenta tres niveles: “la creación del juego, la modificación del juego y el análisis de juego que deben estar impregnados de un diseño interactivo” (pág. 6); por lo que, el docente debe realizar un análisis de intereses, necesidades y recursos de los estudiantes de primera y segunda infancia, y tener en cuenta el trabajo en “un entorno gamificado estructurado por niveles de aprendizaje, partiendo desde lo sencillo hasta lo complejo” (Guevara, 2018, pág. 21).

Según Marczewski (2019), la gamificación puede ser igual de efectiva tanto en entornos no digitales como en entornos digitales. En el ámbito digital, es posible establecer conexiones entre sistemas en línea y recompensar a los usuarios con puntos e insignias por sus acciones. Por otro lado, en el ámbito no digital, se observa un interés creciente en elementos, mecánicas y dinámicas de juegos de mesa debido a su diversidad, costo reducido y la posibilidad de reutilización. Además, la creación de juegos de mesa no es tan desafiante en términos de necesidad de diseñadores 3D o programadores, y ofrecen la ventaja de la interacción física y vivencial.

La gamificación se presenta como una herramienta que puede abordar la educación y el compromiso de los estudiantes, ofreciendo apoyo en áreas cognitivas, emocionales y

sociales. Lee y Hammer (2021) sugieren que, en el ámbito cognitivo, la gamificación estimula la mente de los estudiantes al fomentar la experimentación activa y el descubrimiento a través de sistemas de reglas que permiten a los estudiantes establecer sus propios objetivos y los motiva a alcanzar el éxito. También brinda la oportunidad de experimentar una variedad de emociones y enseña a convertir experiencias negativas en oportunidades de aprendizaje mediante retroalimentación.

En lo social, la gamificación fomenta la elección de nuevos roles, lo que permite a los estudiantes identificarse públicamente y recibir reconocimiento social y credibilidad por sus logros, tanto por parte del docente como de sus compañeros.

La gamificación también tiene un impacto positivo y significativo en la ejecución de actividades académicas a través de la motivación. Según Torres y Romero (2018), el enfoque motivacional de la gamificación en el aula ha demostrado influir de manera positiva en la atención en clase, el aprendizaje significativo y el fomento de la iniciativa de los estudiantes. Esto sugiere que la motivación no solo ayuda a consolidar los conocimientos existentes, sino que también promueve la adquisición de nuevos conocimientos y fomenta hábitos autodidactas en la construcción del conocimiento, aunque en la educación primaria, donde la prescripción es mayor que la autonomía, la orientación del docente sigue siendo fundamental.

Una de las ventajas notables de la gamificación en la educación primaria es la flexibilidad en la forma de diseñar experiencias de aprendizaje gamificadas. El objetivo es crear estrategias innovadoras que utilicen herramientas, dinámicas y mecánicas adaptadas a las habilidades, necesidades e intereses de los estudiantes, aprovechando la creatividad del docente en la planificación pedagógica.

Otra ventaja importante de la gamificación en la educación primaria es la capacidad de proporcionar un entorno de aprendizaje más personalizado (Mosquera, 2019). Esto se logra teniendo en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje, como el visual, auditivo y kinestésico, al diseñar estrategias de gamificación. Además, se fomenta la motivación intrínseca, donde los estudiantes internalizan su motivación y ejecutan las actividades sin necesidad de incentivos externos. Esto conduce a un mayor nivel de atención y compromiso en su propio proceso de aprendizaje.

La gamificación en la educación puede abordar varios desafíos, incluida la desmotivación en el aula, al fomentar una actitud positiva hacia el aprendizaje que impulsa a los estudiantes a seguir aprendiendo de manera autónoma y continua (Naranjo, 2019). Además, promueve la confianza y la participación de los estudiantes, mejora su progreso y autonomía al involucrarlos en la construcción de su conocimiento y fomenta el trabajo colaborativo en lugar de situaciones de individualismo entre compañeros (EduTrends, 2019).

Para llevar a cabo la gamificación de manera efectiva en el aula de educación primaria, es fundamental considerar tres aspectos clave. En primer lugar, es importante comprender que la gamificación se puede aplicar en cualquier asignatura o área del conocimiento, incluso como refuerzo en actividades académicas. En segundo lugar, no es necesario utilizar todas las dinámicas de gamificación disponibles; se puede adaptar la estrategia según las necesidades y objetivos específicos de la clase. Por último, se debe garantizar que los estudiantes desempeñen un papel activo en la construcción de sus habilidades, destrezas, conocimientos y competencias a lo largo del proceso.

El procedimiento para implementar la gamificación como estrategia pedagógica implica varios pasos. En primer lugar, el docente debe comprender el contexto y las características individuales de los estudiantes a los que se dirige la gamificación, incluyendo la identificación de los tipos de jugadores en el aula, siguiendo las propuestas de expertos como Bartle, Kim o Marczewski (Banoy, 2020). Luego, se define el tema o la lección que se desea gamificar y se establecen los objetivos, eligiendo los elementos del juego que sean apropiados para el grupo de estudiantes y alineados con el plan curricular.

El docente también desempeña un papel importante al proporcionar información y retroalimentación a los estudiantes, utilizando recompensas que fomenten la motivación intrínseca. Es fundamental no depender exclusivamente de motivadores extrínsecos, ya que estos pueden no mantener el comportamiento deseado una vez que desaparezcan las recompensas externas (EduTrends, 2019). En su lugar, se busca cultivar la motivación intrínseca, donde los estudiantes se sientan naturalmente motivados por el aprendizaje y la satisfacción de alcanzar sus propios objetivos.

Durante la implementación de la estrategia gamificada, generalmente es aconsejable evitar cambios en las reglas, ya que los estudiantes podrían reaccionar negativamente ante dichas modificaciones, lo que podría resultar en la pérdida de su interés en la metodología. Además, al introducir tecnología, es crucial evaluar cuidadosamente su utilidad, teniendo en cuenta la posibilidad de que pueda causar distracciones. En este contexto, es importante recordar la importancia de distinguir entre el nivel de dirección y el nivel de autonomía presentes en los grupos de estudiantes de educación primaria, sobre los cuales el docente tiene influencia y liderazgo (EduTrends, 2019).

2.2.2.7. Retos del docente en la enseñanza de las Ciencias Sociales en la educación actual

Vivimos en un mundo en constante cambio y mejora, donde la digitalización creciente de la sociedad moderna brinda a los educadores la oportunidad de utilizar nuevas tecnologías para ofrecer información variada y motivadora. Esto facilita la creación de materiales innovadores para enseñar Ciencias Sociales en la educación superior (Pinya y Roselló, 2018).

Enseñar Ciencias Sociales presenta desafíos debido a la complejidad inherente de la materia, que engloba diversas disciplinas que exploran la vida de las personas en aspectos económicos, geográficos, sociológicos e históricos. Las dificultades en el aprendizaje de estas ciencias no se deben a una sola causa, sino a una combinación de factores personales, escolares y socioambientales (Pinya y Roselló, 2018).

Además, los alumnos a menudo enfrentan dificultades para comprender el tiempo histórico, ya que no pueden recrear eventos del pasado de manera concreta. En Historia, es complicado para ellos descubrir conocimiento por sí mismos, en comparación con materias como Física o Química, donde pueden realizar experimentos (Pinya y Roselló, 2018).

Abordando estas dificultades, se propone una metodología que combina el aprendizaje significativo y colaborativo con elementos de juego con fines educativos y formativos. El objetivo no es solo entretener, sino también educar en competencias, conocimientos y habilidades. Se emplean recursos didácticos y multimedia, así como la gamificación, para

motivar a los alumnos a participar y colaborar en actividades individuales o en grupo (Pinya y Roselló, 2018).

Numerosos autores han destacado los beneficios de la gamificación y las nuevas tecnologías en la educación, particularmente en Ciencias Sociales. Se enfatiza la importancia del juego en el proceso de aprendizaje, aunque se señala la preocupación por la adicción a los videojuegos (Pinya y Roselló, 2018).

Esta propuesta busca implementar estrategias y metodologías innovadoras para mejorar la enseñanza y fomentar un aprendizaje más motivador y significativo. Se aleja del enfoque memorístico en el que se basa la enseñanza tradicional y promueve el aprendizaje colaborativo, interactivo, argumentativo y basado en el descubrimiento. Esto desarrolla las habilidades comunicativas y sociales de los estudiantes (Pinya y Roselló, 2018).

En resumen, estas estrategias son relevantes en la educación porque fomentan un aprendizaje más profundo y autónomo, brindan retroalimentación constante, conectan a los alumnos con el contenido y entre ellos en línea, y estimulan la motivación y el interés por la materia que se está enseñando (Pinya y Roselló, 2018).

2.2.2.8. *La gamificación como aprendizaje innovador en los estudiantes de Básica Media*

En la actualidad, muchos países desarrollados muestran un creciente interés en la aplicación de técnicas innovadoras que no solo fortalezcan, sino que transformen el proceso de enseñanza-aprendizaje, integrando la tecnología como parte integral de este proceso (Coello y Gavilanes, 2019). La gamificación, como una técnica innovadora, ha emergido como un enfoque que busca mejorar habilidades y comportamientos, particularmente en el campo de la educación (Coello y Gavilanes, 2019).

La gamificación no debe ser vista simplemente como un juego, sino como una metodología de aprendizaje que busca inculcar el conocimiento y sumergir tanto al docente como al estudiante en el mundo del saber (Coello y Gavilanes, 2019). A través de la gamificación, los docentes pueden llevar a cabo actividades educativas que

involucran a los estudiantes de manera interactiva, generando emociones y dinamismo en el proceso de aprendizaje (Coello y Gavilanes, 2019).

Numerosas investigaciones han demostrado que la gamificación implica la aplicación de mecánicas de juego en contextos educativos, lo que conduce a resultados positivos tanto en términos de conocimiento como de habilidades (Coello y Gavilanes, 2019). Esta técnica no solo fomenta la motivación, la concentración y el esfuerzo individual y grupal de los estudiantes, sino que también contribuye a un aprendizaje enriquecedor y transformador (*op.cit*).

Como Porcar (2019) señala, la gamificación permite a los alumnos mejorar su motivación, capacidad de resolución de problemas, y adaptarse a nuevas tecnologías de manera efectiva (pág. 12). La gamificación, por lo tanto, busca mejorar la autonomía personal de los educandos al hacer que el proceso de aprendizaje sea atractivo y gratificante, al tiempo que fomenta el pensamiento lógico-crítico y el desarrollo de habilidades sociales (Porcar, 2019).

Zapata (2019) destaca que la gamificación se ha ganado un lugar importante en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, lo que facilita la internalización de conocimientos de manera divertida y positiva (pág. 14). Entre las ventajas más evidentes de esta técnica se encuentran la implicación de los estudiantes, el progreso en el conocimiento, la motivación, el trabajo en equipo y la cooperación (Zapata, 2019).

Es crucial reconocer el papel central que desempeña el docente en el proceso de gamificación en el aula, ya que su implementación requiere habilidades pedagógicas específicas (Díaz, 2018, pág. 11). La gamificación, al incorporar actividades lúdicas, ofrece un enfoque innovador y activo para el aprendizaje, transformando la educación de manera significativa (Díaz, 2018).

Contreras y Eguía (2019) definen la gamificación como un concepto que se basa en el aprendizaje a través de juegos y en la satisfacción de las personas al recibir recompensas y estímulos por tareas realizadas en contextos no necesariamente relacionados con el juego (pág. 23). Esta técnica innovadora fortalece la participación de los estudiantes y mejora su comprensión de los temas tratados en el aula (Contreras y Eguía, 2019).

Idrovo (2018) subraya que la gamificación busca innovar la didáctica en el aula y optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de juegos y elementos como roles e insignias (pág. 3). Esta técnica no solo mejora el ambiente en el aula, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades colaborativas y de comunicación entre los estudiantes (Idrovo, 2018).

Por último, Parra y Porres (2018) destacan que la motivación, la participación y la diversión son elementos clave en la gamificación educativa (pág. 172). La gamificación promueve un aprendizaje dinámico y enriquecedor al involucrar a los estudiantes y alentar el seguimiento constante de su progreso académico (Parra y Porres, 2018).

Dada la creciente importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es esencial continuar investigando su efectividad y evolución en el futuro (Lozada y Betancur, 2018, pág. 123). La gamificación representa una oportunidad significativa para la innovación educativa, permitiendo a los docentes salir de las metodologías tradicionales y ofrecer un aprendizaje más efectivo y enriquecedor (Lozada y Betancur, 2018).

2.2.2.9. *El aprendizaje innovador en el proceso educativo*

El aprendizaje innovador en el contexto educativo desempeña un papel fundamental en la adquisición de diversos tipos de conocimientos, habilidades y destrezas, permitiendo a los individuos desarrollarse como seres con experiencias y la capacidad de alcanzar desafíos y metas establecidas. La búsqueda de un aprendizaje significativo para la vida cotidiana ha sido una característica innata de la humanidad, que se ha esforzado no solo por adquirir conocimiento, sino también por obtener una comprensión profunda y aplicable (Banks, 2019, citado en Carbajal, 2020, p. 23).

Banks (2019), citado por Carbajal (2020), sostiene que el aprendizaje efectivo debe preparar tanto a los individuos como a la sociedad en general para abordar los desafíos que enfrentamos en un mundo cada vez más complejo (p. 23). El aprendizaje no solo implica la adquisición de conocimientos y habilidades, sino también la capacidad de relacionar la teoría con la práctica, lo que permite una integración más fluida en una sociedad exigente donde la competencia se basa en la experiencia.

En este contexto, el docente puede utilizar una variedad de métodos y estrategias de enseñanza-aprendizaje, pero la gamificación emerge como una técnica que permite transmitir conocimientos significativos a través de actividades lúdicas. Según Trujillo (2015), citado por Medina (2019), la enseñanza ya no se concibe como una mera transmisión de conocimiento del docente al estudiante, sino como el resultado de una colaboración activa entre estudiantes y docentes (p. 5). Esta perspectiva promueve la autonomía y el pensamiento crítico entre los estudiantes, fomentando su desarrollo en el proceso de aprendizaje.

La innovación desempeña un papel crucial en la mejora de la enseñanza, y, como señalan Arias y Arias (2021), innovar no necesariamente implica crear algo completamente nuevo, sino en muchos casos renovar y revitalizar los métodos educativos existentes (p. 366). Esta comprensión lleva a niveles significativos de transformación en el proceso de aprendizaje, lo que permite que este no tenga fronteras ni limitaciones.

Es imprescindible reconocer el papel esencial que desempeña el docente en el proceso de aprendizaje innovador. Retamero (2019) destaca que, además de poseer conocimiento y experiencia en su disciplina, el docente debe estar formado para proponer cambios basados en dotar a los estudiantes de herramientas que los ayuden a desarrollar la habilidad de "aprender a aprender" (p. 1). La premisa central es que el estudiante sea el protagonista en el proceso educativo, mientras que el docente actúa como guía en la aplicación de la gamificación, convirtiendo la innovación educativa en un proceso de aprendizaje activo para el alumno.

2.2.2.10. *La enseñanza mediante la gamificación (teaching through gamification)*

La sociedad contemporánea se encuentra en constante evolución debido al avance científico-técnico, lo que requiere que las instituciones educativas se adapten y aprovechen estas transformaciones. Una de las estrategias para lograrlo es la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso educativo. Esta incorporación está generando un cambio de paradigma en la concepción de la enseñanza y el aprendizaje, pasando de un modelo centrado en el profesor a uno centrado en el estudiante (Martín, 2019). Dentro de este contexto, los softwares didácticos, en

particular los videojuegos, desempeñan un papel fundamental y pueden constituir una estrategia metodológica efectiva en el ámbito de la asignatura de Estudios Sociales.

Martín (2019) destaca que el aprendizaje centrado en el estudiante es esencial para preparar a las personas y a la sociedad en general para abordar los desafíos de un mundo cada vez más complejo. Este enfoque no solo implica la adquisición de conocimientos y habilidades, sino también la capacidad de relacionar la teoría con la práctica, lo que permite una integración efectiva en una sociedad en constante cambio.

La incorporación de videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede empoderar a los estudiantes y convertirlos en protagonistas de su propio aprendizaje. Guerra (2018) destaca que los videojuegos pueden motivar a los estudiantes al despertar su interés y encanto por la asignatura. Sin embargo, es importante señalar que una visión limitada que se enfoque únicamente en aspectos motivacionales puede ser problemática, ya que podría descuidar otros elementos esenciales del proceso educativo, como los objetivos, los contenidos y la evaluación. Por lo tanto, es necesario revisar y fundamentar adecuadamente esta nueva perspectiva educativa.

Para lograr este objetivo, es crucial comprender las posturas y preparación de los docentes en relación con la incorporación de videojuegos como entornos de aprendizaje. Contreras *et al.* (2021) enfatizan la importancia de que los docentes fundamenten el uso de videojuegos en un enfoque basado en competencias, que promueva el desarrollo de habilidades, conocimientos y actitudes.

El uso de videojuegos en la educación puede ofrecer un valor pedagógico al reemplazar materiales de estudio tradicionales, lo que facilita la transmisión de conocimientos de manera más dinámica y atractiva (Contreras *et al.*, 2018). Además, los videojuegos pueden combinar aspectos lúdicos con cognitivos, promoviendo el desarrollo de habilidades sensoriales, perceptuales, cognitivas e informáticas en los niños (Oliva, 2019; Montell *et al.*, 2019). Estas herramientas tecnológicas pueden mejorar la captación de información, la agilidad en su interpretación y el almacenamiento a largo plazo, gracias a la atención y concentración requeridas para avanzar en los juegos (García *et al.*, 2021).

Es esencial que los docentes estén preparados para integrar eficazmente las TIC en el proceso educativo, ya que, según Martínez (2019), los estudiantes suelen tener un dominio de las TIC, mientras que los docentes pueden enfrentar desafíos en su uso. Los educadores deben adquirir la formación metodológica necesaria para optimizar su desempeño en la formación de las nuevas generaciones, donde las TIC son una necesidad constante debido a su desarrollo continuo (Rivera, 2019).

Sin embargo, es fundamental que los docentes mantengan una perspectiva crítica respecto a las nuevas tecnologías y se esfuercen por adaptarlas a la enseñanza en lugar de cambiar la enseñanza para adaptarse a las tecnologías (Beteta, 2018). González (2019) enfatiza que los maestros deben ser expertos en la enseñanza y, en la medida de lo posible, también en las TIC, manteniendo un equilibrio entre ambas áreas. Además, deben ser críticos y considerar cómo y por qué se utilizan las nuevas tecnologías en el proceso educativo.

Los videojuegos virtuales deben adaptarse a los contextos educativos y promover la motivación para el aprendizaje. La gamificación emerge como una tendencia educativa que involucra a los estudiantes y los compromete en diversas actividades relacionadas con el aprendizaje (Contreras *et al.*, 2019; Manrique, 2018). Esta estrategia busca crear un ambiente innovador y tecnológico que se adapte a las demandas de la educación contemporánea, fomente el trabajo cooperativo y estimule la reflexión y la discusión entre los estudiantes (Fernández y Torres, 2018). Además, el uso de software educativo promueve la autonomía, la búsqueda de información y las habilidades de investigación entre los estudiantes, lo que contribuye a un aprendizaje más significativo y activo (Romero, 2021).

Los videojuegos virtuales pueden ser herramientas innovadoras para la resolución de problemas en contextos reales, permitiendo a los estudiantes ajustar sus respuestas en entornos virtuales a eventos concretos (Rodríguez y Santiago, 2018). Esto los convierte en tecnologías participativas que pueden enriquecer la experiencia educativa. Comezaña y García (2018) describen las aulas virtuales como espacios de aprendizaje en línea donde estudiantes y tutores interactúan a través de medios digitales.

La investigación educativa se basa en la premisa de que los videojuegos son entornos que permiten a los estudiantes adquirir experiencias personales, epistemológicas, culturales y conexiones potencialmente transformadoras (Williamson *et al.*, 2018). Esta comprensión respalda la idea de utilizar videojuegos como estrategias metodológicas en la asignatura de Estudios Sociales para lograr cambios positivos en la formación y el aprendizaje de los estudiantes.

La hipótesis que guía esta investigación se fundamenta en la idea de que los videojuegos, como estrategia metodológica virtual, son adecuados para abordar diversas temáticas del currículo relacionadas con el sistema solar, promoviendo el trabajo autónomo y el aprendizaje activo. Este proyecto, conocido como "Clash of Clans," tiene como objetivo aumentar la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje y ha demostrado ser un precedente exitoso en múltiples asignaturas, incluyendo Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Tecnología y Educación Plástica y Visual (Echegaray, Espinosa y Ladrón, 2019).

2.2.2.11. Características de los juegos aplicables para la educación.

Para implementar la gamificación en el aula, según la explicación de Aula Planeta (2019), es esencial contar con ciertas características, que incluyen la definición de un objetivo claro, la conversión de la adquisición de habilidades y conocimientos en una experiencia de juego, la presentación de un desafío concreto, el establecimiento de reglas para el juego, la aplicación de un sistema de recompensas, la introducción de una competencia motivadora y la creación de niveles de dificultad.

Define un objetivo claro: Establecer un objetivo claro implica identificar de manera precisa qué conocimientos, actitudes o habilidades se espera que los estudiantes adquieran o desarrollen a través del juego. Este objetivo puede abarcar un tema completo, un conjunto de contenidos a lo largo de un trimestre o un tema específico que los estudiantes encuentren desafiante. Además, también puede estar orientado a promover determinados comportamientos o fomentar el desarrollo de habilidades específicas. En resumen, definir un objetivo claro es un paso fundamental que debe realizarse antes de diseñar el juego, ya que proporciona una dirección y un propósito claros para la implementación de la gamificación en el aula (Corporación de Radio y Televisión Española, 2021).

Transforma el aprendizaje de capacidades y conocimientos en juego: Modificar el proceso de aprendizaje de capacidades y conocimientos para convertirlo en una experiencia lúdica implica reimaginar la enseñanza tradicional de manera atractiva para los estudiantes. Una forma de comenzar es adoptar un enfoque gradual, comenzando con una opción sencilla. Por ejemplo, se puede inspirar en juegos clásicos donde la primera prueba involucre tanto al docente como al alumno, creando así un ambiente de aprendizaje más fluido.

Algunos juegos populares como "Preguntados," "El Trivial" o cualquier juego que combine conceptos pueden servir como punto de partida ideal. Alternativamente, se pueden utilizar recursos educativos específicos, como Vedoque (mencionado por Salinas y Egea en 2021), Kidcyber (2021) o JueduLand (2007). Estas plataformas proporcionan una base sólida para la implementación de la gamificación y ofrecen diversas aplicaciones adicionales.

Un ejemplo interesante de aplicación de gamificación en la educación es EduClan, que proporcionó una herramienta educativa útil para todas las asignaturas, dirigida a las familias durante el cierre de escuelas y colegios debido a la pandemia (según la Corporación de Radio y Televisión Española en 2021). Estos recursos y juegos educativos pueden servir como valiosos recursos para introducir la gamificación en el aula y hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y participativo para los estudiantes.

Gamificación para las Ciencias Sociales: La gamificación aplicada a las Ciencias Sociales ofrece varias ventajas, como el aumento gradual de la motivación de los participantes y el aprendizaje a través de la experiencia, como señalan Sánchez y Colomer en 2018. Sin embargo, para que esta metodología tenga un impacto positivo y sea efectiva a largo plazo, es crucial que los docentes la utilicen de manera adecuada, como argumentan Huang y Soman en 2018 y Li y Hammer en 2021. El concepto de gamificación implica un enfoque activo que busca mejorar la motivación, la asimilación de conocimientos y el desarrollo de habilidades al incorporar diferentes elementos en la educación, según Gaitán (2019).

Los juegos se consideran valiosos recursos educativos por varias razones, como explican Chamoso y colaboradores en 2019. Estos involucran a los estudiantes en actividades

divertidas que estimulan su espíritu competitivo y les permiten disfrutar de dinámicas familiares. Además, contribuyen significativamente al desarrollo de habilidades sociales, el autocontrol y la capacidad de expresar ideas. Los juegos también fomentan el pensamiento crítico, ya que requieren más que la imaginación y la creatividad individual, motivando a los estudiantes a tomar decisiones independientes (Gaitán, 2019)

Los docentes de Ciencias Sociales, siguiendo los principios de la enseñanza histórica, deben construir estructuras conceptuales en el aula para facilitar la comprensión de este tipo de pensamiento, que se vuelve progresivamente más complejo. Por lo tanto, el desarrollo de elementos en la estructura del aprendizaje lleva a los estudiantes a comprender cuestiones históricas, aunque estas sean complicadas. En el ámbito didáctico de las Ciencias Sociales, han surgido modelos de pensamiento histórico, como mencionan Éthier y otros en 2020, que se pueden integrar en juegos educativos (Gaitán, 2019).

Existen dos enfoques principales en el estudio histórico. El primero se centra en recopilar información, hechos, datos y cifras, enfatizando la cronología como elemento central y proporcionando una visión cerrada de la historia. El segundo se basa en la construcción de narrativas históricas y la contextualización de los hechos. Este enfoque se centra en el análisis del cambio social, el origen de las fuentes y los argumentos a discutir. Estas habilidades pueden combinarse con elementos de juegos según sea necesario (Gaitán, 2019).

Por lo tanto, a partir de las pautas didácticas y la teoría, es posible enlazar elementos de juegos educativos con las capacidades del pensamiento histórico, como sugiere Fernández en 2020. Los estudiantes pueden involucrarse creativamente en la recreación de la vida en épocas pasadas con la ayuda de juegos, ya que esto no se limita al estudio de los fenómenos políticos, sino que también explora la vida cotidiana de los ciudadanos, como señala Carretero et. al., (2019). Además, se fomenta la comparación entre periodos históricos similares y la comprensión de la evolución a lo largo del tiempo.

2.2.2.12. *Ejes de desarrollo de la Educación Virtual Lúdica*

Según lo expuesto por Mall (2019), el concepto de gamificación se centra en la aplicación de elementos y mecánicas de juego, como concursos, premios, objetivos y niveles, en un

contexto que normalmente no estaría relacionado con juegos. Además, Mall subraya que la gamificación también se basa en principios adicionales, especialmente en la psicología, y en el contexto educativo, busca motivar a los estudiantes de manera directa o indirecta para que alcancen sus objetivos.

Para que la gamificación sea efectiva, se destacan ocho puntos clave que deben ser desarrollados adecuadamente.:

Perfil de jugadores: Cuando se incorpora la gamificación en el contexto educativo, es fundamental comprender que no todos los estudiantes estarán motivados principalmente por el deseo de ganar en la competencia. Los jugadores exhiben una variedad de intereses y motivaciones individuales, lo que significa que es esencial crear un entorno atractivo que sea relevante para todos los alumnos (Kim, 2018). Por otro lado, Quantic Foundry (2019) identifica seis posibles modelos de motivación que pueden guiar a los jugadores: acción, interacción social, dominio, logro, inmersión y creatividad. Por su parte, Marczewski (2018) clasifica a los usuarios que participan en la gamificación y destaca sus respectivas motivaciones de la siguiente manera: el socializador (orientado a las relaciones), el espíritu libre (buscando autonomía), el triunfador (motivado por el logro y el dominio), el filántropo (en busca de propósito y significado), el jugador (motivado por recompensas) y los revolucionarios (interesados en el cambio). Consecuentemente, Marczewski describe seis tipos de jugadores que pueden encontrarse en actividades gamificadas, y es esencial identificarlos para mejorar la fluidez del juego y el proceso de aprendizaje.

Exploradores: Los participantes con una inclinación exploradora sienten una fuerte atracción hacia la búsqueda y el descubrimiento. Según Arias (2019), estos usuarios tienen un interés genuino en experimentar, adentrarse en lo más profundo de los mapas y averiguar lo que sucede en el siguiente nivel del juego. Según Espinoza (2018), es común que los exploradores se identifiquen de manera frecuente con los personajes de la historia y la narrativa del mapa, lo que intensifica su experiencia de juego.

Socializadores: Los jugadores con un enfoque social disfrutan colaborando en equipo y tienen un fuerte deseo de contribuir al bienestar del grupo. También se sienten atraídos por ofrecer ayuda a otros participantes y buscan activamente fomentar la interacción

social en el juego. Tienen una preferencia por conectar con otros, participar en conversaciones interactivas y colaborar con sus compañeros. Están motivados por la posibilidad de conocer a personas que compartan intereses similares en el entorno del juego (Bartle, 2018).

Pensadores: Estos jugadores están motivados por la búsqueda de soluciones a desafíos y problemas. Cuando se enfrentan a una pregunta sin respuesta o un enigma, sienten una inquietud persistente hasta que logran encontrar la solución. Tienden a ser particularmente creativos, ya que están dispuestos a explorar diversas estrategias en su búsqueda de una respuesta. Disfrutan poniendo a prueba su creatividad y conocimientos, persiguiendo la satisfacción de hallar una solución que otros no han logrado descubrir.

Filántropos: Estos jugadores encuentran su motivación en el propósito y el significado de sus acciones. Son altruistas por naturaleza y se sienten atraídos por ayudar a los demás, proporcionándoles lo que necesitan para avanzar y enriquecer sus vidas de alguna manera, sin esperar ninguna recompensa a cambio. Experimentan una satisfacción profunda al saber que otros lograron sus metas gracias a la ayuda que ofrecieron (Bartle, 2019).

Triunfadores: Los jugadores de esta categoría son una presencia constante en cualquier entorno de juego competitivo, ya que su deseo primordial es ganar y superar todos los desafíos. Están profundamente comprometidos en la obtención de la mayor cantidad de puntos posible y en la finalización exitosa de todas las misiones del juego. Rara vez apartan la mirada de su objetivo, a menos que estén seguros de que realizar otra actividad contribuirá de manera significativa a alcanzar su meta (Bartle, 2019).

Revolucionarios: Este grupo de jugadores se caracteriza por su motivación en torno al cambio y su deseo de desafiar y transformar el sistema establecido. Constituyen una minoría dentro de los tipos de jugadores. Están interesados en explorar las posibilidades más inusuales que el juego ofrece y no se contentan simplemente con ganar, sino que también buscan que otros jugadores pierdan. Experimentan una gran satisfacción cuando demuestran su poder en el juego y reciben respeto o admiración de los demás. Para ellos, la toma de decisiones y todas las acciones se combinan con los elementos del juego, lo

que asegura que nada comprometa la experiencia en su búsqueda de cambio y desafío (Marczewski, 2018).

Comportamientos esperados: Se refiere a los comportamientos y acciones que se anticipan y fomentan en los estudiantes, así como aquellos que se espera mejorar en ellos.

En un sentido simple, la dinámica de juego se refiere al conjunto de necesidades y preocupaciones humanas que impulsan a las personas a participar en una actividad. El psicólogo estadounidense Stephen Reiss identificó 16 deseos fundamentales que actúan como fuentes de motivación, basándose en una encuesta que incluyó a 6,000 individuos. Esta clasificación de deseos es una aproximación para comprender qué motiva nuestro comportamiento y cómo satisfacemos nuestras necesidades (Triglia, 2018):

- Aceptación: la necesidad de sentirse aceptado y valorado por el grupo.
- Dinero: la necesidad de aprender y encontrar nuevas oportunidades financieras.
- Comida: la necesidad de alimentarse o encontrar alimentos.
- Familia: la necesidad de tener y criar hijos o crear un entorno familiar.
- Honor: la necesidad de mantenerse fiel a los valores tradicionales de la comunidad.
- Ideal: la necesidad de justicia social.
- Independencia: la necesidad de preservar la individualidad.
- Mando: la necesidad de un entorno organizado y estable.
- Ejercicio: la necesidad de actividad física.
- Aspectos de mayor dominio: la necesidad de tener influencia sobre personas o eventos.
- Amor romántico: la necesidad de relaciones sentimentales, intimidad o belleza.
- Ahorro: la necesidad de acumular ahorros o propiedades.
- Contactos sociales: la necesidad de interactuar con otras personas.
- Estado: la necesidad de ser socialmente relevante.
- Tranquilidad: la necesidad de sentirse seguro en un entorno sereno.
- Venganza: la necesidad de responder a una afrenta.

Por otro lado, según Jiménez (2020), las dinámicas son la manera en que se implementan las mecánicas que influyen en el comportamiento de los estudiantes y están relacionadas con su motivación. Estas dinámicas involucran emociones como la curiosidad, la

competencia, la frustración y la felicidad. La narración desempeña un papel fundamental, ya que proporciona un contexto continuo para el proceso de aprendizaje. La progresión se refiere al desarrollo gradual de los estudiantes en las temáticas estudiadas. Las relaciones sociales son importantes, ya que algunos juegos requieren cooperación y la interacción entre los participantes. Finalmente, las restricciones se utilizan para establecer límites o elementos obligatorios en el juego.

2.2.2.13. Componentes

Los componentes en un entorno gamificado son los elementos esenciales o conceptos clave que se incorporan para motivar a los jugadores. A menudo, se utilizan de manera implícita y pueden variar en su naturaleza. Una lista de los principales componentes es proporcionada por Werbach, citado por Ortiz, Jordán y Agreda (2016):

Puntos: Representan la unidad básica de recompensa en el juego y son fácilmente comprensibles por todos los jugadores. La cantidad de puntos puede variar, pero a menudo es preferible dar una gran cantidad (por ejemplo, 10,000) en lugar de una cantidad menor (como 100) para aumentar la motivación.

Medallas (badges): Son representaciones visuales de logros o hitos alcanzados en el juego. Por ejemplo, en juegos en línea, se otorgan medallas a los jugadores por completar tareas específicas. El proceso para obtener medallas se considera una mecánica del juego.

Tablas de clasificación (leaderboard): Son gráficos comparativos que muestran la posición de un jugador en relación con otros. Pueden ser absolutos, generales, territoriales o relativos, lo que aumenta la competitividad. Aunque son informativos, fomentan la competencia entre los jugadores.

Niveles: Representan pasos definidos que indican el progreso del jugador. Avanzar de un nivel a otro es una mecánica importante y puede utilizarse para desbloquear nuevas características o contenido del juego.

Barras de progreso: Muestran visualmente cuánto le falta al jugador para alcanzar un objetivo específico. Se utilizan comúnmente en sitios web y aplicaciones para completar perfiles o misiones.

Barras de vida: Indican cuánta vida le queda al jugador antes de perder o "morir" en el juego. Cómo se gana o pierde vida y las formas de recuperarla son mecánicas importantes.

Barras de maná: Suelen ser de color azul y representan la energía especial del jugador. Por ejemplo, un jugador puede invocar hechizos cuando su barra de maná está al 50%. Cómo se recarga el maná y cómo se utiliza son mecánicas del juego.

Logros: Son hazañas o metas que los jugadores alcanzan, a veces representadas visualmente con medallas o reconocidas a través de un objeto en el juego. La forma de superar estos logros se considera una mecánica.

Cuenta atrás: La presencia de un límite de tiempo, a menudo representado por un reloj o una cuenta regresiva, añade un componente de juego que puede generar tensión y emoción.

Premios: Recompensas otorgadas a los jugadores por ganar, alcanzar ciertos niveles o lograr objetivos específicos. Cómo se obtienen estos premios puede ser una mecánica central.

Catálogo: Lista de objetos o recompensas que los jugadores pueden adquirir durante el juego. La forma de obtener cada objeto en el catálogo puede implicar mecánicas específicas.

Avatar: Representación del jugador en el juego, que en ocasiones puede desarrollar una personalidad única en relación con el personaje del juego.

Retos o misiones: Pruebas que se presentan a los jugadores para mejorar sus habilidades y demostrar su destreza. Cómo se superan estos retos constituye una mecánica fundamental.

Comercio virtual: Creación de un sistema de comercio dentro del juego que implica intercambio de bienes, servicios o moneda virtual, similar al juego Monopoly.

Inventario: Espacio en el juego donde los jugadores almacenan los objetos y bienes que han adquirido durante su experiencia.

Área Social: Espacio en el juego donde los jugadores pueden interactuar, compartir anécdotas y estrategias, a menudo a través de un chat.

Mundo: El entorno en el que se desarrolla el juego, que puede ser imaginario o basado en la realidad.

Destrezas: Representación de las habilidades y características del personaje del jugador, como la fuerza, inteligencia, velocidad, habilidad y defensa.

Clanes o equipos: Agrupaciones de jugadores con objetivos comunes que promueven la colaboración y la competencia.

Salvavidas: Un respiro que se otorga a los jugadores después de desafíos o batallas difíciles para recuperarse antes de continuar.

Donaciones: Posibilidad de que un jugador done recursos a otro, a menudo utilizado en plataformas de transmisión en vivo como Twitch.

Artículos de vanidad: Objetos raros que representan habilidades o estatus para los personajes que los llevan.

Power Up: Habilidades especiales o mejoras temporales que otorgan a los jugadores un rendimiento sobresaliente durante un período limitado.

Personalización: Capacidad de personalizar el aspecto del personaje o el entorno del juego.

Cita: Establecimiento de un horario y lugar específicos para que los jugadores se encuentren y jueguen juntos, lo que puede introducir diversas mecánicas.

Estos son ejemplos de los componentes que se pueden incorporar en la gamificación para motivar a los jugadores y enriquecer la experiencia del juego. Cada uno de estos componentes puede tener un impacto significativo en la forma en que los jugadores interactúan y se comprometen con el juego.

2.2.2.14. Mecánicas

En un juego representan las formas en que los jugadores interactúan con el juego y suelen ser fundamentales para su funcionamiento. Estas mecánicas pueden incluir un mecanismo principal, que es la acción principal que los jugadores realizan para avanzar en el juego, así como reglas específicas que rigen el juego. También pueden existir mecánicas no escritas que se basan en leyes, sentido común o normas de comportamiento en el juego. Para ilustrar este concepto, en el fútbol, el mecanismo principal es mover el balón hacia la portería contraria para marcar goles. Sin embargo, también existen reglas, como la prohibición de que los jugadores, excepto el portero, toquen el balón con las manos dentro del campo. Además, hay mecánicas no escritas, como cuando un jugador se lesiona y el equipo contrario devuelve el balón fuera del campo para permitir que el jugador lesionado reciba atención médica. Estas son ejemplos de mecánicas en el juego de fútbol (Jiménez (2020)).

Definitivamente, las mecánicas de juego son esenciales para la experiencia de juego y pueden variar ampliamente según el tipo de juego. Aquí tienes algunas mecánicas populares en juegos en general:

Turnos: Esta mecánica se utiliza en juegos de mesa clásicos como el ajedrez y muchos juegos de cartas. Los jugadores alternan para tomar decisiones y realizar acciones.

Puntos de acción: Similar a los juegos por turnos, en esta mecánica, los jugadores tienen una cantidad limitada de puntos de acción que pueden gastar en diferentes acciones durante su turno. Estos puntos pueden variar durante el juego y se utilizan en juegos de rol, por ejemplo.

Azar: La mecánica del azar introduce elementos de aleatoriedad en la capacidad de acción de un jugador. Puede ser un componente clave en juegos de pura casualidad o utilizarse para interactuar con otros jugadores, como en el Parchís o Monopoly.

Captura: Los jugadores compiten en tiempo real o por turnos para capturar elementos o recursos del oponente, como en los juegos de búsqueda de la bandera o del tesoro.

Movimiento: En esta mecánica, los jugadores se mueven estratégicamente por el espacio de juego, ya sea en juegos de mesa, videojuegos o deportes. Ejemplos incluyen juegos como Clash of Clans y el rugby.

Juego de rol: Los jugadores asumen roles y controlan avatares o personajes, determinando cómo se comportan y adaptan a la narrativa del juego. Esto es común en juegos de rol como Crónicas de Xenoblade.

Señalar y hacer clic: Esta mecánica de interfaz se utiliza en juegos de ordenador donde los jugadores apuntan a elementos en la pantalla y hacen clic para interactuar con ellos, como en los juegos de escape.

Administración de recursos: Los jugadores deben gestionar y mejorar la producción de recursos para avanzar en el juego y alcanzar sus objetivos. Juegos como FarmVille son ejemplos de esta mecánica.

Es fundamental que las mecánicas de juego sean accesibles y adecuadas para el público objetivo. La simplicidad y la relación equilibrada entre la dificultad del juego y la habilidad del jugador son aspectos clave para garantizar una experiencia de juego atractiva y envolvente (Espinosa, 2017).

2.2.2.15. *Gestión y seguimiento*

Como lo explica García (2019), abarca todas las acciones que los profesores realizan para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas acciones se dividen en dos categorías: preventivas y paliativas.

Medidas preventivas para crear un entorno propicio para el aprendizaje incluyen:

Relación con el conocimiento previo: Asegurarse de que el contenido educativo se relacione con el conocimiento previo de los estudiantes y se presente de manera desafiante pero accesible.

Práctica con los contenidos: Proporcionar oportunidades para que los estudiantes practiquen y apliquen los contenidos presentados.

Detección temprana de pérdida de atención: Identificar y abordar las primeras señales de pérdida de atención de los estudiantes de manera oportuna.

Presentación ordenada de contenido y actividades: Organizar y presentar el contenido y las actividades de manera estructurada y coherente.

Ambiente agradable: Fomentar un ambiente de clase agradable y propicio para el aprendizaje.

Normas de convivencia: Establecer reglas y normas de comportamiento que promuevan la convivencia y el respeto en el aula.

Las actuaciones paliativas son acciones que se toman después de que ha comenzado el proceso de enseñanza-aprendizaje y se enfocan en modificar comportamientos disruptivos con el fin de restaurar condiciones óptimas para el aprendizaje. Estas actuaciones pueden dividirse en dos tipos:

Actuaciones ante conductas disruptivas: Implican intervenir de manera indirecta a través de estrategias destinadas a detener o modificar las conductas disruptivas de los estudiantes.

Actuaciones ante conductas que perturban a otros estudiantes: Se refieren a intervenir de manera rápida y efectiva cuando las conductas de un estudiante afectan negativamente a otros compañeros en el aula.

La gestión de la clase es esencial para crear un entorno de aprendizaje efectivo y para garantizar que todos los estudiantes puedan participar y aprender de manera óptima.

2.2.2.16. Riesgos potenciales

Es importante considerar los riesgos potenciales en el proceso de gamificación, ya que pueden afectar tanto la efectividad de la gamificación como la experiencia de aprendizaje. Aquí se mencionan algunos de los riesgos identificados por Lobato (2018):

Elevado coste: Uno de los principales riesgos es el alto costo asociado con la creación de herramientas de gamificación. La falta de fondos adecuados podría limitar la implementación efectiva de la gamificación en el entorno educativo.

Distracción y pérdida de tiempo: Los estudiantes pueden distraerse con los juegos y perder tiempo que deberían dedicar al trabajo productivo o al aprendizaje. La gamificación debe equilibrar la diversión con la productividad.

Desarrollo desigual de habilidades: Aunque la gamificación puede fomentar una variedad de habilidades, algunas habilidades, como las habilidades de comunicación verbal, pueden ser difíciles de desarrollar a través de esta metodología.

Formación de valores: Si no se aplica y orienta adecuadamente, la gamificación puede llevar a una competencia excesiva entre los estudiantes, lo que puede afectar negativamente la formación de valores y la colaboración.

Equilibrio entre ocio y formación: Mantener un equilibrio adecuado entre el aspecto lúdico y educativo de la gamificación puede ser un desafío. Si la actividad se vuelve demasiado centrada en el entretenimiento, puede perder su valor educativo.

Objetivos uniformes: La necesidad de que todos los jugadores asuman los mismos objetivos puede dificultar la adaptación a diferentes intereses y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Temporalidad de las motivaciones: Las motivaciones basadas únicamente en ganar premios pueden ser temporales y perder efectividad una vez que la novedad se desvanezca. Es importante buscar formas de mantener la motivación a largo plazo.

Es fundamental abordar estos riesgos de manera proactiva y diseñar estrategias de gamificación que minimicen los efectos negativos mientras se maximizan los beneficios educativos y de compromiso para los estudiantes.

2.2.2.17. Estética

Según Lobato (2018), la estética en la gamificación se centra en la creación de una experiencia de aprendizaje que se apoye en una estructura narrativa básica compuesta por tres dimensiones: diseño, juego y emoción.

Diseño: Esta dimensión se relaciona con la creación de un entorno visualmente atractivo y coherente que guía a los usuarios a lo largo de su experiencia de aprendizaje. Esto incluye la elección de colores, gráficos, elementos visuales y la disposición de la información de manera que sea atractiva y fácil de entender.

Juego: La dimensión del juego se refiere a la mecánica y la interacción que se incorpora en la gamificación. Esto implica la creación de desafíos, recompensas, niveles y objetivos que mantengan a los usuarios comprometidos y motivados para avanzar en su aprendizaje.

Emoción: La emoción es un componente crucial en la gamificación, ya que influye en el nivel de compromiso y disfrute de los usuarios. La estética debe ser capaz de evocar emociones positivas y mantener el interés de los participantes a lo largo de la experiencia.

En cualquier narrativa, ya sea en el ámbito de la gamificación o no, se involucran personajes, contexto y elementos semióticos que representan significados dentro del contexto en el que se desarrolla la historia. En el contexto de la gamificación, esto implica identificar los signos visuales y simbólicos que comunican significados específicos a los jugadores.

Es importante destacar que la estética en la gamificación con fines educativos difiere de la estética utilizada con fines comerciales. En el ámbito educativo, la estética debe estar alineada con los objetivos de aprendizaje y la naturaleza de los participantes. El diseño visual y la narrativa deben ser cuidadosamente planificados para brindar una experiencia

de aprendizaje efectiva y atractiva que motive a los estudiantes a participar y avanzar en su desarrollo.

2.2.2.18. Herramientas de gamificación

Elever: La aplicación móvil Elever es una herramienta de microeducación de pago que ofrece beneficios para todas las asignaturas. Su enfoque se centra en la gamificación, metodologías innovadoras y evaluación inteligente para facilitar el aprendizaje. Su objetivo principal es convertir el aprendizaje en un hábito diario, permitiendo a los estudiantes mejorar mediante prácticas cortas pero continuas.

Elever ofrece múltiples versiones de la aplicación, diseñadas para diferentes roles en el aula. Los estudiantes pueden utilizar una versión específica para realizar ejercicios y juegos que refuercen su aprendizaje. Al mismo tiempo, los maestros tienen a su disposición otra versión de la aplicación que les permite supervisar y evaluar el progreso de los estudiantes en áreas como ciencias naturales, ciencias sociales, tecnología o salud (Educación 3.0, 2020).

Minecraft Education Edition: Minecraft Education Edition es una versión educativa de Minecraft, un videojuego de construcción tridimensional creado por Mojang Studios. En este juego, los participantes tienen la libertad de interactuar en un entorno virtual y personalizar su experiencia de juego. Minecraft se ha dividido en tres ediciones: Java Edition, Bedrock Edition y Education Edition.

El lanzamiento de Minecraft ha brindado numerosas oportunidades para su aplicación en el ámbito educativo. Minecraft: Education Edition es un ejemplo de cómo los videojuegos pueden ser utilizados como herramientas de enseñanza en las aulas para abordar una amplia variedad de temas. Los educadores y expertos en el campo han encontrado formas creativas de aprovechar este juego para mejorar la calidad de la enseñanza.

Aunque Minecraft fue originalmente diseñado como un juego de entretenimiento, su versatilidad y capacidad para fomentar la creatividad y la colaboración han llevado a su adopción en entornos educativos, donde se utiliza como una herramienta poderosa para enriquecer el proceso de aprendizaje (Educación 3.0, 2020).

Kahoot!: es una herramienta versátil que permite la creación de juegos de preguntas y respuestas de manera intuitiva. Esta plataforma facilita la creación de cuestionarios personalizados o la participación en cuestionarios preexistentes diseñados para diferentes edades y niveles. Kahoot! es conocido por su enfoque altamente competitivo y ofrece la posibilidad de crear múltiples preguntas con el propósito de aprender y divertirse.

Esta plataforma es especialmente popular en el ámbito educativo debido a su capacidad para involucrar a los participantes a través de juegos interactivos y entretenidos. Kahoot! es fácil de usar y se adapta a diversas situaciones de aprendizaje. Los juegos de Kahoot! se pueden disfrutar tanto en entornos presenciales como virtuales y son accesibles desde cualquier dispositivo con conexión a internet (Educación 3.0, 2020).

Classcraft-gamificación: Es una plataforma educativa que se asemeja a un videojuego y que utiliza una fuerte dosis de gamificación en el entorno escolar. Se podría describir como una versión educativa de World of Warcraft. Esta plataforma ofrece una experiencia visualmente atractiva donde los estudiantes pueden crear y personalizar sus personajes, que incluyen magos, sanadores y guerreros. Los personajes colaboran y participan en misiones para ganar puntos y oro, que luego pueden utilizar para mejorar su equipo (Educación 3.0, 2020).

El objetivo principal de Classcraft es promover el aprendizaje colaborativo y el desarrollo del conocimiento a través de una experiencia que se asemeja a un juego. La plataforma utiliza mecánicas de juego para involucrar a los estudiantes y fomentar su participación activa en el proceso educativo.

Classcraft sigue un modelo freemium, lo que significa que es gratuita, pero ofrece contenido adicional que se puede desbloquear mediante pagos. Esta plataforma se inspira en los videojuegos y aprovecha su capacidad para motivar y comprometer a los estudiantes en el aprendizaje. A medida que los videojuegos se han convertido en una parte importante de la cultura, Classcraft se presenta como una herramienta educativa que capitaliza esta tendencia para promover la participación y el aprendizaje en el aula (Educación 3.0, 2020).

ClassDojo: Es una plataforma que integra numerosos juegos y recursos educativos con un sistema efectivo para mantener a los padres informados sobre el progreso de sus hijos, al mismo tiempo que permite a los maestros supervisar el avance de los estudiantes. Esta plataforma es altamente motivadora, fácil de configurar y, además, totalmente gratuita, lo que la hace muy atractiva y eficaz para atraer a los estudiantes (Educación 3.0, 2020).

Esta aplicación beneficia a profesores, alumnos y padres de familia al ofrecer un sistema de puntuación que se puede personalizar y permite invitar a otros docentes y padres para mantenerlos al tanto del progreso de los estudiantes. Los alumnos tienen la oportunidad de elegir avatares para representarse, mientras que los docentes pueden otorgarles puntos positivos y negativos, además de crear y calificar grupos. La asistencia y las actividades realizadas también son fácilmente visibles en la aplicación, y se brinda la opción de editar la información de la clase, incluyendo avatares y nombres de los alumnos. Los padres, por su parte, pueden seguir de cerca el progreso de sus hijos (Educación 3.0, 2020).

ClassDojo es una herramienta de gamificación ampliamente utilizada en otros países y resulta altamente beneficiosa para motivar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, independientemente de la materia que se esté enseñando.

Historytelling: es un sitio web dedicado a proporcionar proyectos educativos interdisciplinarios, basados en la innovación tecnológica y en la investigación. El contenido de este sitio web fue desarrollado por estudiantes en colaboración con profesores de la Universidad de Wisconsin - Eau Claire (2019). El programa Historytelling sirve como un ejemplo de cómo los proyectos educativos pueden inspirar a los educadores a crear espacios interactivos donde los estudiantes pueden aprender historia al crear sus propias narrativas.

La combinación de videojuegos y literatura desempeña un papel fundamental en el ámbito educativo, ya que permite presentar las ideas narrativas de los autores en un contexto multimedia. Esta sinergia entre videojuegos y literatura proporciona dos productos distintos y está llevando a más personas a explorar narrativas tanto en libros físicos como digitales. El desarrollo de videojuegos basados en textos literarios demuestra que "la obra

literaria suele ser el punto de partida de una expansión mediática posterior" (Cano, 2016, pág. 289).

La franquicia Assassin's Creed, comercializada por Ubisoft, ha vendido millones de copias en cada entrega y se ha convertido en un tema de interés académico. Investigadores como Zarzycki (2019) han estudiado cómo juegos como Assassin's Creed y Mass Effect han alcanzado una calidad narrativa comparable a la de la televisión o las películas, pero con un enfoque interactivo que involucra al público de manera única. Además, Veugen (2019) ha analizado el papel de Assassin's Creed como una guía narrativa en la expansión ficticia de su mundo, mientras que Lundedal-Hammar (2019) ha explorado cómo estos videojuegos influyen en el discurso antihegemónico y en la representación de identidades marginales.

Estos dos videojuegos, Assassin's Creed y Mass Effect, son altamente recomendables para profesores y estudiantes, aunque es importante tener en cuenta que requieren una computadora potente para ejecutarlos.

Un caso especial, Los Sims: es un videojuego de simulación social y estratégica que ofrece la posibilidad de crear y controlar a personajes llamados "Sims". En este juego, los jugadores pueden tomar decisiones sobre diversos aspectos de la vida de sus Sims, como su vivienda, aspiraciones, apariencia, vestimenta, personalidad, metas, profesión, educación, familia y muchas otras características. Esta versatilidad y capacidad de personalización lo convierte en una herramienta útil para el aprendizaje sobre diferentes periodos históricos y diversas áreas temáticas (Educación 3.0, 2020).

En el juego Los Sims, los personajes, conocidos como "Sims", poseen rasgos y atributos que influyen en su personalidad y comportamiento a lo largo de su vida. Estos rasgos se dividen en cuatro categorías, relacionadas con aspectos mentales, físicos y sociales, y los jugadores pueden asignar hasta cinco atributos a los Sims jóvenes adultos y adultos mayores (Educación 3.0, 2020).

Además de los rasgos, los jugadores tienen la libertad de personalizar la apariencia de sus Sims, eligiendo entre una variedad de objetos como collares, pulseras, aretes y diferentes conjuntos de ropa diseñados para diversas ocasiones, como ropa formal,

deportiva, de dormir, de fiesta, trajes de baño, atuendos para climas cálidos o fríos, e incluso prendas específicas para la escuela, el colegio o la universidad.

Los Sims experimentan un desarrollo a lo largo de su vida, desde la niñez hasta la vejez. Durante el juego, pueden adquirir habilidades relacionadas con su carrera profesional o empleo, que los jugadores también pueden determinar. Además, los usuarios tienen la opción de decorar y personalizar la vivienda de sus Sims con objetos ornamentales como jarrones, máscaras y pinturas (Educación 3.0, 2020).

Es relevante destacar que en este videojuego se tiene la capacidad de crear estructuras sociales similares a las familias, enviar a los Sims a trabajar en diferentes especialidades y actividades que reflejan los períodos históricos en los que se desarrolla el juego.

2.3 Marco legal

Según la Constitución del Ecuador (2008), la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Art. 26).

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional (Constitución de la República del Ecuador, 2008, Art. 27).

La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en

sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive (Constitución de la República del Ecuador, 2008, Art. 28).

Según la Ley Orgánica de Educación (2020) el nivel de educación general básica - La educación general básica desarrolla las capacidades, habilidades, destrezas y competencias de las niñas, niños y adolescentes desde los cinco años de edad en adelante, para participar en forma crítica, responsable y solidaria en la vida ciudadana y continuar los estudios de bachillerato. La educación general básica está compuesta por diez años de atención obligatoria en los que se refuerzan, amplían y profundizan las capacidades y competencias adquiridas en la etapa anterior, y se introducen las disciplinas básicas garantizando su diversidad cultural y lingüística (Art 42).

En vista de ello es primordial desarrollar y afianzar aún más en los estudiantes las destrezas y las habilidades propias de cada persona para poder desarrollarse física y mentalmente y más aún en este mundo más tecnificado.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Descripción del área de estudio/Grupo de Estudio

El presente estudio se realizó en el contexto de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle, ubicada en las calles 10 de Agosto y Esmeraldas, sector central de la ciudad de Tulcán, provincia del Carchi. La modalidad de estudios es presencial, de jornada matutina, y su oferta educativa abarca Inicial, Educación General Básica Preparatoria, Elemental, Media y Superior y Bachillerato en Ciencias. La institución, actualmente, cuenta con 60 docentes con títulos tecnológicos superiores, así como de tercer y cuarto nivel; y 1300 estudiantes matriculados.

La Unidad Educativa funciona según el régimen educativo Sierra-Amazonía y pertenece al Distrito de Educación San Pedro de Huaca-Tulcán. Es una institución de sostenimiento fiscomisional, puesto que es regentada por la congregación de los Hermanos de las Escuelas Cristianas, fundada por San Juan Bautista La Salle.

En la investigación se trabajó con los estudiantes de EGB Media, tienen perfil de edad entre 9 a 11 años, si bien los estudiantes que han cursado este nivel de educación son temas extensos y complejos, con aproximadamente 270 alumnos de Educación Básica Media, además se cuentan con textos gratuitos entregados por el Ministerio de Educación que ayudan al aprendizaje, pero falta complementarlo, es ahí donde entra esta propuesta.

De acuerdo con el grupo objetivo en el que inscribe el proyecto, cabe mencionar que la encuesta se aplicará a los estudiantes de Educación Básica Media. La recolección de datos para desarrollar la propuesta, se realizará durante el primer quimestre del año lectivo 2022–2023.

Figura 3

Instalaciones de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle de Tulcán



Nota. Tomando de La Salle-Tulcán (2022).

3.2 Enfoque, tipo y método de investigación

3.2.1 Enfoque

El enfoque de investigación es mixta, ya que combina la recolección de análisis de datos cuantitativos y cualitativos, para comprender de forma más profunda y completa el problema planteado sobre la Gamificación en la educación como una metodología activa para el fortalecimiento educativo. Ya que la educación tiene fines sociales se convierte en un tema de estudios que necesita de la comprensión de la diversidad de la población de una contextualización sólida en el espacio donde se desarrolla la investigación y la calidad de relaciones interpersonales que se generan entre los integrantes de la comunidad educativa así mismo el enfoque brinda claridad, credibilidad y consolidación de los datos recolectados. Se utiliza una encuesta dirigida a estudiantes y docentes de la Unidad Educativa fiscomisional Hermano Miguel, La Salle de Tulcán

El enfoque de investigación implica un análisis de datos cualitativo, para comprender de forma más profunda y completa el problema planteado sobre la gamificación en la educación, como una metodología activa para el fortalecimiento educativo. Ya que la educación tiene fines sociales, se convierte en un tema de estudio que necesita de la comprensión de la diversidad de la población, de una contextualización sólida del espacio donde se desarrolla la investigación y la cantidad de relaciones interpersonales que se

generan estrés en los integrantes de la Comunidad Educativa; así mismo el enfoque brinda claridad, credibilidad y consolidación de los datos recolectados.

De igual manera, tiene un componente cuantitativo, porque “utiliza la recolección de datos con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Hernández *et al.*, 2019, pág. 4) y para ello se empleó una encuesta dirigida a estudiantes y docentes de la Institución educativa.

3.2.2. Tipo de investigación

A continuación, se detallan los tipos de investigación que se utilizaron en la presente investigación:

3.2.2.1. Documental

Se ha usado el tipo de investigación documental ya que, a través de diferentes fuentes bibliográficas y búsqueda de información en documentos, revistas científicas, libros, folletos, fue posible la construcción del marco teórico acorde a las variables de la investigación; y porque también se realizará un análisis de dicha información, para argumentar los hallazgos de este estudio.

La investigación documental, según Arias (2022), se define como un procedimiento que implica la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, información previamente recopilada y registrada por otros investigadores en fuentes documentales. En última instancia, al igual que en cualquier otro tipo de investigación, el objetivo de este enfoque es contribuir al desarrollo de nuevos conocimientos. Al concluir, Arias (2022) sostiene que la investigación documental se basa en información que puede provenir, entre otras fuentes, de entrevistas, cuestionarios, encuestas y observaciones.

3.2.2.2. Descriptiva

La investigación realizada se basó en un enfoque descriptivo, lo que implicó analizar y comprender las características y tendencias presentes en la población estudiada. Este enfoque busca especificar propiedades importantes de un fenómeno y describir las tendencias dentro de un grupo o población. Además, se utilizó para enunciar las características de la implementación de herramientas tecnológicas en la enseñanza de

Ciencias Sociales y cómo estas son percibidas por los estudiantes de la Unidad Educativa de nivel Básica Media (Hernández *et al*, 2019).

Según Dávila (2019), la investigación descriptiva se enfoca en describir e interpretar lo que es, centrándose en las condiciones, relaciones, prácticas, creencias, puntos de vista, actitudes, procesos, efectos y tendencias presentes en el fenómeno estudiado. Su objetivo principal es proporcionar una comprensión detallada de lo que constituye el objeto de estudio.

3.2.2.3. *De Campo*

La investigación se llevó a cabo en el entorno de la institución educativa seleccionada, aprovechando la posición de la autora como docente en dicha institución. Esto permitió un registro detallado de las experimentaciones con la gamificación en el proceso de enseñanza, con la garantía de observar de cerca el fenómeno en estudio. Sin embargo, se mantuvo un enfoque objetivo en la recopilación de datos para asegurar la calidad de la investigación.

Para llevar a cabo la investigación, se desarrollaron instrumentos adecuados basados en conceptos y variables relacionados con el tema de estudio. Estos instrumentos se diseñaron con base en la teoría existente y se utilizaron para recopilar información que luego se interpretaría. Es importante destacar que las variables se abordaron a través de registros, los cuales se estructuraron siguiendo un orden lógico, aunque no necesariamente relacionado con la realidad estudiada, según Cohen y Gómez (2019).

3.2.2.4. *Correlacional*

El enfoque de investigación utilizado fue el correlacional por varias razones. En primer lugar, esta metodología permitió comparar la información de dos grupos dentro de la muestra: los docentes y los estudiantes. Se evaluaron sus perspectivas sobre la gamificación en los procesos educativos, lo que permitió analizar la relación entre la variable dependiente (aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales) en el grupo de estudiantes y la variable independiente (gamificación) en el grupo de docentes. Esta comparación de información contribuyó a visualizar posibles soluciones al problema de investigación.

En segundo lugar, la investigación correlacional permitió establecer relaciones entre dos o más variables. Al vincular la información de estas variables, se pudo determinar si el objetivo de la investigación podría abordar la problemática planteada.

En tercer lugar, esta metodología brindó la oportunidad de analizar cómo una variable afecta a otra. En definitiva, la investigación correlacional permitió asociar conceptos, variables y hechos diferentes con los valores estadísticos encontrados, lo que enriqueció el análisis de la investigación (Cohen y Gómez, 2019).

3.3 Definición y operacionalización de variables

Independiente: Herramientas tecnológicas de gamificación.

Tabla 2

Guía didáctica con herramientas tecnológicas de gamificación.

Dimensión	Indicadores	Preguntas	Técnicas e instrumentos	Unidad de Análisis
Capacitación	Capacitación	¿Se ha capacitado en competencias digitales?	Técnica: Encuesta	Docentes de EGB Media
	Competencias digitales	¿Qué competencias digitales que se ha capacitado?	Instrumento: Cuestionario	
	Uso de recursos tecnológicos	Aplicaciones durante las clases	¿Qué aplicaciones educativas digitales ha usado durante las clases de Estudios Sociales?	
	Aplicaciones gamificación	Aplicaciones digitales basadas en la gamificación que ha usado durante las clases		
	Aplicaciones que gusta	¿Qué aplicaciones educativas digitales		

		basadas en la gamificación le gustaría aprender?
	Recursos tecnológicos	Seleccione los recursos tecnológicos usados en clases
Uso de gamificación	En la enseñanza	Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza
	Evaluación	Uso de la gamificación para evaluar el proceso de enseñanza
	Aprender	¿Los estudiantes aprenden mediante la gamificación?
	Beneficios	¿Cuáles son los beneficios de la gamificación?

Dependiente: La enseñanza de Estudios Sociales.

Tabla 3

Mejora la enseñanza de Estudios Sociales.

Dimensión	Indicadores	Preguntas	Técnicas e instrumentos	Unidad de Análisis
Tecnología	Inicio de la clase	¿Su profesor utiliza algún recurso tecnológico para iniciar la clase e indicar el título, objetivo y/o tema?	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario	Estudiantes de EGB Media

		¿Con qué frecuencia su docente motiva la enseñanza de la asignatura de Estudios sociales mediante juegos digitales?
	Motivación	
		¿Con qué frecuencia su profesor utiliza recursos tecnológicos y/o medios audiovisuales durante las clases?
	Uso	
		¿Qué recursos digitales dispone en casa?
	Disponibilidad	
		Uso de aplicaciones digitales para hacer tareas
Recursos digitales en casa	Tareas	
		¿Qué aplicaciones educativas digitales ha usado en uso durante las clases de Estudios Sociales?
	Recursos usados en clase	
		Actividades que el docente presenta en forma de gamificación educativa digital durante las clases de Estudios Sociales
	Actividades	
Gamificación		¿Qué aplicaciones educativas digitales basadas en gamificación ha usado durante las clases de Estudios sociales?
	Aplicaciones	

3.4 Procedimientos

Fase 1.

Herramientas tecnológicas de gamificación en la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle – Tulcán, año lectivo 2022-2023.

Para alcanzar el objetivo de determinar el uso de las herramientas de gamificación en la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media en la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle de Tulcán durante el primer quimestre del año lectivo 2022–2023, se llevó a cabo un proceso metodológico. En primer lugar, se aplicó la técnica de análisis de contenidos, lo que permitió identificar los procesos curriculares esenciales en la formación educativa. Además, se realizó un análisis descriptivo, centrado en las planificaciones curriculares y microcurriculares de la asignatura de Estudios Sociales.

A continuación, se empleó la técnica de análisis de contenido en relación con los juegos interactivos. Para este propósito, se diseñó una matriz de análisis de contenido, que se aplicó a las páginas web de naturaleza educativa.

En paralelo, con el objetivo de describir la enseñanza de Estudios Sociales en Educación Media en la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle de Tulcán durante el primer quimestre del año lectivo 2022–2023, se procedió a realizar un análisis de contenidos. Este enfoque permitió la identificación de sus características a través de procesos de investigación y la correlación de todos los datos recopilados, especialmente los valores según la escala de Likert, mediante el uso de estadísticas descriptivas.

El uso de estadísticas descriptivas permitió establecer los niveles de acceso, frecuencia y uso de la gamificación como metodología activa en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales. Para ello, se diseñaron matrices en Microsoft Excel 2019, que fueron validadas por el director de tesis y que emplearon códigos para organizar datos y categorías. Según Hernández y Mendoza (2018), este enfoque facilita la determinación de la incidencia de las variables en la población, comparando la información obtenida tanto de docentes como de estudiantes, gamificación, recursos, etc.

Los resultados se presentan de manera organizada mediante tablas y gráficos estadísticos. Para este fin, se utiliza la medida estadística descriptiva de la media aritmética, considerando los valores de la escala de Likert para realizar interpretaciones y contrastarlas con la hipótesis planteada. Los resultados se analizaron utilizando tanto la información presentada de manera estadística como la base teórica, antecedentes de investigaciones previas y los resultados de los instrumentos utilizados.

Los gráficos estadísticos presentados utilizan barras verticales en dos tonos de colores para facilitar la identificación de categorías. El eje X se utiliza para especificar la variable preguntada, mientras que el eje Y representa los valores obtenidos. Cada barra muestra el valor porcentual sin decimales. Algunos gráficos incluyen una leyenda como información adicional para relacionar los colores, y todos ellos cuentan con un título que especifica la pregunta o preguntas analizadas, seguido de un análisis descriptivo. En un solo caso se presenta un gráfico de forma circular.

Algunas de las preguntas se representan en forma de tabla. Estas tablas incluyen un título, las opciones de respuesta, el porcentaje y la cantidad de respuestas correspondientes. En la columna de opciones de respuesta se registran las respuestas proporcionadas por la población de estudio, mientras que la casilla de porcentaje muestra los valores porcentuales. La columna de cantidad indica la frecuencia con la que se eligió cada opción, y al final se proporcionan los totales. La organización de los datos es adecuada y permite una fácil transferencia a representaciones gráficas.

Fase 2.

Enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle – Tulcán, año lectivo 2022-2023.

La variable llamada "enseñanza de Estudios Sociales" se refiere al proceso educativo, ya que la educación en el siglo XXI está experimentando cambios tanto dentro como fuera del aula. Es esencial comprender este proceso de enseñanza para llevar a cabo una acción pedagógica efectiva, que promueva un aprendizaje significativo en estudiantes y docentes, abordando preguntas clave como qué se aprende, cómo se aprende y cómo evaluar.

Esta investigación utiliza un enfoque metodológico que combina el método inductivo-deductivo. Esta combinación permite realizar consultas personalizadas a una muestra representativa y detectar los factores que influyeron en la gestión académica para el desarrollo de una educación integral. A través de este método, se pueden identificar las

causas y consecuencias del problema de investigación, partiendo de situaciones individuales y generalizándolas (Baena, 2019).

Desde una perspectiva deductiva, esta investigación se basa en información tradicionalmente obtenida de valores y asume un orden natural al suponer que los conceptos probados son aplicables a toda la población. La observación se utiliza para recopilar datos generales y establecer patrones de comportamiento. Sin embargo, se complementa con una metodología inductiva, que tiene un peso significativo en este estudio y se enfoca en estudiar e interpretar la realidad de los actores educativos de la institución, analizando el significado de las formas de aprender (Baena, 2019).

Este estudio se ha desarrollado a partir de las percepciones y puntos de vista de los estudiantes y docentes sobre la gamificación en la enseñanza. La combinación de estos métodos ha permitido recopilar información relacionada con las variables de manera cuantificable y estructurada (Baena, 2019).

Además, el uso del método empírico enfatiza la importancia de observar los fenómenos y aprender de ellos. Se puede adquirir conocimiento a través del lenguaje y las generaciones, y este conocimiento social compartido por las personas comunes se basa en instituciones, tradiciones y costumbres. Este trabajo parte de una perspectiva crítica y busca obtener datos e información confiables para abordar la gamificación en la enseñanza de manera objetiva (Baena, 2019).

Asimismo, se puede adquirir conocimiento a través del lenguaje y las generaciones. Este conocimiento social es compartido por las personas comunes, quienes, a través de instituciones, tradiciones y costumbres, también comprenden el desarrollo de la sociedad. A lo largo de la historia, se han resuelto problemas utilizando el pensamiento lógico, también conocido como sentido común, para abordar situaciones concretas y evidentes. La sociedad actual se encuentra en un entorno tecnológico e intelectual que requiere observaciones y análisis profundos para evitar que las emociones nublen el juicio de los investigadores. En este contexto, este trabajo parte de esta perspectiva crítica y busca obtener datos e información confiables para abordar la gamificación en la enseñanza de manera objetiva y satisfactoria (Baena, 2019).

Fase 3.

Elaboración de una guía didáctica con herramientas tecnológicas de gamificación para la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle – Tulcán, año lectivo 2022-2023.

La investigación comenzó con una exhaustiva revisión bibliográfica con el propósito de recopilar teorías relevantes. Este proceso permitió establecer una base teórica sólida para el estudio. Además, se consideró el currículo de Ciencias Sociales en Educación General Básica Media como un documento oficial que contiene directrices cruciales relacionadas con la enseñanza de la materia. El objetivo de este currículo es guiar al estudiante hacia la consecución de resultados de aprendizaje esperados y capacitarlo para comprender los acontecimientos del pasado en el contexto presente, así como los valores fundamentales de la sociedad. La enseñanza de Ciencias Sociales abarca categorías como el tiempo, el espacio, la sociedad y el pensamiento, explorando sus interconexiones e implicaciones, y promoviendo valores de justicia, innovación y solidaridad como metas educativas.

Adicionalmente, se implementó la técnica de la encuesta como un medio para obtener información relevante. La encuesta se dirigió a los docentes de Educación Media de la unidad educativa con el objetivo de comprender la estructura y los recursos utilizados en el proceso de enseñanza de la asignatura. El procesamiento y análisis de datos se llevaron a cabo mediante la categorización de los métodos de enseñanza empleados en la cátedra. Para este propósito, se utilizó la estadística descriptiva como herramienta analítica.

En el marco de esta investigación, se diseñaron dos cuestionarios, uno destinado a los docentes y otro a los estudiantes. El propósito de estos cuestionarios era recopilar las percepciones tanto de los docentes como de los estudiantes en relación con la gamificación en el proceso de enseñanza.

En cuanto al procedimiento de recopilación de datos, el investigador empleó un instrumento, en este caso, los cuestionarios diseñados previamente, sin alterar el entorno ni el fenómeno estudiado. Estos cuestionarios se administraron en diversos contextos, ya sea en persona a través de copias impresas o de forma electrónica mediante plataformas en línea y formularios electrónicos.

Se presta especial atención a la confiabilidad y validez de los cuestionarios como instrumentos de medición. La confiabilidad se refiere al grado en que la aplicación

repetida del mismo instrumento produce resultados consistentes, mientras que la validez se relaciona con la capacidad del instrumento para medir la variable que pretende medir. Cada cuestionario se diseñó específicamente para cumplir con los objetivos relacionados con las variables definidas en el estudio.

Este proceso de investigación permitió no solo analizar las fuentes teóricas y los contenidos fundamentales para profundizar en el tema de estudio y contextualizar su definición, sino también utilizar estos conocimientos en la interpretación de los resultados del diagnóstico, la elaboración de los procedimientos metodológicos y la formulación de conclusiones parciales y finales. La metodología empleada consistió en descomponer el objeto de estudio en sus componentes individuales para su análisis detallado, seguido de una integración de estos componentes para comprender el fenómeno en su totalidad y de manera global, siguiendo una estrategia de estudio propuesta por Bernal (2020).

a) Variable Independiente: Estrategias digitales.

Para comprender el uso de las herramientas tecnológicas de gamificación por parte de los profesores en la enseñanza de Estudios Sociales en la Educación General Básica (EGB) de nivel medio en la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle de Tulcán, se creó un cuestionario en línea utilizando Google Forms. Se garantizó la confidencialidad de las respuestas de los encuestados.

El cuestionario constó de 12 preguntas, que responden a tres dimensiones: la capacitación docente, el uso de recursos tecnológicos y el uso de la gamificación por parte de los profesores. Antes de su aplicación, fue necesario validar este instrumento, a partir del juicio científico de dos expertos, que sugirieron cambios a las preguntas, para consultar sobre el enfoque innovador que emplean los maestros en clases y para corregir cuestiones gramaticales menores.

Como reseña de la estructura del cuestionario, se puede leer que las dos primeras preguntas son tipológicas, puesto que se pregunta por información sobre la edad de los participantes, específicamente en años; y también sobre el sexo biológico (Masculino [1], Femenino [2]).

Para la primera dimensión, sobre capacitación docente en TIC, primero se pregunta la frecuencia de capacitación en este aspecto y luego se enlistan seis opciones de

competencias digitales en las cuales posiblemente se ha capacitado, ofreciendo, además, la opción para mencionar otras.

El segundo ámbito sobre el uso de recursos tecnológicos consta de cuatro preguntas: primero se interroga sobre aplicaciones educativas digitales que se han usado en el aula, con diez opciones de las aplicaciones más usadas; segundo, si se usa aplicaciones para gamificar durante las clases, para lo cual se coloca doce opciones entre aplicaciones y sitios web que contienen este tipo de recursos educativo. Respecto a si le gustaría aprender a usar algunas de las aplicaciones anteriores ¿cuáles le gustaría aprender?, y finalmente en esta sección se pregunta sobre los recursos tecnológicos usados en las clases, para elegir entre cinco opciones (internet [1], computador [2], proyector [3], audio [4], impresora [5]).

El tercer ámbito recolecta información sobre el uso de la gamificación por parte del personal docente encuestado: se pregunta sobre la frecuencia de uso, si se emplea para la evaluación, sobre el punto de vista del aprendizaje, se dispuso nueve opciones que determinan los beneficios de la metodología activa en los procesos de aprendizaje.

b) Variable dependiente: Mejora de la enseñanza de Estudios Sociales.

Con el fin de evaluar la eficacia de la gamificación como una metodología activa en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales, los estudiantes de Educación General Básica (EGB) de nivel medio en la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle en Tulcán participaron en una encuesta electrónica discreta. Esta encuesta se distribuyó a través de grupos de comunicación en la plataforma WhatsApp.

Antes de aplicar el cuestionario final, se hizo una prueba piloto con 20 estudiantes, permitiendo la reflexión sobre palabras puntuales, que resultaban difíciles de comprender para los niños. Esto llevó a replantear la formulación de las preguntas, empleando un lenguaje más sencillo, incorporando imágenes a la escala de Likert y, además, solventando las modificaciones adicionales sugeridas por los expertos que validaron el cuestionario.

Las dos primeras preguntas se refieren a la tipología de la muestra encuestada, específicamente sobre su sexo biológico y su edad. Luego se mostraron tres preguntas en el ámbito del uso de la tecnología por parte de los docentes durante las clases de

Estudios Sociales: uso de recursos, frecuencia del uso de juegos digitales para motivar y frecuencia del uso de recursos tecnológicos y audiovisuales.

En el segundo ámbito que aborda el tema de recursos tecnológicos en casa, se plantearon tres preguntas que recolectaron información referente a recursos disponibles en los hogares de los estudiantes, el uso de aplicaciones digitales para hacer tareas autónomas y las aplicaciones utilizadas durante las clases de Estudios Sociales.

Finalmente, el tercer ámbito planteó tres incógnitas sobre el uso de la gamificación dentro del aula: aplicaciones digitales usadas en la gamificación educativa, con doce opciones que coinciden con el cuestionario de los docentes para cruzar información; el gusto de los estudiantes para aprender mediante gamificación y siete opciones sobre actividades de gamificación y si los docentes las aplican en el aula.

3.5 Consideraciones bioéticas

La presente investigación se desarrolló teniendo en cuenta los principios bioéticos de beneficencia, no maleficencia y autonomía. El trabajo investigativo se llevó a cabo con la autorización expresa de las autoridades de la Unidad Educativa, de los representantes legales de los estudiantes, de los estudiantes y docentes de Educación Media de la unidad educativa Hermano Miguel La Salle, de Tulcán.

A los sujetos participantes de la investigación, se les informó de forma oral sobre los aspectos más relevantes de la investigación, por ejemplo, los objetivos, el procedimiento, la importancia de su participación, el tiempo de duración, las leyes, los códigos y normas que los amparan; y, por supuesto, de los beneficios que generará la indagación, así como del carácter voluntario de su participación.

En lo que respecta a la recopilación de datos, se aseguró que esta información se utilizaría exclusivamente para el propósito de la investigación en cuestión. Para obtener el consentimiento de los estudiantes, se incluyó una cláusula que también abarcaba el uso de su imagen en el proceso de investigación. Dado que los estudiantes son menores de edad, se procedió a obtener la firma de sus representantes legales, a quienes se contactó mediante un oficio solicitando su autorización para que los estudiantes participaran en la investigación.

Se dio a conocer que toda información que proporcionen fue de uso exclusivo para la realización del trabajo y tuvo un carácter anónimo y los datos recolectados fueron de uso personal y exclusivo para elaborar este trabajo investigativo.

CAPÍTULO IV

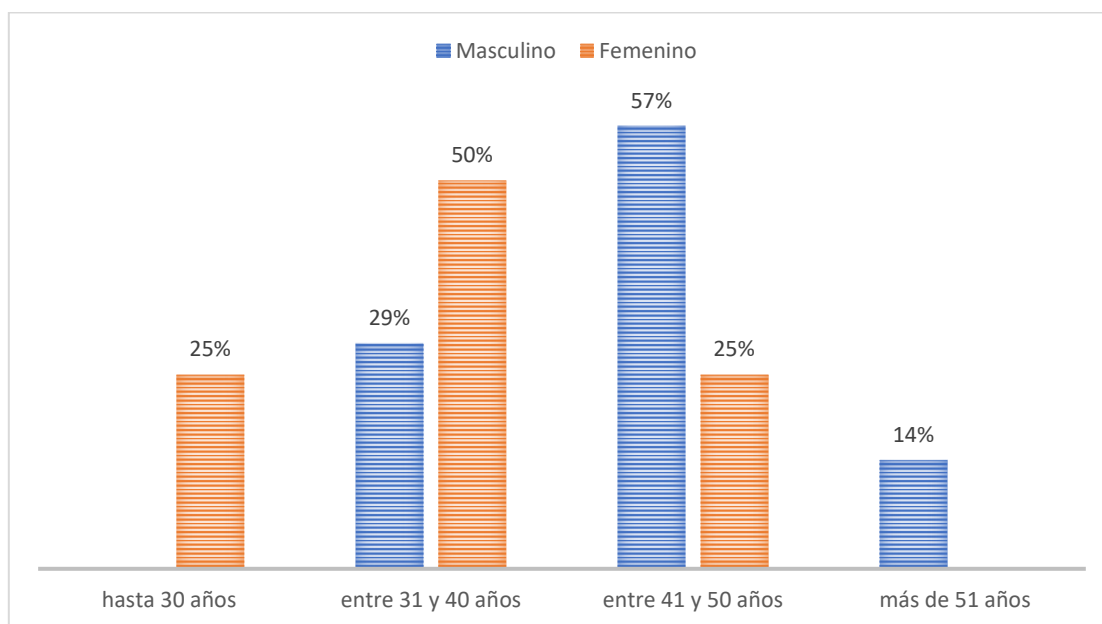
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Análisis de encuestas aplicadas a docentes

En la Figura 6 representa al grupo de docentes encuestados, clasificados por grupos etarios y el sexo biológico indicado. Este último se puede mirar que está distribuido equitativamente; A partir de estos datos, se evidencia que hubo participación femenina y masculina en la encuesta, que el personal docente se encuentra entre los 30 y 50 años de edad, la población de docentes menores de treinta años es baja, al igual que la población de docentes mayores de 50 años; en definitiva se mira una población homogénea y equilibrada.

Figura 6

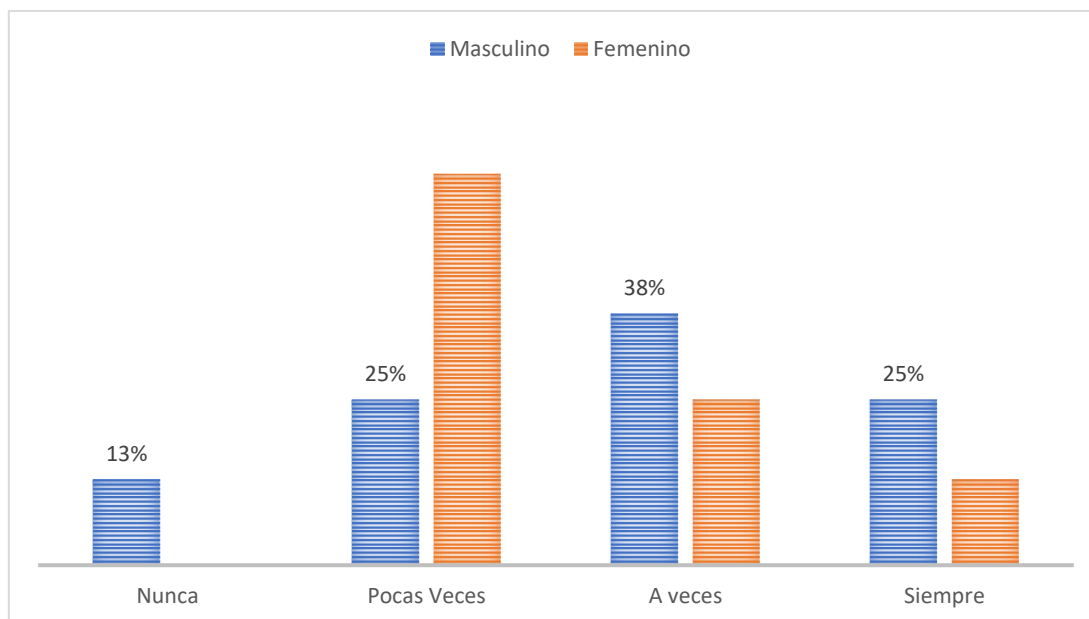
Edad y sexo de los encuestados



En lo referente a competencias digitales, el grupo de docentes indica que si ha recibido capacitación del Ministerio de Educación o se ha capacitado de manera independiente. En relación con el sexo biológico declarado, se asoció con el sexo, determinando que falta capacitación permanente, son muy pocas veces la recurrencia a esta actividad, las mujeres son las que indican que falta capacitación, mientras los hombres dan respuestas distribuidas en las cuatro escalas.

Figura 7

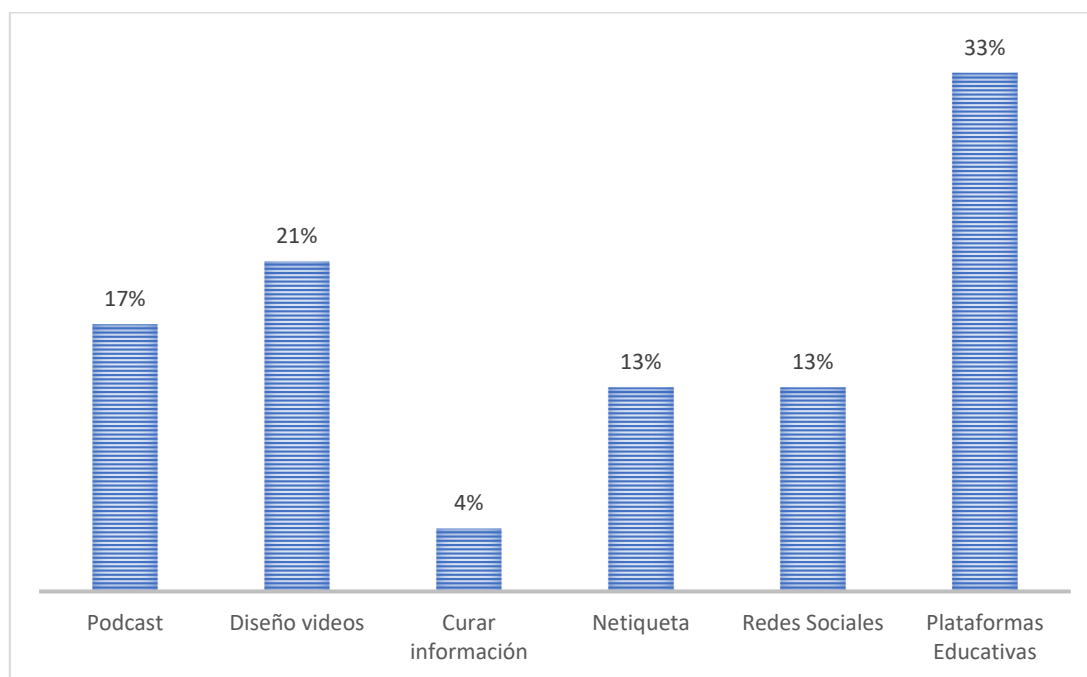
Análisis de la capacitación docente, por sexo



Seguidamente y para afianzar el tema de capacitación se preguntó a los docentes por información sobre el desarrollo de competencias; en la Figura 8 se puede ver que las plataformas educativas han sido el recurso preferido por el profesorado, puesto que la mayoría de los encuestados consideran estar capacitados en este aspecto; en cuanto a su capacidad para crear videos y audios existen pocos docentes que se sienten capaces de hacerlo; el campo menos explorado es la curación de la información, el cual requiere de buen manejo de espacio web y técnicas de lectura para hacerlo en tiempos eficientes, finalmente, las redes sociales y la etiqueta presentan un porcentaje bajo, con poca incursión en el campo educativo.

Figura 8

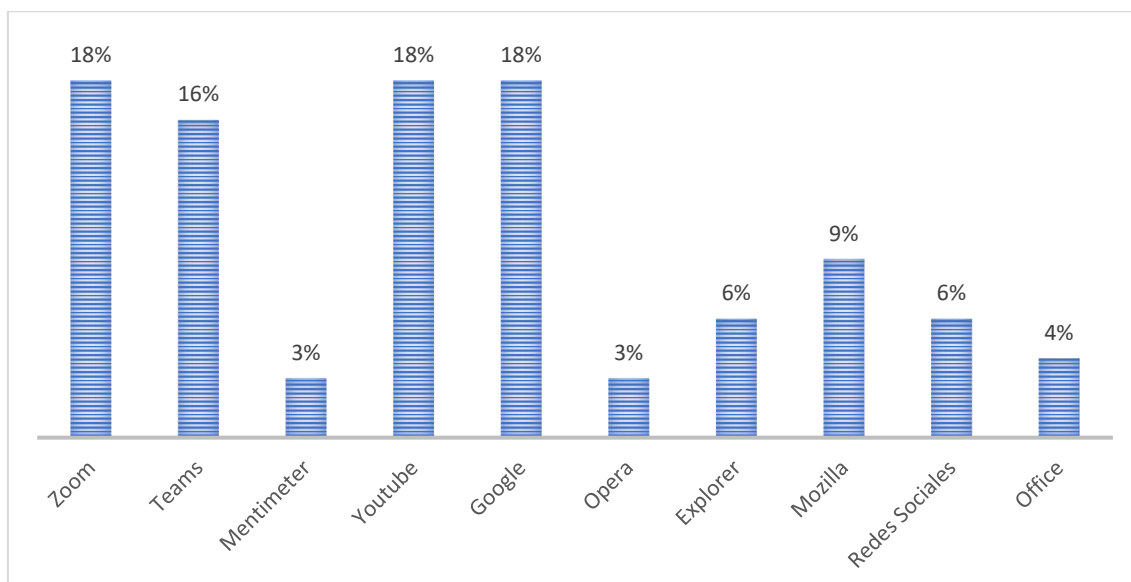
Aplicaciones digitales utilizadas por los profesores



Cuando se consultó sobre el uso de aplicaciones educativas, la Figura 9 muestra que las cuatro opciones más destacadas son Google, YouTube, Zoom y Microsoft Teams, consideradas en la actualidad como básicas y más conocidas en el sector educativo; las redes sociales ocupan un lugar muy bajo, Opera y Mentimeter son los menos conocidos, la distribución de datos también indica que los docentes prefieren usar herramientas eventualmente populares y quizá la falta de capacitación no les permite abordar el uso de otras aplicaciones potentes y versátiles; Mentimeter, Opera, Office y redes sociales no se han utilizado para el proceso de enseñanza.

Figura 9

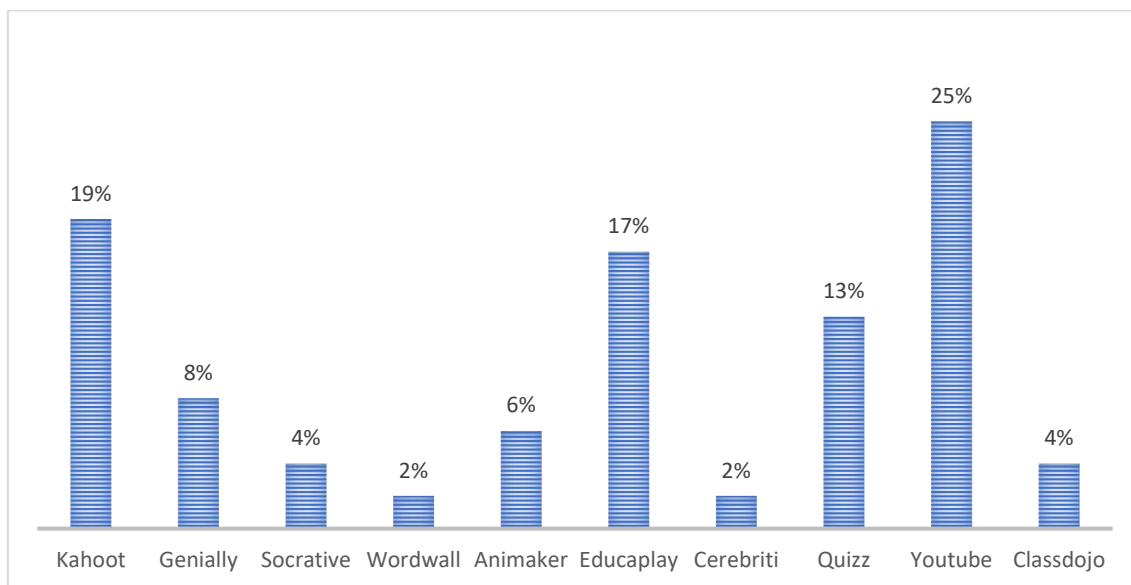
Aplicaciones educativas digitales



En la Figura 10 se observa la distribución de las aplicaciones educativas relacionadas con la gamificación. El diseño de videos educativos en YouTube tiene mayor frecuencia de uso entre los docentes encuestados, mientras que el resto de aplicaciones está por debajo de la media, aunque las más usadas son Kahoot, Educaplay y Quizizz, el uso de estas aplicaciones es menos del 50 % en forma general. Si se relaciona con la falta de capacitación que mencionaban los docentes en párrafos anteriores, queda claro que no se usa la gamificación en los espacios educativos para impartir clases, quizá se opta por estrategias tradicionales, pero en la actualidad se exige la efectividad de los procesos educativos, ante los nuevos perfiles de estudiantes herederos de la tecnología.

Figura 10

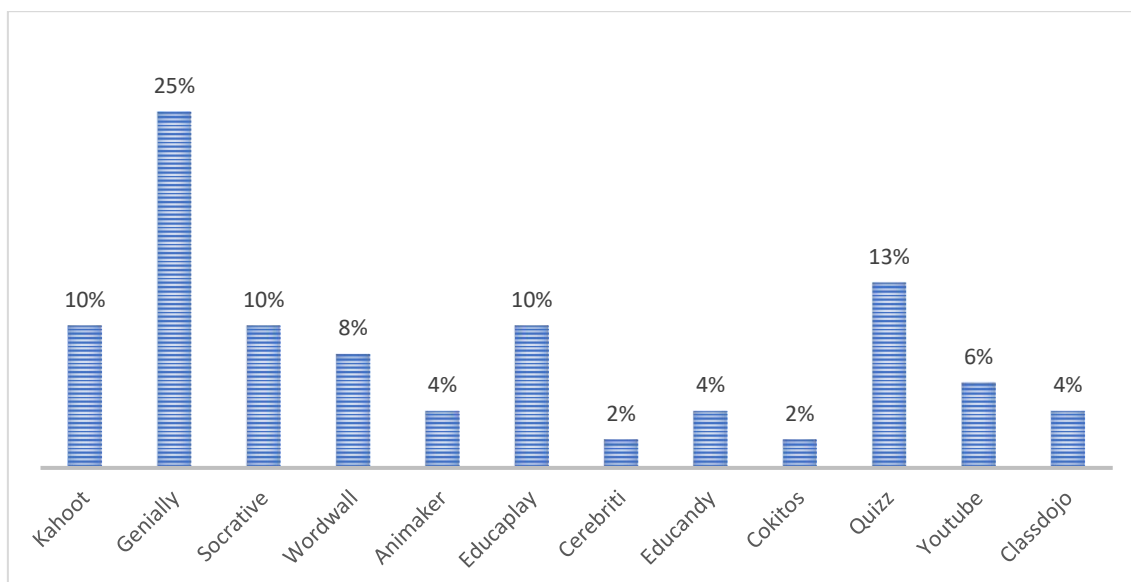
Aplicaciones educativas de gamificación usadas durante las clases



En la Figura 11 se puede observar la información obtenida cuando se preguntó a los docentes si les gustaría aprender a usar alguna de las aplicaciones de gamificación. Al respecto, tiene aceptación Genially, pero las otras aplicaciones presentan valores con tendencia baja. En este orden de ideas, queda demostrado el desconocimiento de las metodologías activas en el aula, específicamente la gamificación y sus ventajas dentro de los ambientes educativos, debido a lo cual se tiene un grupo de docentes que manifiestan poco interés en su capacitación, un marcado desconocimiento o bien, una preferencia por los métodos tradicionales de enseñanza.

Figura 11

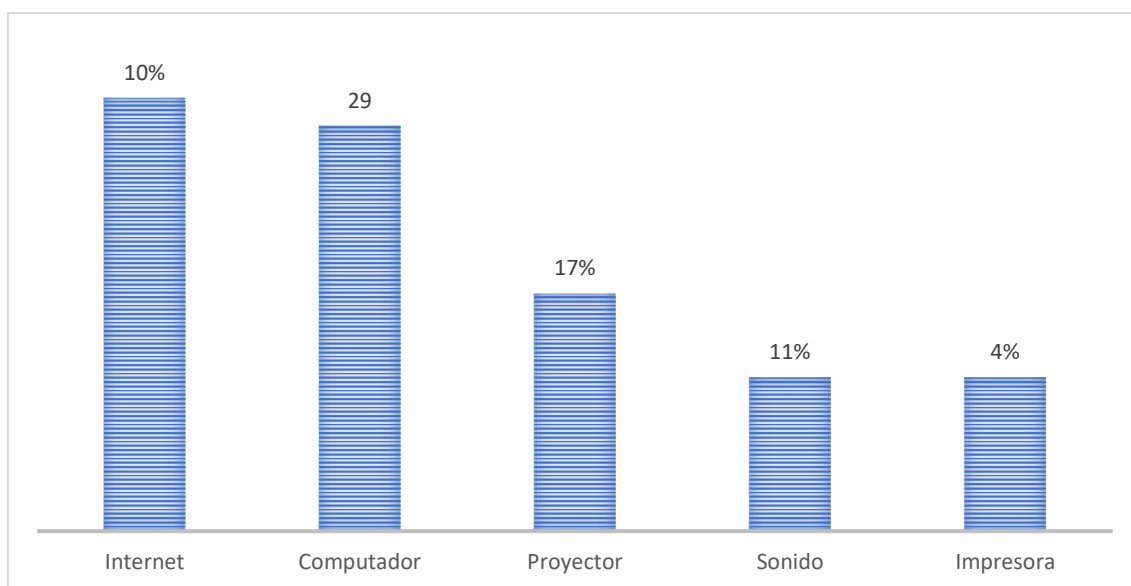
Aplicaciones para gamificar que los docentes están interesados en aprender



A continuación, en la Figura 12 se visualiza la frecuencia del uso de recursos tecnológicos en el aula. Es alto el número de docentes que cuentan con acceso a internet y poseen computador, pero menos de la mitad hace uso de proyectores, equipos de sonido o impresoras durante sus clases. De esta manera se demuestra que la institución no cuenta con los recursos tecnológicos necesarios para el proceso de enseñanza, hay una limitación para las aplicaciones multimedia de sonido, video e imagen; por tanto, la infraestructura tecnológica de la institución se puede considerar como una debilidad del centro.

Figura 12

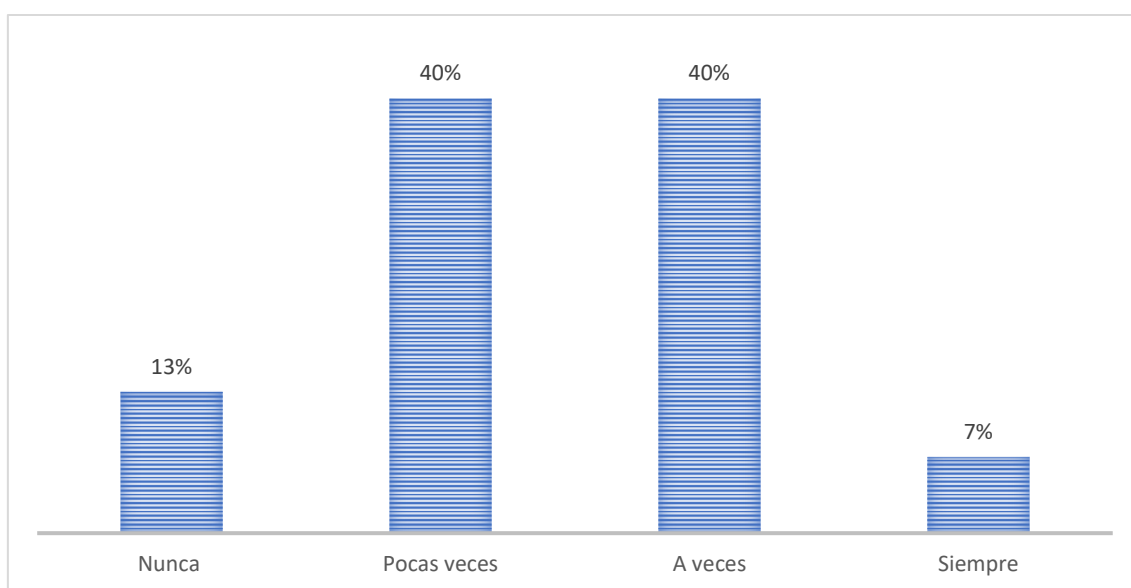
Recursos tecnológicos usados en el aula



En la séptima pregunta de la encuesta, representada en la Figura 13, permite apreciar que los docentes usan la gamificación dentro del proceso educativo con poca frecuencia. Se conoce que la gamificación se puede dar sin el uso de tecnología, por lo tanto, se gamifica sin mediación de ella, es una metodología que se potencia mediante el uso de herramientas digitales, que también se requiere de infraestructura tecnológica. Claramente se observó en la sexta pregunta, que no se ha dotado de los recursos necesarios, por el contrario, son los docentes que usan sus propios recursos.

Figura 13

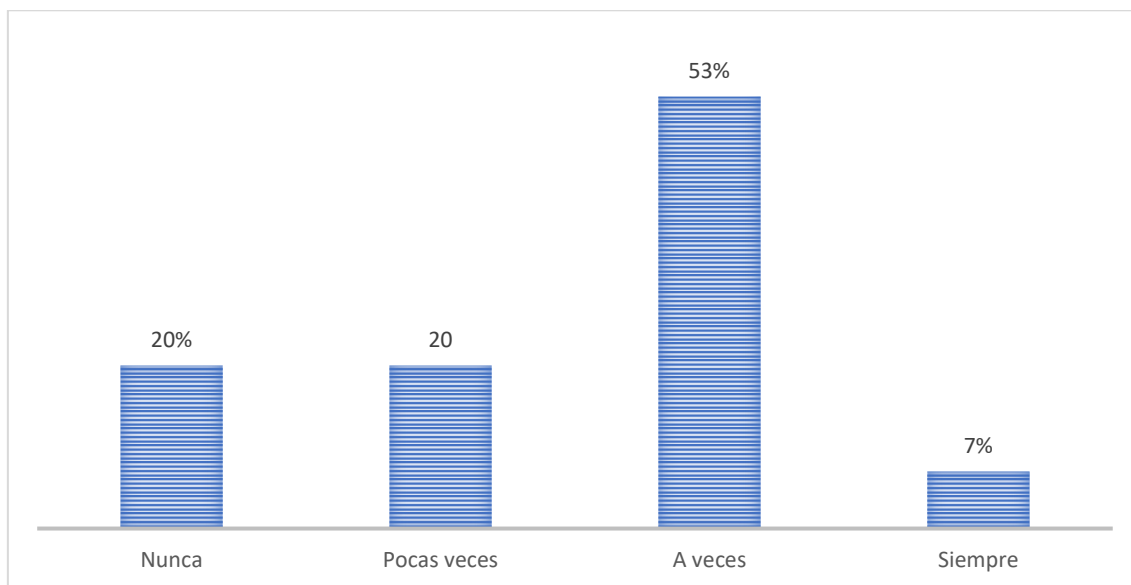
La gamificación en el proceso de enseñanza



Como se observa en la figura 14, el 53 % de los docentes indican que a veces se usa la gamificación para la evaluación educativa, en tanto que pocas veces o nunca los docentes utilizan herramientas tecnológicas de gamificación para sus evaluaciones; del total de encuestados un bajo porcentaje si utiliza estas herramientas.

Figura 14

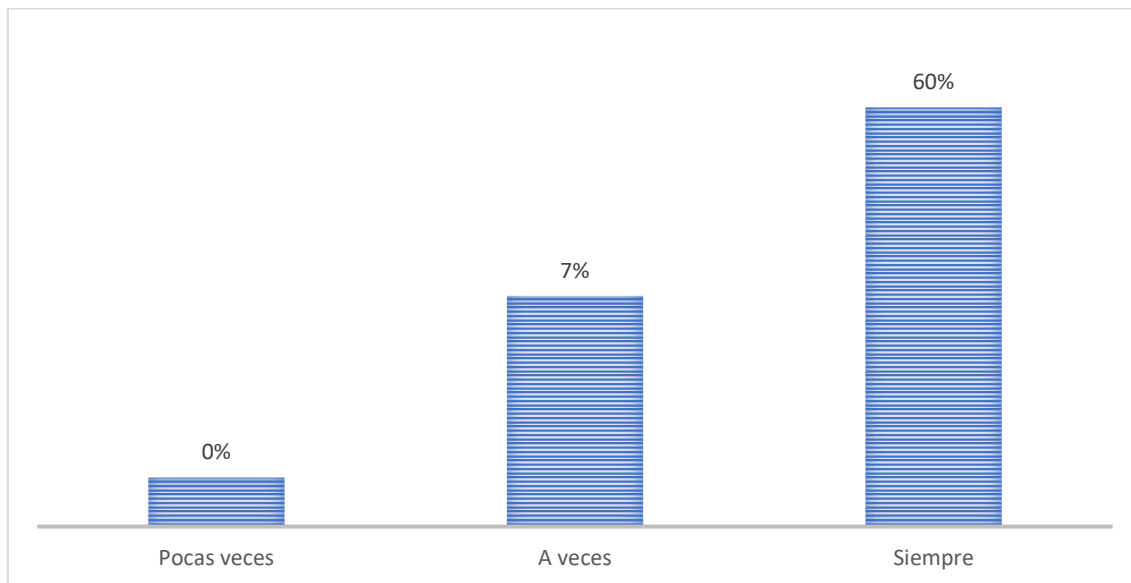
La evaluación mediante la gamificación



En la Figura 15, los docentes están convencidos de las potencialidades de la gamificación como una oportunidad para promover habilidades en los estudiantes, sin olvidar que, a la vez, se requiere de motivación, y capacitación para usar las potencialidades de esta metodología.

Figura 15

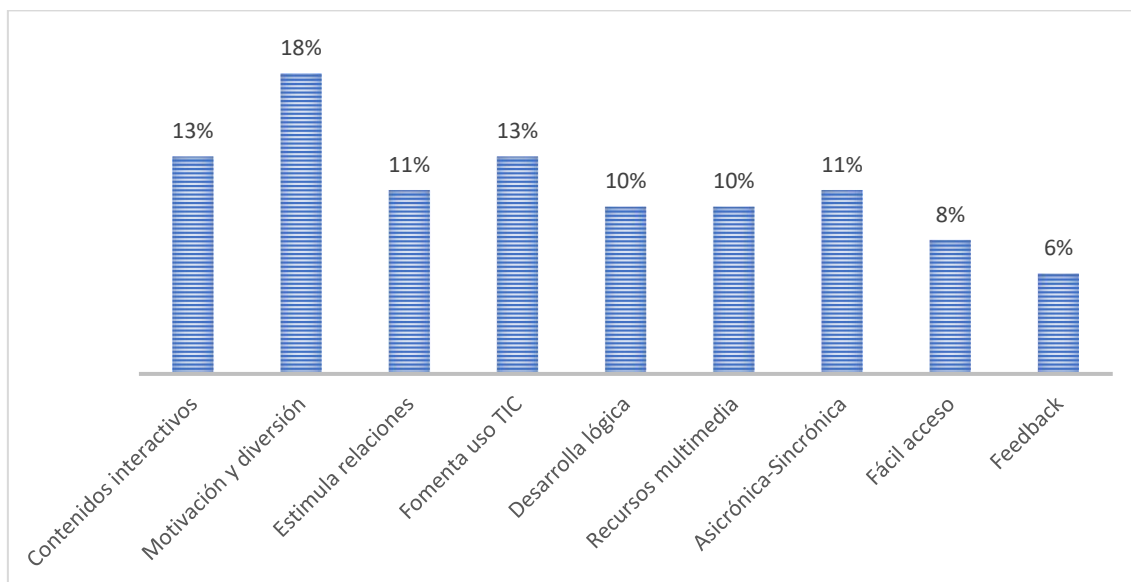
Los estudiantes aprenden mediante la gamificación



La décima pregunta demuestra el reconocimiento por parte de los docentes, respecto a los beneficios que brinda la gamificación en el ámbito educativo, la mayoría de opciones han sido seleccionados: la motivación y la diversión son reconocidas como las principales razones para aplicar la gamificación, luego se ubican los contenidos interactivos, la estimulación de las relaciones sociales, el fomento del uso de las TIC, el desarrollo de la lógica, la implementación de recursos multimedia, así como su uso sincrónico y asincrónico y el fácil acceso. El indicador con menos frecuencia es la retroalimentación, algo contradictorio con la octava pregunta en donde los docentes no usan la gamificación para la evaluación.

Figura 16

Beneficios de la gamificación

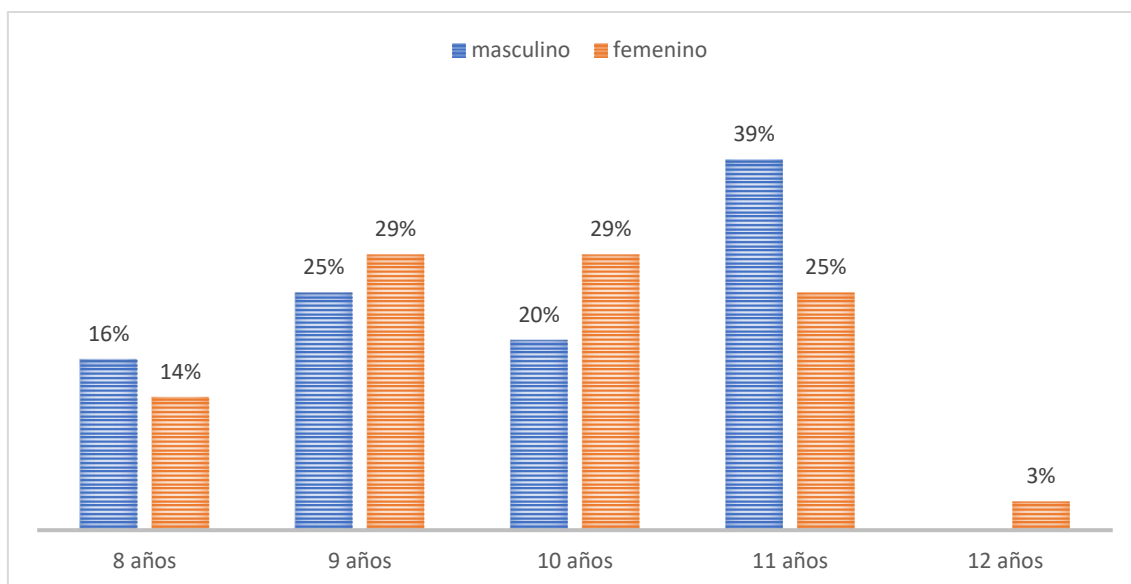


4.2 Análisis de las encuestas aplicadas a los estudiantes

Los estudiantes encuestados corresponden al nivel de Educación Básica Media, sus edades se encuentran comprendidas entre los 8 y 12 años de edad, el 49 % del estudiantado son niños y el 51 % son mujeres, así encontramos una distribución uniforme en cuanto al sexo biológico. Los encuestados tienen mayoritariamente 9, 10 y 11 años, a diferencia de la cantidad de estudiantes de 8 y 12 años. Se aprecia una población femenina distribuida más homogéneamente, en tanto que la población masculina obtiene un porcentaje mayor hacía los 11 años.

Figura 17

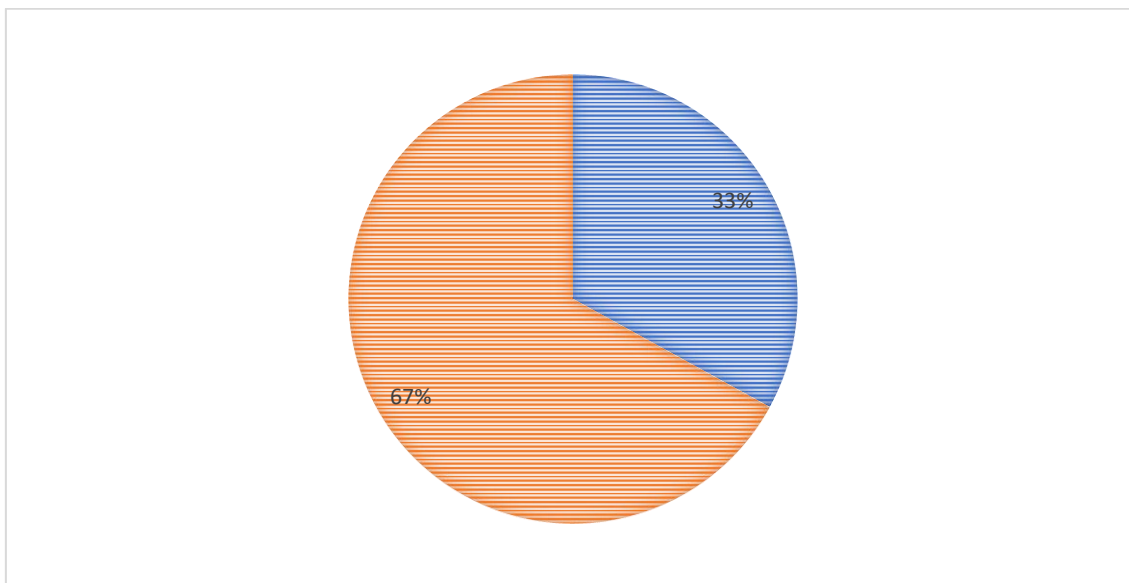
Tipología de los estudiantes encuestados



Se preguntó al grupo de estudiantes si el profesor utiliza algún recurso tecnológico para iniciar la clase, indicar el tema, objetivo o título. El 33 % de los estudiantes manifiestan que, al iniciar la clase, el docente usa recursos tecnológicos, mientras que el 67 % señalan que no usa tal recurso durante el inicio de la clase, ello no; ello no significa que no exista una motivación inicial por parte de los maestros, sino que las actividades introductorias se realizan con poca intervención tecnológica.

Figura 18

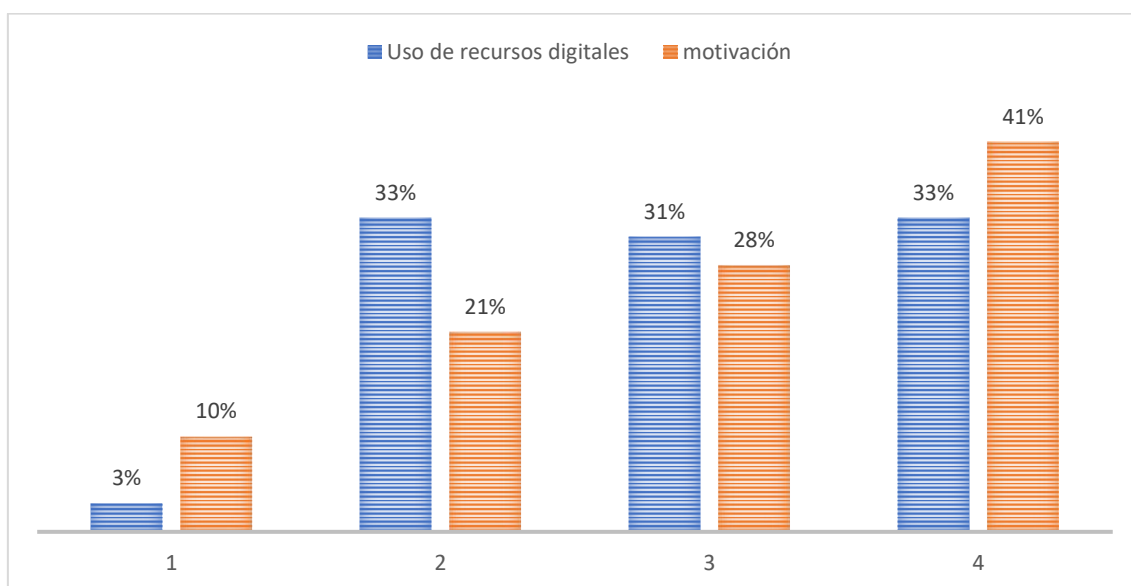
Recursos tecnológicos usados para iniciar la clase



En la segunda y tercera pregunta, se averigua por la motivación y el uso de recursos digitales o audiovisuales respectivamente. Se realiza la relación entre estos dos indicadores en la Figura 19, se aprecia la su influencia mutua, debido a que, el 90 % del grupo percibe que no está motivado y que apenas un 10 % siente esa motivación permanentemente, contrastando con la utilización de medios digitales o audiovisuales en donde el 3 % indica que se usa de manera frecuente, mientras que el resto de respuestas mantiene una distribución homogénea entre algunas veces 33%, pocas veces 28% y 41% que consideran que no se usa aplicaciones o dispositivos digitales para las clases de estudios sociales.

Figura 19

Relación entre la motivación y el uso de recursos tecnológicos en las clases de Estudios Sociales



En las preguntas cuatro y cinco de la encuesta se recolectó información sobre los recursos de los que el estudiante dispone en casa y aquellos que emplea para hacer tarea en la tarde. La Figura 20 muestra la distribución de la frecuencia con estos datos contrastados: si bien la disponibilidad de recursos en casa no supera su uso para el proceso educativo, la gráfica indica que se utiliza los recursos para hacer las actividades, aunque no en su totalidad; de entre 124 encuestados, más de la mitad usa los recursos para hacer actividades en casa, de los cuales el más usado es internet, el celular prevalece sobre el uso del computador y menos de la mitad tiene acceso a impresora. Sin embargo, existe un porcentaje alto de aquellos que no los usan para actividades educativas en casa, a pesar de que casi todos los encuestados los poseen, como se muestra en la Tabla 4.

Figura 20

El uso de recursos tecnológicos para hacer tareas

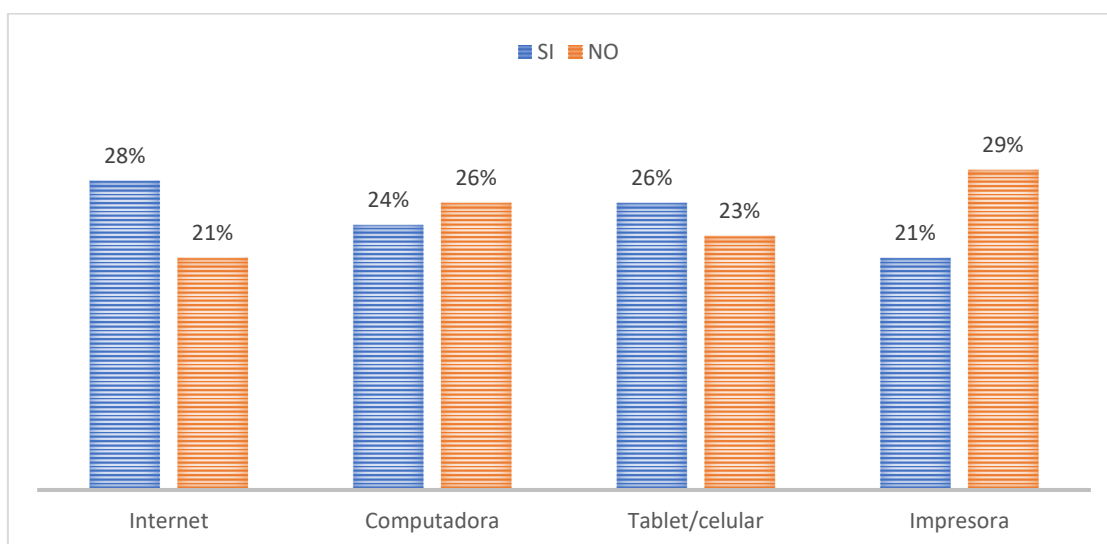


Tabla 4

Disponibilidad de recursos tecnológicos en casa

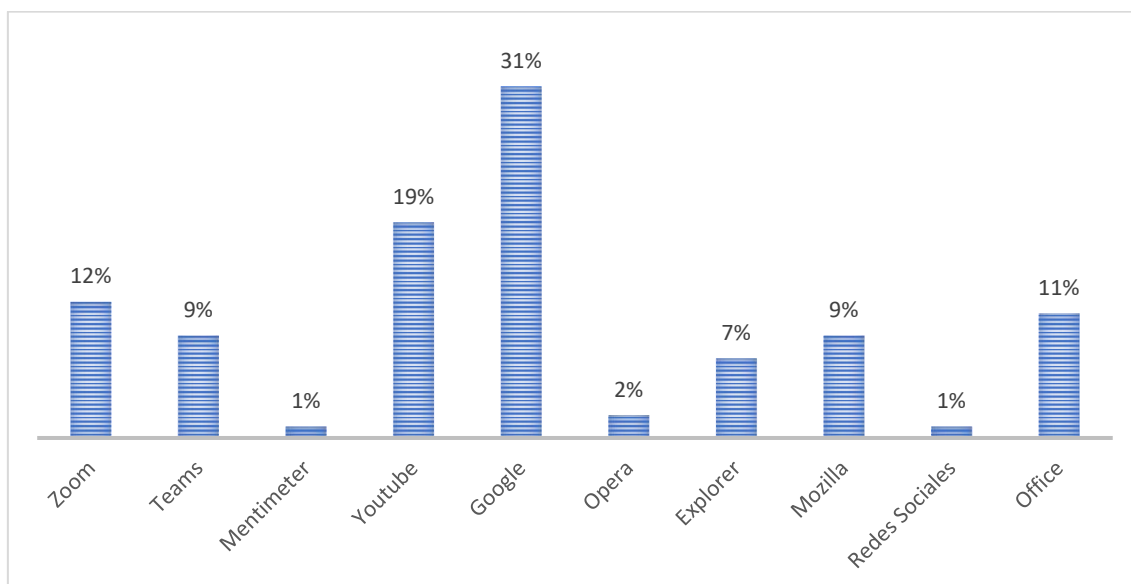
Internet	Computadora	Tablet/celular	Impresora
109	95	99	82

También se procedió a analizar la información proporcionada sobre los recursos que los alumnos emplean durante su proceso de aprendizaje. Esta pregunta se formuló teniendo en cuenta las aplicaciones más reconocidas en el ámbito educativo, y los resultados se presentan en la Figura 21. Es notable que Google es la más popular, seguida de cerca por YouTube, mientras que el uso de otras aplicaciones no llega al 30% entre los

estudiantes. Además, llama la atención que las redes sociales tienen una demanda casi insignificante, posiblemente porque los encuestados consideran que tienen otros propósitos o porque desconocen su utilidad en el ámbito educativo.

Figura 21

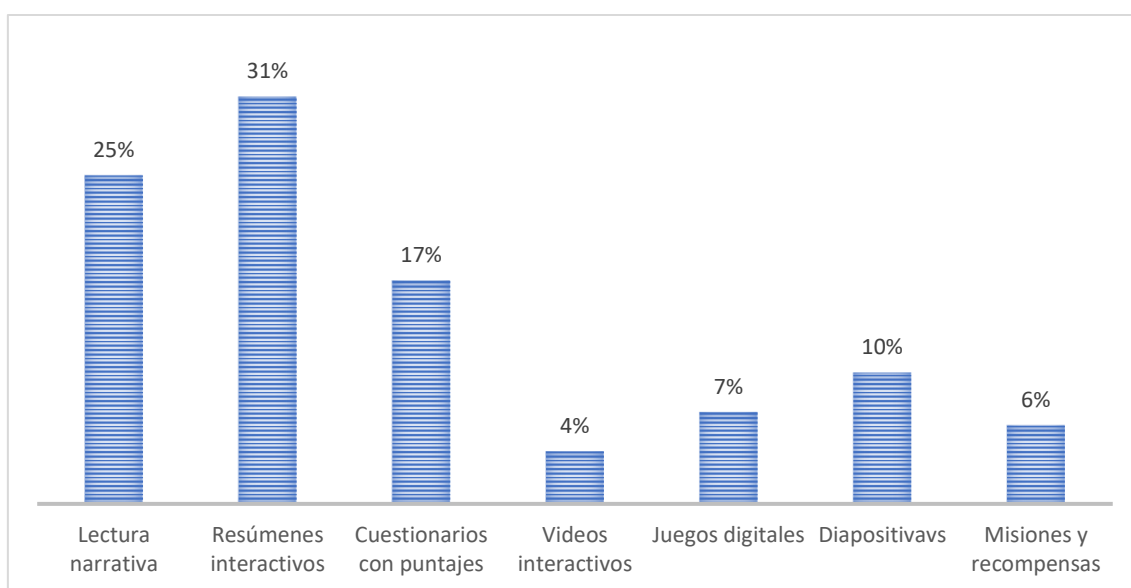
Aplicaciones educativas digitales usadas para educación



Enseguida, se ha determinado la percepción de los estudiantes sobre las actividades que usan los docentes para impartir sus clases. En la Figura 22, los resúmenes interactivos y la lectura narrativa son las estrategias más utilizadas, ocupando el 56 % y luego están los cuestionarios con puntajes; sobre las actividades restantes: videos interactivos, juegos digitales, diapositivas interactivas, misiones y recompensas, todos alcanzan valores muy bajos, lo que, reafirma que el uso de actividades digitales y orientadas a la metodología activa de la gamificación es pobre.

Figura 22

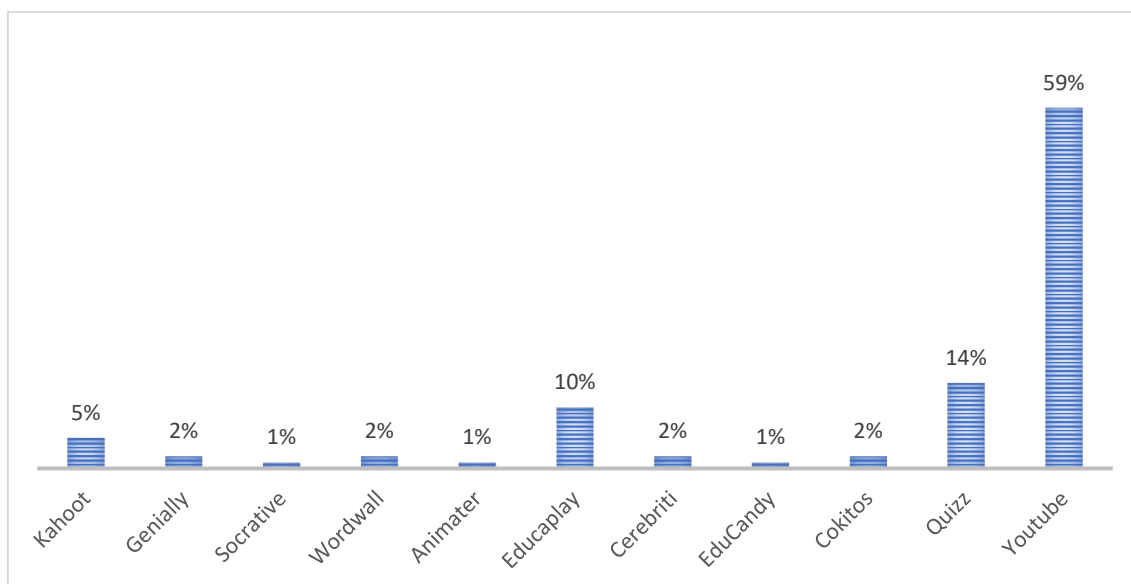
Actividades que el docente presenta en forma de gamificación educativa digital



Ahora, en la Figura 23 se miran las aplicaciones que les gustaría que sus docentes utilicen para gamificar la enseñanza. YouTube, sin dudas, es la más usada; la razón principal es su popularidad, la facilidad que los jóvenes tienen para usar videos y la disponibilidad de recursos para todas las edades y sobre muchos temas. Las otras aplicaciones tienen frecuencias muy bajas, Quizziz y Educaplay destacan en algo, pero no es significativo, por lo tanto, es necesario conocer las ventajas de algunas de ellas en el campo educativo.

Figura 23

¿Qué aplicaciones educativas digitales basadas en gamificación ha usado?



Finalmente, se les preguntó si les gustaría usar la gamificación para desarrollar sus actividades, sobre lo cual se obtuvieron los valores expuestos en la Tabla 5, donde queda reflejado el deseo de la mayoría de estudiantes por aprender mediante un proceso de gamificación.

Tabla 5

¿Le gustaría jugar mientras aprende?

Siempre	A veces	Pocas veces	Nunca
81	30	4	9
65%	24%	3%	7%

4.2 Discusión

El desarrollo de esta investigación ha permitido identificar a varios autores cuyas contribuciones son relevantes para abordar las diversas preguntas de investigación y que se alinean con los resultados obtenidos. Por un lado, Vergara (2020) enfatiza que para implementar con éxito la gamificación, los docentes deben actuar como investigadores capaces de adaptar el currículo al entorno educativo. Esta perspectiva se encuentra en sintonía con las ideas presentadas por Vásquez (2020), quien destaca la importancia de que los docentes generen nuevos conocimientos mediante la incorporación de tecnologías emergentes y la innovación en sus clases. Ambos autores subrayan que el éxito de la gamificación depende en gran medida de las cualidades proactivas de los docentes, que deben integrar aplicaciones gamificadas de manera efectiva en el plan de estudios. Desde esta perspectiva, la gamificación se considera una oportunidad para desarrollar una práctica docente que se adapte a la diversidad de estudiantes a través del currículo.

Además, se suma a esta línea de pensamiento el enfoque de Ponce (2022), quien sostiene que la gamificación, al fomentar la creatividad dentro del contexto de la competencia y el juego, contribuye gradualmente a fortalecer el currículo en diversas áreas educativas.

Por otro lado, Ferrer *et al.* (2018) y Ecuador (2022) conciben la gamificación como estrategias motivadoras en las cuales la creatividad juega un papel fundamental. Esta creatividad permite evaluar y reflexionar sobre el impacto que tiene el docente y su práctica educativa en el desarrollo integral de los estudiantes. Para estos autores, la gamificación o ludificación se presenta como una metodología destinada a incrementar la motivación de los participantes en entornos que no son inherentemente lúdicos,

generando una retroalimentación positiva tanto por parte de los estudiantes como de los educadores. Este punto de vista también es respaldado por Revelo *et al.* (2018), quienes consideran que la gamificación es una herramienta efectiva para motivar a los estudiantes a participar activamente y a interactuar de manera empática en el aula.

Como se puede observar, muchos investigadores coinciden en que la gamificación es una herramienta educativa que aporta numerosos beneficios, tanto en términos de motivación como en el ámbito curricular. Esto explica el creciente interés en utilizar juegos como herramientas de enseñanza. Además, los estudios de Mosquera (2023), Coello y Gavilanes (2019), y Marín (2015) han llegado a la conclusión de que el uso de estas dinámicas de juego promueve valores que influyen en los estudiantes, ayudándoles a desarrollar habilidades especiales y aumentando su motivación por el uso de la tecnología. Esto, a su vez, facilita una comprensión más profunda de los conocimientos impartidos, fomentando el compromiso y el deseo de superación, así como la competencia en sus habilidades a medida que enfrentan desafíos educativos.

Este breve resumen proporciona una visión inicial de los resultados de la investigación sobre el uso de la gamificación como recurso didáctico en la enseñanza de Estudios Sociales en Educación Media. Se destaca el crecimiento en el número de publicaciones y la diversidad de enfoques en este tema. Además, se reconoce la contribución significativa de diversos investigadores. Esto indica la relevancia y el potencial de futuras investigaciones en este campo.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Título:

Guía didáctica con herramientas tecnológicas de gamificación, para la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle, de Tulcán.

Datos informativos:

- **Nombre del centro educativo:** Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle, de Tulcán.
- **Sostenimiento:** Fiscomisional
- **Jornada:** Matutina
- **Ubicación:** 10 de Agosto y Esmeraldas
- **Ciudad:** Tulcán
- **Cantón:** Tulcán
- **Provincia:** Carchi
- **País:** Ecuador

Antecedentes de la propuesta:

En la actualidad la educación asiste a un sinnúmero de desafíos relacionados con la necesidad de motivar a los estudiantes en sus estudios; no obstante, el proceso de enseñanza-aprendizaje en las distintas áreas de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle, de Tulcán, se realizan sin el concurso de herramientas pedagógicas lúdicas y de gamificación. En ese sentido esta investigación parte de la premisa de la importancia de incorporar herramientas tecnológicas de gamificación en la enseñanza de las Ciencias Sociales en la Educación Media de dicha Unidad Educativa, con el objetivo de fortalecer los procesos de enseñanza- aprendizaje y potenciar el interés de los estudiantes por el conocimiento.

La gamificación en el contexto escolar implica la aplicación de elementos lúdicos, es decir, incorporar el juego en el diseño de actividades y contenidos de aprendizaje, a fin de crear un ambiente interactivo y motivador para los estudiantes, promoviendo simultáneamente el desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo, la toma de decisiones y la resolución de problemas.

Esta investigación se propone elaborar una guía didáctica que integre herramientas tecnológicas de gamificación en la enseñanza de las Ciencias Sociales, específicamente dirigida a los estudiantes de Educación Media en la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle, de Tulcán, con lo cual busca promover la participación activa, la comprensión profunda de los contenidos y el desarrollo de habilidades clave, en el proceso de enseñanza de las Ciencias Sociales.

Justificación:

Esta investigación resulta altamente pertinente porque responde a la necesidad de mejorar la enseñanza de las Ciencias Sociales, adaptándola a las exigencias y preferencias de los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle, de Tulcán. El uso de herramientas tecnológicas de gamificación representa una oportunidad valiosa para transformar la experiencia de aprendizaje, estimular la participación activa y lograr un mayor impacto en el desarrollo integral de los estudiantes en el campo de las Ciencias Sociales. El presente estudio proporciona a los docentes una estructura y actividades gamificadas que puedan adaptarse a las necesidades específicas de la institución, considerando los recursos tecnológicos disponibles y los objetivos pedagógicos establecidos. Se espera que esta guía sirva como herramienta para enriquecer las prácticas educativas y fomentar el uso creativo de las tecnologías en el aula, contribuyendo así a la formación integral de los estudiantes en el área de Ciencias Sociales

Objetivos

- **Objetivo general:**

Proporcionar a los profesores de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle, de Tulcán, una guía didáctica con una estructura y actividades gamificadas adaptadas a las necesidades específicas de la institución, afines a los objetivos educativos del currículo nacional y en concordancia con los propósitos pedagógicos de la institución.

- **Objetivos específicos:**

Analizar y fundamentar teóricamente el uso de la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de las Ciencias Sociales, revisando estudios e investigaciones previos que respalden su eficacia y beneficios.

Diagnosticar las necesidades y particularidades de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle, de Tulcán en relación con la enseñanza de las Ciencias Sociales, identificando las áreas de mejora y los desafíos específicos que pueden abordarse mediante la gamificación.

Diseñar una estructura sólida y flexible que sirva como guía para la implementación de la gamificación en las clases de Ciencias Sociales, teniendo en cuenta los recursos tecnológicos disponibles y los objetivos educativos establecidos.

Aspectos teóricos:

Investigar y adquirir un entendimiento profundo de los conceptos esenciales asociados con la gamificación, tales como la motivación intrínseca, la creación de experiencias de juego y la transferencia de conocimientos, con el propósito de establecer una base sólida para su implementación en el ámbito educativo.

- **Bases metodológicas:**

Elaborar un enfoque metodológico que proporcione directrices claras para llevar a cabo la implementación de la gamificación en las clases de Ciencias Sociales, teniendo en cuenta aspectos como la planificación curricular, la elección de actividades y recursos, así como la evaluación del aprendizaje.

Identificar y elegir de manera cuidadosa herramientas tecnológicas apropiadas para la gamificación en el entorno educativo, garantizando su compatibilidad con los dispositivos disponibles en la institución y su capacidad para respaldar los objetivos educativos establecidos.

- **Bases psicológicas:**

Realizar un análisis exhaustivo de teorías y modelos psicológicos que respalden la gamificación como un enfoque altamente efectivo para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta aspectos fundamentales

como la teoría del flujo, la teoría de la autodeterminación y la teoría del procesamiento de la información.

Obtener una comprensión profunda de los procesos cognitivos y afectivos involucrados en el aprendizaje gamificado, tales como la atención, la memoria, la emoción y la motivación, con el fin de diseñar estrategias pedagógicas que potencien el nivel de compromiso y la retención de conocimientos en los estudiantes

- **Bases pedagógicas:**

Incluir la gamificación como parte integral del marco pedagógico general en la enseñanza de las Ciencias Sociales, teniendo en cuenta los objetivos curriculares, los estándares de aprendizaje y las competencias específicas de la disciplina.

Elaborar actividades gamificadas que estimulen el desarrollo de habilidades y competencias fundamentales en las Ciencias Sociales, tales como la investigación, el pensamiento crítico, la comunicación efectiva y la resolución de problemas.

Tomar en consideración enfoques pedagógicos como el constructivismo, el enfoque por competencias y el aprendizaje colaborativo al diseñar estrategias de gamificación, con el propósito de fomentar la construcción activa del conocimiento y promover la interacción entre los estudiantes.

Análisis de factibilidad

- **Factibilidad técnica:**

Se realizó la verificación respecto a los recursos tecnológicos disponibles en la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle, de Tulcán, como dispositivos (computadoras, *tablets*, *smartphones*), conexión a internet y de la capacidad de los recursos tecnológicos pueden soportar las aplicaciones requeridas para la implementación de la gamificación en las clases de Ciencias Sociales.

- **Factibilidad financiera:**

Se analiza que los costos asociados a la adquisición o actualización de herramientas tecnológicas, materiales educativos, capacitación de docentes y evaluación de los recursos económicos disponibles para la implementación de la propuesta sí pueden ser cubiertos por la institución.

- **Factibilidad pedagógica:**

Es considerable la viabilidad de integrar la gamificación de manera efectiva en el diseño curricular y en las prácticas de enseñanza actuales.

- **Factibilidad organizacional:**

Se evalúa del nivel de apoyo y compromiso de la dirección de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle, de Tulcán, para la implementación de la gamificación en las Ciencias Sociales, de la disponibilidad y la capacidad de los docentes para participar en la capacitación y la actualización profesional relacionada con la gamificación.

- **Factibilidad legal y ética:**

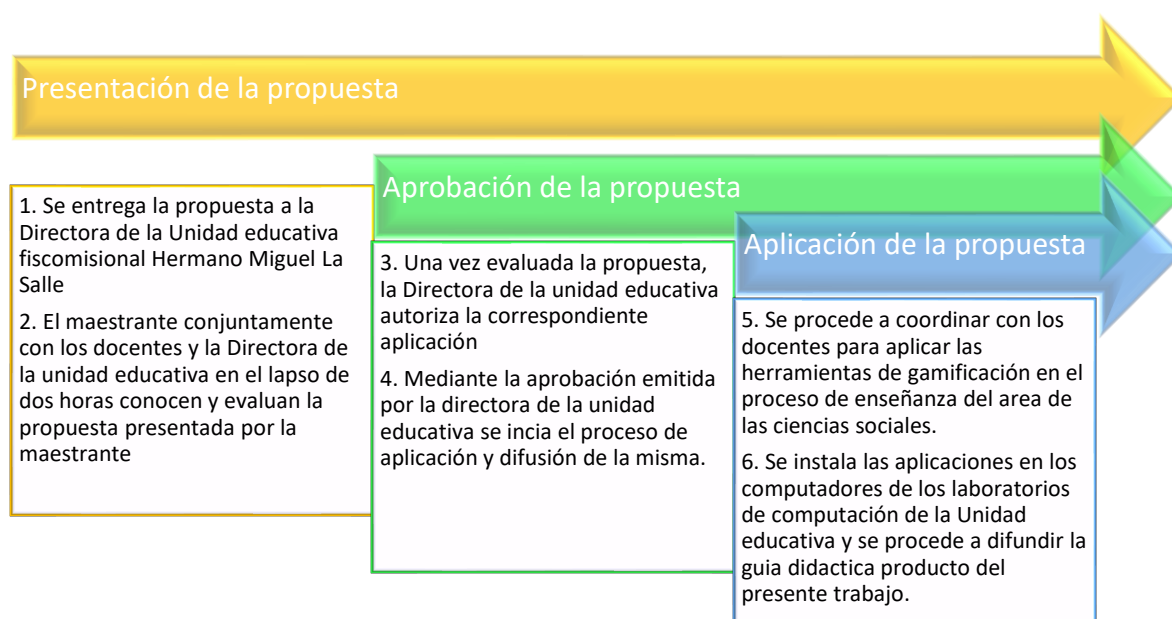
Se consideran cumplidos los aspectos legales y éticos relacionados con el uso de tecnología en el aula y la protección de la privacidad y seguridad de los estudiantes, a través del Reglamento Interno Institucional y el Código de Convivencia.

Modelo operativo

A continuación, se presenta el modelo operativo de la propuesta de solución en la presente investigación.

Figura 23

Modelo de propuesta



A continuación, se detalla el modelo operativo para la socialización de la guía didáctica con herramientas tecnológicas de gamificación, para la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle, de Tulcán.

Figura 24

Modelo Operativo

Universidad Politécnica Estatal Del Carchi Maestría En Educación Y Tecnología Maestrante: Alexandra Mafla Martínez		Propuesta de Solución: Guía didáctica con herramientas tecnológicas de gamificación, para la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle – Tulcán.			
MODELO OPERATIVO DE LA PROPUESTA					
Actividades	Método	Involucrados	Tiempo	Responsables	Evaluación
Elaboración de la propuesta	El maestrante elabora la guía didáctica a través de la selección de las aplicaciones analizando la pertinencia en el área de las Ciencias sociales.	Maestrante	15 días	Maestrante; Docente tutor de tesis	Presentación; Validación y aprobación de la propuesta
Presentación de la propuesta	Presentación de la propuesta a la directora de la Unidad educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle.	Maestrante; directora de la Unidad educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle	1 días	Maestrante	Aprobación de aplicación de propuesta
	Instalación de las aplicaciones tecnológicas en los laboratorios de computación de la Unidad educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle	Maestrante; Docentes	5 días	Maestrante	Funcionamiento de las herramientas de gamificación en los laboratorios de computación de la Unidad educativa.
Ejecución de la propuesta					
Aplicación de la propuesta	Entrega de la guía didáctica a los docentes y la correspondiente capacitación para que apliquen las herramientas de gamificación en el área de las ciencias sociales.	Maestrante; docentes	5 días	Maestrante	Socialización de Guía didáctica con las herramientas de gamificación para el aprendizaje de las ciencias sociales en la Unidad educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle

Administración de la propuesta.

- **Guía didáctica**

Aguilar (2019), en su investigación denominada *La guía didáctica, un material educativo para promover el aprendizaje autónomo*, señala que la guía didáctica constituye una valiosa herramienta que sustituye a los textos, por cuanto es un material potencialmente eficaz que ofrece mayores posibilidades de mejorar el aprendizaje a través de métodos más didácticos en comparación a los textos de estudios.

En la presente investigación, no obstante, la guía didáctica esta direccionada hacia los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle, de Tulcán, con la finalidad de que aprendan de forma sencilla y práctica está aplicar las herramientas tecnológicas de gamificación, para la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle, de Tulcán.

En el desarrollo de la guía didáctica hay que tomar en cuenta que, a partir del giro tecnológico que ha ocurrido en el proceso de educación en todos sus niveles, el empleo de la gamificación forma parte de un proceso de cambio educativo mediante el cual se apoya el proceso pedagógico de enseñanza en herramientas de gamificación. En tal sentido, resulta pertinente que la estructuración de la guía didáctica sea clara y su contenido se comprensible para que los docentes puedan elegir entre las distintas aplicaciones que ofrezca la guía didáctica, la que se encuentre más acorde al tema de enseñanza de cada clase de Estudios Sociales.

- **Estructura de la guía didáctica**

De acuerdo a la investigación realizada por Calvo Sánchez (2019), la cual se titula *Desarrollo de guías didácticas con herramientas colaborativas para cursos de bibliotecología y ciencias de la información*, establece que la guía didáctica contiene una estructura externa que consiste en el diseño de los elementos e internamente se refiere a la selección de los contenidos.

En tal sentido, los criterios que se van a tomar en cuenta internamente para el desarrollo de la guía didáctica están relacionados con los objetivos, la selección, organización, secuenciación y organización de los contenidos para su respectiva gestión en el aula de clase por parte de los docentes del área de Estudios Sociales.

Por otro lado, para la parte formal de la guía didáctica se tomarán en cuenta los elementos relacionados con datos informativos, índice, introducción, objetivos y bibliografía, estos elementos conjuntamente con los elementos internos de la guía didáctica; son la pauta para el desarrollo de una guía eficaz y útil para la aplicación de herramientas tecnológicas de gamificación, para la enseñanza de Estudios Sociales en Educación Media de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle, de Tulcán.

Presupuesto de la propuesta

La ejecución de la presente propuesta está financiada con recursos de la maestrante, quien elaborará la guía didáctica, conjuntamente con las herramientas y recursos con los que cuenta la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle, de Tulcán.

Previsión de la evaluación de la propuesta

La propuesta de solución planteada en la presente investigación cumplirá con el objetivo de proporcionar a los profesores de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle, de Tulcán, una guía didáctica con actividades gamificadas adaptadas a las necesidades específicas de la institución, afines los objetivos educativos establecidos y en concordancia con los propósitos pedagógicos de la institución.

La socialización de la guía didáctica se realizará conforme lo establecido en el modelo operativo de la presente propuesta de solución. En dicha socialización se explicará la fundamentación teórica que sirvió de base para el uso de la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de los Estudios Sociales, se dará a conocer a los docentes las necesidades y particularidades que la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle, de Tulcán presentó en relación a la enseñanza de los Estudios Sociales, identificando las áreas de mejora y los desafíos específicos que pueden abordarse mediante la gamificación y finalmente se explicará el funcionamiento de las aplicaciones contenidas en la *Guía para la implementación de la gamificación en las clases de Ciencias Sociales*, teniendo en cuenta los recursos tecnológicos disponibles y los resultados de aprendizaje esperados.

La Guía Didáctica se desarrolló en una plataforma de publicación de revistas digitales, publicaciones interactivas y catálogos denominada Calameo, y está disponible a través del siguiente enlace: [Guía Didáctica de Herramientas de gamificación \(calameo.com\)](https://calameo.com)

GUÍA DIDÁCTICA



HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE CIENCIAS SOCIALES EN EDUCACIÓN MEDIA



Autora:

Ing. Patricia Alexandra Mafla Martínez



CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	3
ALCANCE.....	4
CONCEPTOS BÁSICOS	5
HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN.....	5
CLASS-DOJO	6
KAHOOT	9
EDUCAPLAY	11
CONCLUSIONES.....	13
BIBLIOGRAFÍA.....	14
RECOMENDACIÓN	15



INTRODUCCIÓN

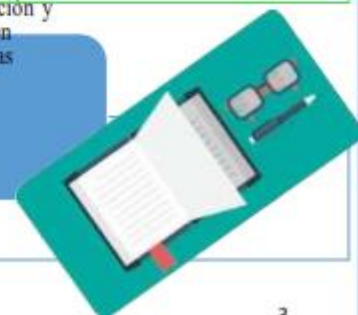
A continuación, se presenta una guía que describe de manera adecuada la utilización de herramientas tecnológicas de gamificación en la enseñanza de las Ciencias Sociales.



Esta práctica fortalece los procesos de enseñanza- aprendizaje y estimula el interés de los estudiantes por adquirir conocimientos.



La guía incluye una variedad de herramientas de gamificación y proporciona instrucciones detalladas sobre cómo utilizarlas en diferentes temas relacionados con la enseñanza de las Ciencias Sociales en educación media.



ALCANCE



Esta guía es aplicable para los docentes de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle.

Se enfoca en los docentes que imparten la asignatura de Estudios Sociales

Su aplicación es en Educación media

La finalidad del uso de las herramientas de gamificación es para enriquecer las prácticas educativas y fomentar el uso creativo de las tecnologías en el aula.



OBJETIVO



Proporcionar a los docentes una guía didáctica con una estructura y actividades gamificadas adaptadas a las necesidades específicas de la institución, afines los objetivos educativos establecidos y en concordancia con los propósitos pedagógicos de la institución.

CONCEPTOS BÁSICOS



HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN

CLASSDOJO: Comunidad compuesta de profesores y familias que se reúnen para compartir los momentos de aprendizaje en el colegio, en casa, a través de fotos, vídeos, mensajes y mucho más.

Kahoot! Plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación, el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes.

Educaplay: Esta herramienta permite diseñar juegos y actividades educativas personalizadas que fomentan la participación y motivación del alumnado.



Es una herramienta para crear actividades de forma muy sencilla y atractiva, puede usarse actividades tanto interactivas como imprimibles.



Estamos convencidos de que la mejor forma de aprender es jugando. Por eso nace Cerebriti. Un portal de juegos sobre cultura general creados por los propios usuarios.

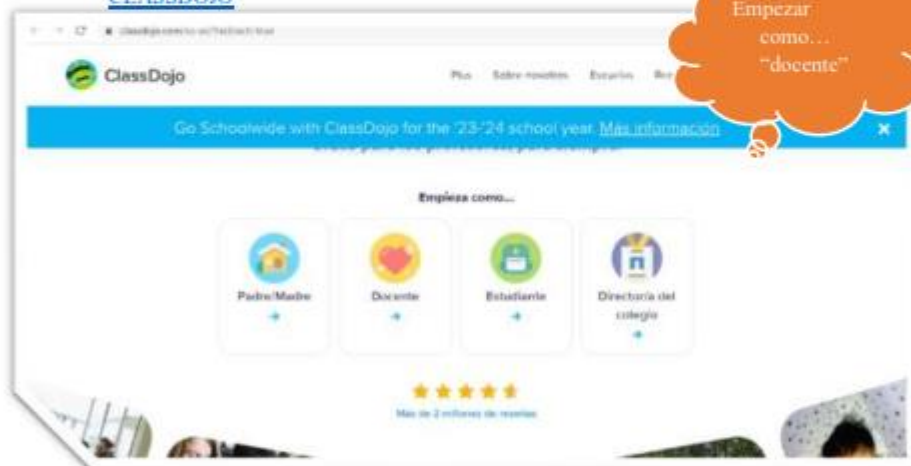


CLASS-DOJO

- 1) **Para registrarte:** En el buscador de Google, ingresamos la palabra CLASSDOJO



- 2) Desde cualquier navegador ingresar a [CLASSDOJO](https://www.classdojo.com)

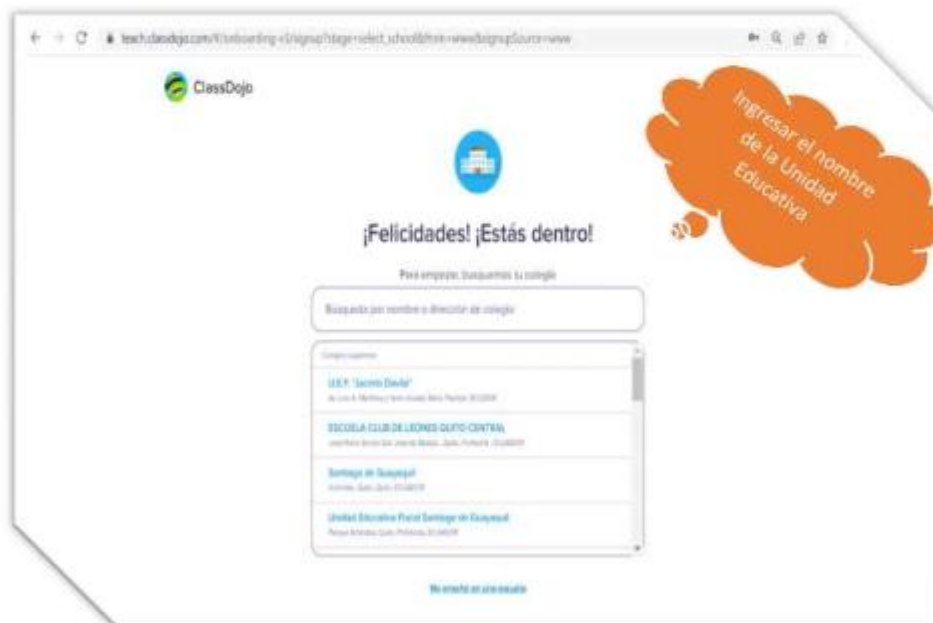


3) Elegir la opción DOCENTE, donde se despliega la siguiente ventana:



The screenshot shows a web browser window with the ClassDojo logo in the top left. The main content is a white modal box titled "Crea tu cuenta de profesor" with a yellow heart icon. Below the title is a sub-header "¿Quieres una cuenta? ¡Sí, quiero una!" and a list of input fields: "Nombre", "Apellido", "Correo electrónico", "Contraseña", and "Confirmar". At the bottom of the modal is a grey button labeled "Inscribirse". To the right of the modal is an orange thought bubble containing the text "Ingresar correo institucional".

4) Se ingresa los datos solicitados y se procede a la inscripción, al dar clic en inscribirse aparece la siguiente ventana

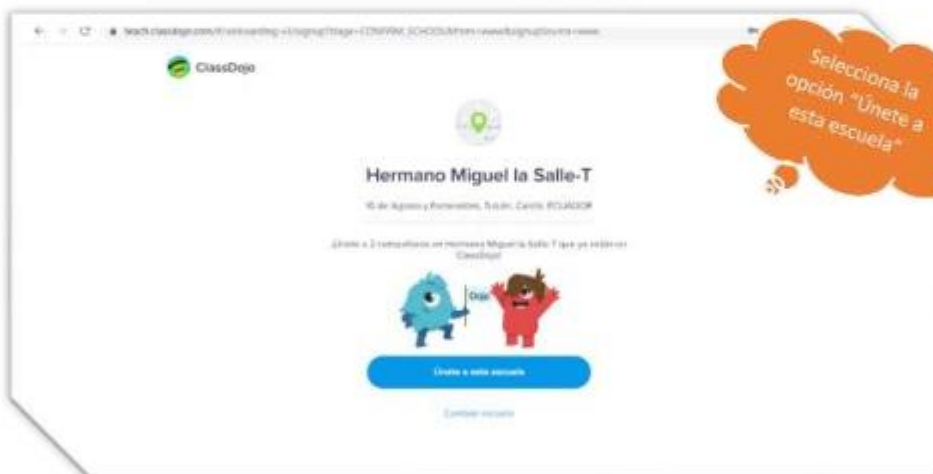


The screenshot shows a web browser window with the ClassDojo logo in the top left. The main content is a white page with a blue school icon and the text "¡Felicidades! ¡Estás dentro!". Below this is a search bar labeled "Busca por nombre o dirección de colegio" and a list of search results. The results include "I.E. 'Luzes Doradas'", "ESCUELA CLAY DE LEONIS GUÍFO-CENTRAL", "Escuela de San José", and "Unidad Educativa Pura de Santiago de Guayaquil". At the bottom of the page is a blue button labeled "No está en los resultados". To the right of the page is an orange thought bubble containing the text "Ingresar el nombre de la Unidad Educativa".

5) Buscamos la Unidad Educativa a la que pertenece:



6) Seleccionamos la Unidad Educativa y se despliega la siguiente ventana:

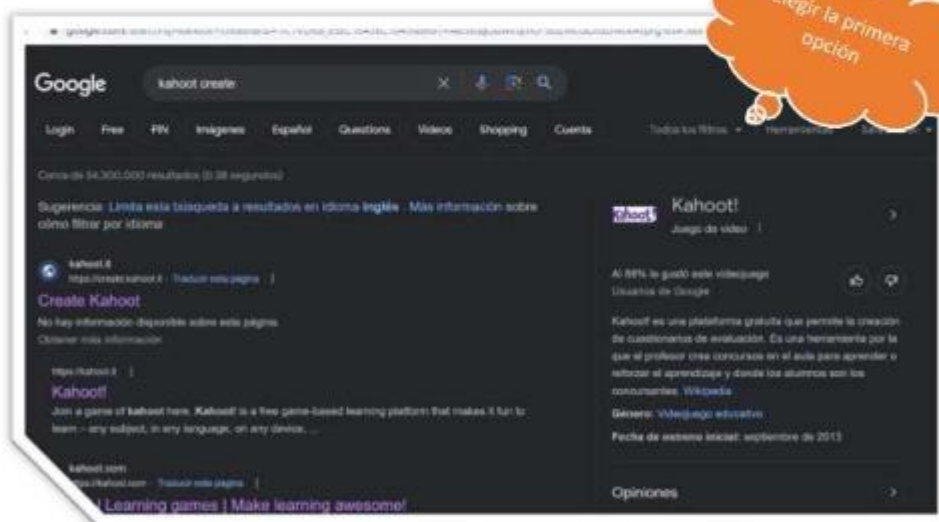


- 7) Se despliega la siguiente ventana donde se muestran todos los juegos disponibles a emplearen el proceso de enseñanza.



KAHOOT

- 1) **Para registrarte:** En el buscador de Google, ingresamos la palabra [Kahoot](#).




2) En la pantalla que se despliega, ingresar la información personal para crear la cuenta:



3) Elegir el tipo de cuenta

Iniciar sesión'." data-bbox="237 384 818 574"/>

4) En la siguiente ventana elegir el lugar de trabajo



5) Elegir la opción gratuita, y se despliega la siguiente ventana:



EDUCAPLAY

1) **Para registrarte:** En el buscador de Google, ingresamos la palabra [EDUCAPLAY](#).

The image shows the registration form on the EducaPlay website. The form is titled "Registro de Usuarios" and includes the following fields: "Nombre", "Apellido", "Email", "Contraseña", "Repetir Contraseña", "Vivo en" (with a dropdown menu set to "España"), "Año de nacimiento", "Idioma de contacto" (with a dropdown menu set to "Español"), and "País de origen" (with a dropdown menu set to "México"). There is a "Iniciar sesión" button and a "¿Olvidaste tu contraseña?" link. At the bottom, there is a CAPTCHA image showing the characters "E5KLI".

Ingresar los datos y realizar la validación

2) Una vez creada la cuenta, se despliega la siguiente ventana:



3) En el panel de crear actividad se muestra lo siguiente:



Word Wall

1. **Para registrarte:** En el buscador de Google, ingresamos la palabra Word Wall, o ingrese en el siguiente link: <https://wordwall.net/es>



2. Crear la cuenta con correo electrónico y contraseña institucional e ingresar:



3. Crear la actividad de acuerdo al tema de la clase, eligiendo una plantilla.



Cerebriti

1. **Para registrarte:** En el buscador de Google, ingresamos la palabra Word Wall o ingresa en este link: <https://www.cerebriti.com/>



2. Una vez en la página, crear el juego de acuerdo al tema de clase impartido



CONCLUSIONES

El empleo de herramientas de gamificación en el proceso de enseñanza de ciencias sociales puede generar diversos beneficios y efectos positivos en el aprendizaje de los estudiantes. A continuación, se presentan algunas conclusiones destacadas al respecto:

Estimulación de la participación y motivación: La gamificación brinda un enfoque divertido y lúdico al aprendizaje, lo cual puede incrementar la participación y motivación de los estudiantes, fomentando su activa implicación en el proceso educativo. Mediante elementos de juego como recompensas, desafíos y competencias, se puede despertar un mayor interés y compromiso en los estudiantes hacia el estudio de las ciencias sociales.

Aprendizaje práctico y aplicado: Las herramientas de gamificación permiten a los estudiantes experimentar situaciones y problemas del mundo real de forma práctica y aplicada. Esto les brinda la oportunidad de poner en práctica sus conocimientos teóricos y desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas en un contexto significativo. Los juegos y simulaciones pueden simular escenarios sociales complejos y desafiantes, lo que contribuye a una mejor comprensión de los conceptos y las interacciones sociales.

Retroalimentación inmediata: Las herramientas de gamificación suelen ofrecer retroalimentación inmediata a los estudiantes sobre su desempeño y progreso. Esto les permite evaluar su comprensión de los contenidos y corregir errores de manera inmediata. La retroalimentación instantánea contribuye a mejorar el aprendizaje de los estudiantes y los motiva a seguir participando y esforzándose en el juego.

Fomento de la colaboración y el trabajo en equipo: Muchos juegos y herramientas de gamificación fomentan la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes. Estas actividades promueven la comunicación, el intercambio de ideas y la resolución conjunta de problemas, lo que contribuye al desarrollo de habilidades sociales y de trabajo en equipo, las cuales son fundamentales en el ámbito de las ciencias sociales.

Personalización del aprendizaje: La gamificación permite adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes. Al ofrecer diferentes niveles de dificultad, opciones de juego y seguimiento del progreso, se puede personalizar el aprendizaje para que se ajuste a las capacidades y preferencias de cada estudiante. Esto ayuda a crear un entorno de aprendizaje más inclusivo y estimulante.



RECOMENDACIÓN

Es recomendable el uso de herramientas de gamificación en la enseñanza de ciencias sociales, ya que puede proporcionar una experiencia de aprendizaje más dinámica, motivadora y práctica. Estas herramientas tienen el potencial de mejorar la participación y motivación de los estudiantes, promover el pensamiento crítico y colaborativo, y brindar retroalimentación inmediata. Sin embargo, es importante considerar que la gamificación no debe verse como una solución única, sino como un complemento pedagógico que se integra con estrategias didácticas sólidas y bien diseñadas.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, R. M. (2019). La guía didáctica, un material educativo para promover el aprendizaje autónomo. Obtenido de http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20639/guia_didactica.pdf
- Calvo Sánchez, L. (2015). Desarrollo de guías didácticas con herramientas colaborativas para cursos de bibliotecología y ciencias de la información. Obtenido de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/cciencias/article/view/17615/23146#:~:text=La%20gu%C3%ADa%20did%C3%A1ctica%20debe%20tomar,%20disposici%C3%B3n%20de%20los%20elementos.>
- Mafla, A. (2023). Herramientas de gamificación para la enseñanza de Ciencias sociales en la Unidad educativa fiscomisional Hermano Miguel La Salle .

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Se puede concluir que la investigación ha cumplido con los objetivos planteados de manera integral y satisfactoria. Se logró determinar las herramientas tecnológicas de gamificación aplicables en la enseñanza de las Ciencias Sociales para el año lectivo 2022-2023 en la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle, de Tulcán. Este hallazgo representa un avance significativo en la incorporación de tecnología para mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de las Ciencias Sociales.
- Además, se realizó un análisis exhaustivo del proceso de enseñanza de las Ciencias Sociales en la Educación Media, permitiendo identificar las áreas de mejora y las oportunidades para la implementación efectiva de las herramientas tecnológicas de gamificación. Esto proporciona una base sólida para la toma de decisiones informadas y estrategias en el proceso educativo.
- Por último, se logró la construcción de una guía didáctica que integra herramientas tecnológicas de gamificación de manera precisa y adaptada a las necesidades y características de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle, de Tulcán durante el año lectivo 2022-2023. Esta guía, además, constituye un recurso valioso que facilitará a los docentes la implementación efectiva de la gamificación en la enseñanza de las Ciencias Sociales, promoviendo así un ambiente de aprendizaje más interactivo, motivador y significativo para los estudiantes. Estos resultados representan un paso adelante en la mejora de la calidad educativa en el contexto específico del proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales en la educación media.

Recomendaciones

- Implementar la gamificación como herramienta metodológica en el ámbito educativo, específicamente en el área de Ciencias Sociales, utilizando conceptos y términos clave establecidos en la guía didáctica desarrollada como base para diseñar e implementar actividades gamificadas en el aula; para ello los docentes deben comprender los principios y estrategias de la gamificación de manera efectiva, aspectos que se proporcionarán a través de capacitaciones y recursos adicionales para apoyar su comprensión y aplicación adecuada en el contexto educativo.
- Realizar una continua evaluación del impacto de la gamificación en la enseñanza de los Estudios Sociales, utilizando métodos de análisis adecuados y combinando enfoques cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión completa de los beneficios, desafíos y limitaciones de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes.
- Promover el uso creativo de las tecnologías en el aula para enriquecer las prácticas educativas de manera que se exploren diferentes herramientas y recursos digitales que puedan complementar la implementación de la gamificación y aumentar la participación y motivación de los estudiantes. Para ello se debe investigar, seguir explorando y promoviendo el uso de la gamificación como estrategia pedagógica en diferentes disciplinas y contextos educativos. Esto incluye, por ejemplo, animar a la adaptación y aplicación de la gamificación en otros ámbitos para potenciar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes de manera más amplia.

Referencias

- Abramowski, A. L., y Sorondo, J. (2023). La crítica a la escuela tradicional desde la perspectiva de la educación emocional. *Perfiles Educativos*, 45(181), 161-178. <https://doi.org/10.22201/IISUE.24486167E.2023.181.60516>.
- Agreda Reyes, A. A., y Pérez Azahuanche, M. Á. (2020). Relación entre acompañamiento pedagógico y práctica reflexiva docente. *ESPACIOS EN BLANCO. Revista de educación*, 2(30), 219-232. <https://doi.org/10.37177/UNICEN/EB30-273>
- Aguilera Meza, C. K., Santos Loor, C. P., Pinargote Párraga, B. A., y Erazo Delgado, J. R. (2020). GAMIFICACIÓN: ESTRATEGIA DIDÁCTICA MOTIVADORA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA. *Revista Cognosis*, 5(2), 51. <https://doi.org/10.33936/COGNOSIS.V5I3.2083>
- Aguirre, N. D. S. (2021). Percepción ciudadana sobre el sistema de recolección de desechos sólidos mediante ecotachos en el barrio San Alfonso, cantón Riobamba. *Kairós. Revista de Ciencias Económicas, Jurídicas y Administrativas*, 4(6), 70-81. <https://doi.org/10.37135/KAI.03.06.05>
- Aguirre-Canales, V. I., Gamarra-Vásquez, J. A., Lira-Seguín, N. A., y Carcausto, W. (2021). La formación continua de los docentes de educación básica infantil en américa latina: una revisión sistemática. *Investigación Valdizana*, 15(2), 101-111. <https://doi.org/10.33554/RIV.15.2.890>
- Aparici, R., y Silva, M. (2022). Pedagogy of interactivity. *Comunicar*, 19(38), 51-58. <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-05>
- Arroyo Fabara, L. K., y Romero García, V. H. (2022). Estrategias Didácticas para mejorar los procesos enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales con estudiantes de EGB media. [Ecuador: Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC)]. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/8909>
- Bancos, JA y Bancos, CAM (Eds.). (2019). Educación multicultural: problemas y perspectivas. John Wiley e hijos.
- Calderón Fernández, M.J. (2020). PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: ECONOMISTA TEMA: "EL COMERCIO INFORMAL COMO GENERADOR DE. *Universidad Estatal del Sur de Manabí*, 1, 109.

- Campillo Ferrer, J. M., Miralles Martínez, P., y Sánchez Ibañez, R. (2019). La enseñanza de ciencias sociales en educación primaria mediante el modelo de aula invertida. *33(3)*, 347-362.
- Candela Borja, Y. M., Intriago Loor, M. E., Solórzano Coello, D. L., y Rodríguez Gámez, M. (2020). Los procesos motivacionales de la teoría cognitiva social y su repercusión en el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato. *Dominio de las Ciencias*, ISSN-e 2477-8818, Vol. 6, No. 3, 2020 (Ejemplar dedicado a: Julio-Septiembre 2020), págs. 932-949, 6(3), 932-949. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1326>
- Castillo-Mora, M. J., Escobar-Murillo, M. G., Barragán-Murillo, R. de los Á., y Cárdenas-Moyano, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del Conocimiento*, 7(1), 686-701. <https://doi.org/10.23857/PC.V7I1.3503>
- Castillo-Urco, C., Mancheno-Saá, M., y Gamboa-Salinas, J. (2020). Panorama socioeconómico de los emprendedores de la economía informal de la ciudad de Ambato-Ecuador. *CIENCIA UNEMI*, 13(33), 47-58. <https://doi.org/10.29076/issn.2528-7737vol13iss33.2020pp47-58p>
- Castro, S., Guzmán, B., y Casado, D. (2019). (No Title). En *Año* (Vol. 13).
- César, J., y Rocha, R. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 63-75. <https://doi.org/10.5377/FAREM.V0I0.11608>
- Cevallos, G. F., Ficooseco, V. S., y Souza Cuoto, E. (2019). “Enseñar lo que se ignora”: una aproximación desde la formación docente y la evaluación de aprendizajes sobre tecnologías digitales en el Ecuador. *Revista Diálogo Educativo*, 19(61), 826-843. <https://doi.org/10.7213/1981-416X.19.061.AO06>
- Chasi Solórzano, B. F. (2020). Integració de les TIC en els processos d’ensenyament-aprenentatge a la Facultat de Filosofia, Lletres i Ciències de l’Educació de la Universitat Central de l’Ecuador. *REIRE Revista d’Innovació i Recerca en Educació*, 13(1), 1–18-1–18. <https://doi.org/10.1344/REIRE2020.13.122235>
- Cobos Sánchez, Á. (2021). La gamificación a través de plataformas E-learning: Análisis cuantitativo de una pedagogía emergente implantada mediante de las TIC.

ReiDoCrea: Revista electrónica de investigación Docencia Creativa.
<https://doi.org/10.30827/DIGIBUG.70897>

- Coello, A., & Gavilanes, A. (2019). Gamificación como técnica innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Cóndor, B. H., y Remache Bunci, M. (2019). La evaluación al desempeño directivo y docente como una oportunidad para mejorar la calidad educativa. *Cátedra*, 2(1), 116-131. <https://doi.org/10.29166/CATEDRA.V2I1.1436>.
- Contreras, J., & Eguía, M. (2019). Gamificación como técnica innovadora en la educación.
- Cortes, F., Villca, R. C., Toro, D. V., Sarmiento, H. A., y Gómez, R. M. (2017). Variables influyentes en la conducta ambiental en alumnos de unidades educativas, región de Coquimbo-Chile. *Estudios Pedagogicos*, 43(2), 27-46. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052017000200002>
- Covarrublas Hernández, L. Y. (2021). Educación a distancia: transformación de los aprendizajes. *Telos: Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 23(1), 150-160. <https://doi.org/10.36390/TELOS231.12>
- Cruz - Carbonell, V., Hernández - Arias, Á. F., y Silva - Arias, A. C. (2020). Cobertura de las TIC en la educación básica rural y urbana en Colombia. *Revista Científica Profundidad Construyendo Futuro*, 13(13), 39-48. <https://doi.org/10.22463/24221783.2578>
- Cumpa, G., de Sánchez, A., Aragón, A., Ranulfo, O., López, A., Carmen, M., Ortiz, C., Ocaña, O., Luis, A., Pérez, L., Morejón, B., Ángel, M., de Alencar, S., Maria Lima, E., Ramos, M., Marín, L., Graciela, M., del Valle Bazán, Olga, I., ... De la, M. (2019). Desarrollo de la Creatividad. <https://www.academica.org>.
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*. Ministerio de Educación.
- Díaz, M. (2018). Gamificación en la educación formal: Estrategias y beneficios.
- Díaz, S. R., y Ferreira, M. A. V. (2020). Desde la dis-capacidad hacia la diversidad funcional: un ejercicio de Dis-Normalización. *Revista Internacional de Sociología*, 68(2), 289-309. <https://doi.org/10.3989/ris.2008.05.22>

- Díaz-Delgado, N. (2018). Gamificar y transformar la escuela. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 9(2), 61-73. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM.12457>
- Durán-Pérez, V. D., Gutiérrez-Barreto, S. E., Durán-Pérez, V. D., y Gutiérrez-Barreto, S. E. (2021). El aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades cognitivas en la formación de los profesionales de la salud. *FEM: Revista de la Fundación Educación Médica*, 24(6), 283-290. <https://doi.org/10.33588/FEM.246.1153>
- Ellis, A. K., Denton, D. W., y Bond, J. B. (2014). An Analysis of Research on Metacognitive Teaching Strategies. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 4015-4024. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.883>
- Enríquez Chasin, R. I. (2021). La Efectividad del Aprendizaje Activo en la Práctica Docente. *EduSol*, 21(74), 102-111. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-80912021000100102&lng=es&synrm=1&isoytng=es
- Escribano Hervis, E. (2018). El desempeño del docente como factor asociado a la calidad educativa en América Latina. *Revista Educación*, 717-739. <https://doi.org/10.15517/REVEDU.V42I2.27033>
- Estrategia alternativa para la resolución de conflictos en las redes sociales digitales | *CIID Journal*. (s. f.). <https://www.ciidjournal.com/index.php/abstract/article/view/47>
- Fajardo, M. S. (2017). La Educación Superior Inclusiva en Algunos Países de Latinoamérica: Avances, Obstáculos y Retos Inclusive Higher Education in Some Latin American Countries: Progress, Obstacles and Challenges. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 11(1), 171-197. www.rinace.net/rlei/
- Fernández Arias, P., Ordóñez Olmedo, E., Vergara Rodríguez, D., y Gómez Vallecillo, A. I. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Prisma Social: revista de investigación social*, ISSN-e 1989-3469, No. 31, 2020 (Ejemplar dedicado a: Comunicación del Conocimiento Científico en la Era de la Postverdad. Retos y Oportunidades), págs. 388-409, 31, 388-409. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7625998&info=resumen&idioma=ENG>

- Fernández-Berrocal, P., y Ruiz Aranda, D. (2017). La Inteligencia emocional en la Educación. *Electronic Journal of Research in Education Psychology*, 6(15). <https://doi.org/10.25115/EJREP.V6I15.1289>
- Ferreira, R. S., Xavier, R. A. C., y Ancioto, A. S. R. (2021). Virtual reality as a tool for basic and vocational education. *Revista Científica General Jose Maria Cordova*, 19(33), 223-241. <https://doi.org/10.21830/19006586.728>
- Ferrer Planchart, S. C., Fernández Reina, M., Polanco Padrón, N. D., Montero Montero, M. E., y Caridad Ferrer, E. E. (2020). Vista de La Gamificación como herramienta en el trabajo docente del orientador: innovación en asesoramiento vocacional desde la neurodidáctica. <https://rieoei.org/RIE/article/view/3236/4004>
- Fidalgo-Blanco, Á., Luisa Sein-Echaluze, M., y José García-Peñalvo, F. (2020). Ventajas reales en la aplicación del método de Aula Invertida-Flipped Classroom. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.361057>
- Flores-aguilar, G., y Fernández-Río, J. (2021). Gamificación. En *Gamification* (Vol. 1, pp. pág. 1-35).
- Fonseca-Guerrero, C. (2018). Manejo adecuado de los residuos sólidos Apoyados con las TIC. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(2), 95-105. <https://doi.org/10.17981/CULTEDUSOC.9.2.2018.09>
- Gallego Ortega, J. L., Figueroa Sepúlveda, S., y Rodríguez Fuentes, A. (2019). La comprensión lectora de escolares de educación básica. *Literatura y Lingüística*, 40, 187-208. <https://doi.org/10.29344/0717621X.40.2066>
- Gallego, F. J., Molina, R., y Llorens, F. (s. f.). Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje.
- Galván, J. J. M., Medina, M. Á. N., & Pérez, P. G. (2021). Las TIC en la didáctica de las ciencias en el ámbito español: revisión sistemática en relación con el tratamiento de competencias digitales. *Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales*, (41), 119-136.
- Gamboa Caicedo, G. E., Porras Álvarez, J., y Campos, M. M. (2020). Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(3), 473-487. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1316>

- García Casaus, F., Cara Muñoz, J. F., Martínez Sánchez, J. A., y Cara Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, ISSN-e 2695-9305, Vol. 1, No. 1, 2020, págs. 16-24, 1(1), 16-24. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607&yinfo=resumen&idioma=ENG>
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., y Cara-Muñoz, M. M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje Gamification in the classroom as a motivating tool in the teaching-learning process. *LOGIA*, 2021(2), 43-52. moz-extension://44f96a08-b434-4bd6-a0aa-aa7309ecbc5e/enhanced-reader.html?openAppypdf=https%3A%2F%2Flogiaefd.com%2Fwp-content%2Fuploads%2F2021%2F02%2F5.pdf
- Gómez Vahos, L. E., Muriel Muñoz, L. E., y Londoño Vásquez, D. A. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. En revista *Encuentros*, 17-19. <http://orcid.org/0000-0001-5339-2093><http://orcid.org/0000-0003-2586-0771><http://orcid.org/0000-0003-1110-7930>
- Gómez-Trigueros, I.-M., Rovira-Collado, J., y Ruiz-Bañuls, M. (2018). Literatura e Historia a través de un universo transmedia: posibilidades didácticas de El Ministerio del Tiempo. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 9(1), 217. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.1.18>
- Granda Ayabaca, D. M., Jaramillo Alba, J. A., y Espinoza Guamán, E. E. (2019). Implementación de las TIC en el ámbito educativo ecuatoriano. *Sociedad y Tecnología*, 2(2), 45-53. <https://doi.org/10.51247/ST.V2I2.49>
- Guevara Bustamante, E., Moreno Muro, J.-P., Guevara Bustamante, E., y Moreno Muro, J.-P. PÁG. (2021). El aprendizaje de las Ciencias Sociales desde una perspectiva didáctica contextual. *Academo* (Asunción), 8(1), 88-100. <https://doi.org/10.30545/ACADEMO.2021.ENE-JUN.8>
- Idrovo, S. (2018). Gamificación en el aula: Una propuesta para innovar en la enseñanza.

- Hadiyati, E. (2019). Service Quality and Performance of Public Sector: Study on Immigration Office in Indonesia. *International Journal of Marketing Studies*, 6(6). <https://doi.org/10.5539/IJMS.V6N6P104>
- Khan, B. A., Khan, A. A., Ali, M., y Cheng, L. (2019). Greenhouse gas emission from small clinics solid waste management scenarios in an urban area of an underdeveloping country: A life cycle perspective. *Journal of the Air and Waste Management Association*, 69(7), 823-833. <https://doi.org/10.1080/10962247.2019.1578297>
- Kondrashova, L. V., Kondrashov, M. M., Chuvasova, N. O., Kalinichenko, N. A., y Deforz, H. V. (2020). Development of Creative Potential of Future Teachers. *Educ. Form.*, 5(3), e3292. <https://doi.org/10.25053/REDUFOR.V5I15SET/DEZ.3292>
- La Gamificación como herramienta en el trabajo docente del orientador: innovación en asesoramiento vocacional desde la neurodidáctica - Dialnet. (s. f.). Recuperado 3 de julio de 2023, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6711419>
- La gamificación en el aprendizaje creativo de la biología - Dialnet. (s. f.). Recuperado 3 de julio de 2023, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8705926>
- Ledesma, K. N. F., González-Díaz, R. R., y Contreras, E. E. L. (2020). Estrategia alternativa para la resolución de conflictos en las redes sociales digitales. *CIID Journal*, 1(1), 103-113. <https://doi.org/10.46785/CIIDJ.V1I1.47>
- Limongi-Vélez, V. (2022). Un reto actual: acompañamiento pedagógico, el camino para mejorar el accionar de los docentes. *Cátedra*, 5(2), 55-74. <https://doi.org/10.29166/CATEDRA.V5I2.3544>
- Llumiyinga, T., y Danilo, D. (2020). Enseñanza virtual lúdica (Gamificación) de los periodos desarrollo regional e integración de las culturas de la sierra del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/26309>
- Londoño Vásquez, L. M., y Rojas López, M. D. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, 23(3), 493-512. <https://doi.org/10.5294/EDU.2020.23.3.7>
- López Chavarrío, M., Hincapié Parra, D. A., Rodríguez Rodríguez, M., Peña Ospino, A. I., Pinzón Rojas, N. R., y Rodríguez, N. C. (2021). Consideraciones acerca del

aula invertida AI (FLIPPED CLASSROOM). Revista Repertorio de Medicina y Cirugía, 30(2), 188-194.
<https://doi.org/10.31260/REPRTMEDCIR.01217372.1087>

Lozada, E., & Betancur, P. (2018). Gamificación en la educación: Efectividad y perspectivas futuras <https://doi.org/10.15359/ree.21-3.15>

Lozano, S. I., Suescún, E., Vallejo, P., Mazo, R., Correa, D., Lozano, S. I., Suescún, E., Vallejo, P., Mazo, R., y Correa, D. (2020). Comparando dos estrategias de aprendizaje activo para enseñar Scrum en un curso introductorio de ingeniería de software. *Ingeniare. Revista chilena de ingeniería*, 28(1), 83-94.
<https://doi.org/10.4067/S0718-33052020000100083>

Manzano Díaz, M., Astudillo Pincay, A. E., y Contreras Morales, A. R. (2021). Incidencia de las herramientas TIC en el proceso de enseñanza en el área de matemática en los docentes de EGB media de la unidad educativa Modesto Chávez Franco del cantón Milagro durante el periodo escolar 2021- 2022. Repositorio de la Universidad Estatal de Milagro.
<http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/5922>

María De Lourdes, M., Toto, F., y Farías, L. (s. f.). UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO Manual de Contabilidad Básica Materia: Normas de Información Financiera Escuela Superior Cd. Sahagún Licenciatura en Contaduría Manual de Contabilidad Básica.

Marta-Lazo, C. (2018). La brújula de la educomunicación [Editorial]. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 9(2), 7.
<https://doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.2.24>

Martínez Olvera, W., Esqueviel Gómez, I., y Martínez-Castillo, J. (2020). Aula Invertida o Modelo Invertido de Aprendizaje: origen, sustento e implicaciones VideoJuegos aplicados al desarrollo de habilidades cognitivas View project Communications Systems based on Optical Receiver View project.
<https://www.researchgate.net/publication/273765424>

Méndez Escobar, A. (2020). Educación en tiempos de pandemia (covid-19). *Revista Universidad de La Salle*, 1(85), 51-59.
<https://doi.org/10.19052/RULS.VOL1.ISS85.4>

- Mendonça, L. D., Capellini, V. L. M. F., y Rodrigues, O. M. P. PÁG. R. (2022). ENRICHMENT ACTIVITIES EXPERIENCED BY STUDENTS WITH HIGH ABILITIES/GIFTEDNESS. *Revista Brasileira de Educacao*, 27. <https://doi.org/10.1590/S1413-24782022270127>
- Mina Ortega, M. R., y Latacumba Tituaña, T. M. (2023). El árbol ABC como estrategia de lectura en los estudiantes del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de la provincia de Imbabura, año lectivo 2022-2021. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14333>
- Ministerio de Educación. (2022). EL PERFIL DEL BACHILLER ECUATORIANO: DESDE LA EDUCACIÓN HACIA LA SOCIEDAD. www.educacion.gob.ec
- Moreno, B., Muñoz, M., Cuellar, J., Domancic, S., y Villanueva, J. (2018). Revisiones Sistemáticas: definición y nociones básicas. *Revista clínica de periodoncia, implantología y rehabilitación oral*, 11(3), 184-186. <https://doi.org/10.4067/S0719-01072018000300184>
- Navarrete Cazales, Z., Manzanilla Granados, H. M., y Ocaña Pérez, L. (1970). Políticas implementadas por el gobierno mexicano frente al COVID-19. El caso de la educación básica. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 50(ESPECIAL), 143-172. <https://doi.org/10.48102/RLEE.2020.50.ESPECIAL.100>
- Navarro-Mateos, C., Pérez-López, I. J., y Femia Marzo, P. PÁG. (s. f.). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática Gamification in the Spanish educational field: a systematic review. 42, 2021. Recuperado 2 de agosto de 2023, de <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index>
- NEIDENBACH, S. F., CEPELLOS, V. M., y PEREIRA, J. J. (2020). Gamificação nas organizações: processos de aprendizado e construção de sentido. *Cadernos EBAPE.BR*, 18(spe), 729-741. <https://doi.org/10.1590/1679-395120190137>
- Ordiz Carpintero, T. (2017). Gamificación: La vuelta al mundo en 80 días. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 3(2), 397. <https://doi.org/10.22370/IEYA.2017.3.2.755>

- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., y Agredai, M. (2019). Gamification in education: An overview on the state of the art. *Educacao e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Pamplona-Raigosa, J., Cuesta-Saldarriaga, J. C., y Cano-Calderrama, V. (2019). ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA DEL DOCENTE EN LAS ÁREAS BÁSICAS: UNA MIRADA AL APRENDIZAJE ESCOLAR. *Revista eleuthera*, 21, 13-33. <https://doi.org/10.17151/ELEU.2019.21.2>
- Panorama socioeconómico de los emprendedores de la economía informal de la ciudad de Ambato-Ecuador | CIENCIA UNEMI. (s. f.). Recuperado 16 de septiembre de 2021, de <http://201.159.223.128/index.php/cienciaunemi/article/view/1009>
- Paricio del Castillo, R., y Pando Velasco, M. F. (2020). Salud mental infanto-juvenil y pandemia de Covid-19 en España: cuestiones y retos. *Revista de Psiquiatría Infanto-Juvenil*, 37(2), 30-44. <https://doi.org/10.31766/REVPSIJ.V37N2A4>
- Parra, C., & Porres, J. (2018). Gamificación educativa: Motivación, participación y diversión en el aprendizaje.
- Pérez, O. (2021). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicació: Revista de Recerca i d'Anàlisi*, 28(1), 127-146. <https://doi.org/10.2436/20.3008.01.81>
- Pérez, O. (2021). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicació: Revista de Recerca i d'Anàlisi*, 28(1), 127-146. <https://doi.org/10.2436/20.3008.01.81>
- Planchart, S. C. F., Reina, M. F., Padrón, N. D. P., Montero, M. E. M., y Ferrer, E. E. C. (2018). La Gamificación como herramienta en el trabajo docente del orientador: innovación en asesoramiento vocacional desde la neurodidáctica. *Revista Iberoamericana de Educación*, 78(1), 165-182. <https://doi.org/10.35362/RIE7813236>
- Ponce Merchán, C. E. (2022). La gamificación como estrategia de motivación en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales.
- Porcar, R. (2019). Gamificación en la educación: Impacto en la motivación y la resolución de problemas.

- Priscila, Lady, Guajala, T., Esthefania, J., Castillo, A., Inés, E., Avelino, M., Lisseth, V., y Pérez, Z. (2021). Implicaciones del modelo constructivista en la visión educativa del siglo XXI. *Sociedad y Tecnología*, 4(S2), 364-376. <https://doi.org/10.51247/ST.V4IS2.157>
- Psicología Educativa. (2015). <https://doi.org/10.1016/j.pse.2015.09.002>
- Quispe Fernández, G. M., Ayaviri Nina, V. D., Villa Villa, M. V., y Velarde Flores, R. (2020). Comercio informal en ciudades intermedias del Ecuador: efectos socioeconómicos y tributarios. *Revista de ciencias sociales*, ISSN-e 1315-9518, Vol. 26, No. 3, 2020, págs. 207-230, 26(3), 207-230. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7565477&info=resumen&idioma=SPA>
- Ramírez, A. V. (2019). ARTÍCULO ESPECIAL. *An Fac med*, 70(3), 217-241.
- Rebeca Baque-Reyes, G. I., y Isabel Portilla-Faican, G. I. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(5), 75-86. <https://doi.org/10.23857/PC.V6I5.2632>
- Rebeca Baque-Reyes, G. I., y Isabel Portilla-Faican, G. I. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje Meaningful learning as a didactic strategy for teaching-learning Aprendizagem significativa como estratégia didática de ensino-aprendizagem. 6(5), 75-86. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i5.2632>
- Rodríguez Campoverde, D., Peña Holguín, R. R., y Stracuzzi Pastor, M. S. (2020). IMPACTO E INCLUSIÓN DE LAS TIC EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA, RETOS, ALCANCE Y PERSPECTIVA Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato. *Atlante*, 2da, 1-17. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/08/inclusion-tics.html>
- Rodríguez Torres, Á. F., Medina Nicolalde, M. A., y Tapia Medina, D. A. (2020). La inducción y el acompañamiento pedagógico al profesorado novel. Una oportunidad para mejorar su desempeño profesional. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(3), 339-361. <https://doi.org/10.46498/REDUIPB.V24I3.1378>

- Rodríguez, A. E., y Hernández, A. F. (2017). Experiencias exitosas de educación ambiental en los jóvenes del bachillerato de Tlaxcala, México. *Revista Luna Azul*, 44, 294-315. <https://doi.org/10.17151/LUAZ.2017.44.18>
- Rodríguez-Fernández, L. (2018). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 8(1), 181. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.1.13>
- Rodríguez-Fernández, L. (2019). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 8, 181. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.1.13>
- Rua Sánchez, L. (2023). Gamificación como estrategia metodológica en estudiantes de educación Básica elemental. *MQRInvestigar*, 7(1), 1826-1842. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.1826-1842>
- Salluca, M. Y., y Valeriano, H. A. (2018). Acompañamiento pedagógico y el rol docente en jornada escolar completa: Caso instituciones educativas Santa Rosa y Salesianos de San Juan Bosco - Puno Perú. *Revista de Investigaciones Altoandinas - Journal of High Andean Research*, 20(1), 137-148. <https://doi.org/10.18271/RIA.2018.337>
- Seng, B., Fujiwara, T., y Seng, B. (2018). Suitability assessment for handling methods of municipal solid waste. *Global Journal of Environmental Science and Management*, 4(2), 113-126. <https://doi.org/10.22034/GJESM.2018.04.02.001>
- Silva, M. E., Mg, C., y José Enríquez, M. (2019). Las redes sociales y su influencia en la actividad comercial Autores.
- Solíz Torre, M. F. (2019). Ecología política y geografía crítica de la basura en el Ecuador. *Letras Verdes. Revista Latinoamericana de Estudios Socioambientales*, 17. <https://doi.org/10.17141/LETRASVERDES.17.2015.1259>
- Solórzano, Y. B. C., y Guerrero, M. E. A. (2020). Exfoliaciones Mecánicas: Alternativa Cosmetológica para el Embellecimiento de la Piel. *Revista Científica «“Conecta Libertad”»* ISSN 2661-6904, 4(3), 52-64. <https://revistaitsl.itslibertad.edu.ec/index.php/ITSL/article/view/200/384>

- Sorondo, J. (2020). El discurso neoliberal en educación y sus otros lenguajes. El caso de la educación emocional en Argentina. *Revista Educación, Política y Sociedad*, 5(2), 9-32. <https://doi.org/10.15366/REPS2020.5.2.001>
- Suso Serrano, I. (s. f.). La gamificación como herramienta para reforzar la motivación. *Gamification as a tool to reinforce the motivation* Autor.
- Suso Serrano, I., y Sabirón Sierra, F. (2021). La gamificación como herramienta para reforzar la motivación. *Gamification as a tool to reinforce the motivation* Autor. Universidad de Zaragoza.
- Tadeu, P. PÁG. (2020). La competencia científico-tecnológica en la formación del futuro docente: algunos aspectos de la autopercepción en respeto a la integración de las TIC en el aula. *Educatio Siglo XXI*, 38(3 Nov-Feb), 37-54. <https://doi.org/10.6018/EDUCATIO.413821>
- Tejada, J., y Bolívar, A. (2019). Aula de Innovación Educativa. *Revista Aula de Innovación Educativa*, 79.
- Thèves, C., Biagini, P., y Crubézy, E. (2019). The rediscovery of smallpox. En *Clinical Microbiology and Infection* (Vol. 20, Número 3, pp. pág. 210-218). Blackwell Publishing Ltd. <https://doi.org/10.1111/1469-0691.12536>
- Tigse-Carreño, C. (2019). El Constructivismo, según bases teóricas de César Coll. *Revista Andina de Educación*, 2(1), 25-28. <https://doi.org/10.32719/26312816.2019.2.1.4>
- Tolentino Quiñones, H. (2020). Habilidades sociales y estrategias didácticas para la formación del liderazgo desde la educación básica. *Revista Educación*. <https://doi.org/10.15517/REVEDU.V44I2.40270>
- Tompson, S. H., Kahn, A. E., Falk, E. B., Vettel, J. M., y Bassett, D. S. (2020). Functional brain network architecture supporting the learning of social networks in humans. *NeuroImage*, 210. <https://doi.org/10.1016/J.NEUROIMAGE.2019.116498>
- Trujillo, C. C., Resino, D. A., Muñoz, I. I. A., & Gordo, P. M. (2020). Hacia la educación basada en la evidencia: un método y un tema. *Revista electrónica en educación y pedagogía.*, 4(6), 69-85.

- Urbiztondo, L., Borràs, E., y Mirada, G. (2020). Coronavirus vaccines. *Vacunas*, 21(1), 69-72. <https://doi.org/10.1016/j.vacun.2020.04.002>
- Vargas, K., y Acuña, J. (2020). El constructivismo en las concepciones pedagógicas y epistemológicas de los profesores. *Revista Innova Educación*, 2(4), 555-575. <https://doi.org/10.35622/J.RIE.2020.04.004>
- Vélez-Sabando, M. E., Chancay-García, L. J., y Zambrano-Acosta, J. M. (2022). USO DE LAS HERRAMIENTAS VIRTUALES Y EL APRENDIZAJE GAMIFICADO EN LOS ESTUDIANTES DEL 2022. *REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA YACHASUN - ISSN: 2697-3456*, 6(10 Ed. esp), 98-117. <https://doi.org/10.46296/YC.V6I10EDESPAB.0167>
- Vergara Vásconez, A. E. (2020). Gamificación y enseñanza de lengua y literatura: Una propuesta didáctica para Bachillerato General Unificado. <http://repositorio.puce.edu.ec:80/handle/22000/17396>
- Vergara Vásconez, A. E. (2020). Gamificación y enseñanza de lengua y literatura: Una propuesta didáctica para Bachillerato General Unificado.
- Vidal Ledo, M., Rivera Michelena, N., Nolla Cao, N., Morales Suárez, I. del R., y Vialart Vidal, M. N. (2019). Aula invertida, nueva estrategia didáctica The flipped classroom, a new didactic strategy. *Educación Médica Superior*, 30(3). https://www.researchgate.net/profile/Waltraud_Olvera/publication/2737654
- Wang, C., Lin, M. Der, y Lin, C. (2018). Factors influencing regional municipal solid waste management strategies. *Journal of the Air and Waste Management Association*, 58(7), 957-964. <https://doi.org/10.3155/1047-3289.58.7.957>
- Zambrano Ganchozo, G., Mendoza Moreira, F. S., y Andrade Garcia, B. R. (2022). gamificación en el aprendizaje creativo de la biología. *Foro Educativo*, 39, 137-161. <https://doi.org/10.29344/07180772.39.3117>
- Zambrano Ganchozo, G. L. (2021). La gamificación en el aprendizaje creativo de la biología [Tesis de maestría]. Universidad San Gregorio de Portoviejo. Repositorio Institucional de la Universidad San Gregorio de Portoviejo. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2530/1/MEDU-2022-081.pdf>

- Zambrano, C., Mendoza Moreira, F. S., y Andrade García, B. R. (2022). La gamificación en el aprendizaje creativo de la biología. *Foro educacional*, ISSN-e 0717-2710, No. 39, 2022 (Ejemplar dedicado a: Foro Educativo), págs. 137-161, 39, 137-161. <https://doi.org/10.29344/07180772.39.3117>
- Zárate-Rueda, R., Díaz-Orozco, S. P., y Ortiz-Guzmán, L. (2017). Educación superior Inclusiva: Un reto para las prácticas pedagógicas. *Revista Electronica Educare*, 21(3).
- Zapata, L. (2019). Gamificación: Una estrategia para la motivación y el aprendizaje significativo en el aula.

Anexos

Anexos 1

Certificado o Reporte de predefensa del Trabajo de Titulación

	UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI POSGRADO UNIDAD DE TITULACIÓN Reporte de la predefensa del Trabajo de Titulación	 POLITÉCNICA DEL CARCHI SGC-UPEC
---	--	---

Código UPEC-P09-S07-REP05; Versión: 03; 23 de agosto del 2023

MAESTRIA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
Primera cohorte

Opción de titulación: Proyecto con componentes de investigación aplicada y /o de

Estudiante: Alexandra Patricia Maffa Martínez
Cédula de Identidad: 0401545314
Lugar: Edificio de posgrado, primer piso, sala de defensa de Posgrado
Tema del Trabajo de titulación:

"La gamificación para la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media"

CATEGORÍA	NOTA PROMEDIO
I. Organización de la información	9,00
II. Exposición oral	8,00
III. Referencias	8,00
IV. Dominio	10,00
V. Lenguaje Técnico	10,00
VI. Lenguaje corporal	8,00
VII. Argumentación	9,00
NOTA FINAL (aproximado al Inmediato superior)	8,86
El maestrante:	APRUEBA


Observaciones a la presentación del Trabajo de Titulación:


Se debe respetar el tiempo previsto para la exposición

Corregir errores de tipeo en el material, fortalecer la argumentación objetiva, mencionar la utilidad práctica de las herramientas utilizadas

Se sugiere colocar la guía en un repositorio seguro con acceso restringido


Diana Caridad Ruiz Onofre
Examinador 2
0401929732


Carlitos Alberto Guano Cárdenas
Examinador 1
1710015171


César Armando Enriquez Montenegro
Tutor
0400757183

Anexos 2

Certificado del abstract



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
FOREIGN AND NATIVE LANGUAGE CENTER

ABSTRACT- EVALUATION SHEET				
NAME: Mafía Martínez Alexandra Patricia				
DATE: 5 de octubre de 2023				
TOPIC: "la gamificación para la enseñanza de Ciencias Sociales en educación media"				
MARKS AWARDED		QUANTITATIVE AND QUALITATIVE		
VOCABULARY AND WORD USE	Use new learnt vocabulary and precise words related to the topic	Use a little new vocabulary and some appropriate words related to the topic	Use basic vocabulary and simplistic words related to the topic	Limited vocabulary and inadequate words related to the topic
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1 Vera Játiva Edwin Andrés,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
WRITING COHESION	Clear and logical progression of ideas and supporting paragraphs.	Adequate progression of ideas and supporting paragraphs.	Some progression of ideas and supporting paragraphs.	Inadequate ideas and supporting paragraphs.
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
ARGUMENT	The message has been communicated very well and identify the type of text	The message has been communicated appropriately and identify the type of text	Some of the message has been communicated and the type of text is little confusing	The message hasn't been communicated and the type of text is inadequate
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
CREATIVITY	Outstanding flow of ideas and events	Good flow of ideas and events	Average flow of ideas and events	Poor flow of ideas and events
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
SCIENTIFIC SUSTAINABILITY	Reasonable, specific and supportable opinion or thesis statement	Minor errors when supporting the thesis statement	Some errors when supporting the thesis statement	Lots of errors when supporting the thesis statement
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input checked="" type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
TOTAL/AVERAGE	9 - 10: EXCELLENT 7 - 8,9: GOOD 5 - 6,9: AVERAGE 0 - 4,9: LIMITED	TOTAL 9		



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL
CARCHI FOREIGN AND NATIVE LANGUAGE
CENTER**

Informe sobre el Abstract de Artículo Científico o Investigación.

Autor: Mafra Martínez Alexandra Patricia

Fecha de recepción del abstract: 5 de octubre de 2023

Fecha de entrega del informe: 5 de octubre de 2023

El presente informe validará la traducción del idioma español al inglés si alcanza un porcentaje de: 9 – 10 Excelente.

Si la traducción no está dentro de los parámetros de 9 – 10, el autor deberá realizar las observaciones presentadas en el ABSTRACT, para su posterior presentación y aprobación.

Observaciones:

Después de realizar la revisión del presente abstract, éste presenta una apropiada traducción sobre el tema planteado en el idioma Inglés. Según los rubrics de evaluación de la traducción en Inglés, ésta alcanza un valor de 9, por lo cual se validó dicho trabajo.

Atentamente



Ing. Edison Peñañiel Arcos MSc
Coordinador del CÍDEN

Anexos 3

Autorización por parte de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel "La Salle"



Tulcán, 22 de febrero del 2022

Magister.
Jenny Yambay

DIRECTORA DE POSGRADO EN LA MAESTRIA DE EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

De mi consideración

Reciba un cordial saludo y deseándole éxitos en sus labores encomendadas, por el presente me permito informarle Yo, MSc. Darwin Hernández Pabón, Autoridad de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel "La Salle" Tulcán, estoy dispuesto a brindar toda la colaboración necesaria a la Docente Alexandra Patricia Mafla Martínez, estudiante de la Maestría en Educación Tecnología e Innovación para que pueda desarrollar el proyecto de titulación denominado "La gamificación en la enseñanza de Ciencias Sociales para Básica Media".

Atentamente,



MSc. Darwin Hernández Pabón

Anexos 4

Instrumentos de evaluación: encuesta para docentes



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

CENTRO DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE EGB-MEDIA DE LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LA UNIDAD EDUCATIVA HERMANO MIGUEL LA SALLE – TULCÁN.

Objetivo: Determinar las herramientas tecnológicas de gamificación que usan los docentes en el proceso enseñanza de Ciencias Sociales de EGB-Media de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle – Tulcán

INSTRUCCIONES

- ✓ Lea cuidadosamente cada pregunta y seleccione con un visto (✓) la opción que considere.
- ✓ Al responder las preguntas de este cuestionario, usted permite el uso de la información con fines académicos, es de carácter voluntario y anónimo.

TIPOLOGÍA

Sexo

() Masculino

() Femenino

Edad () años

CAPACITACIÓN DE LOS DOCENTES EN TIC.

1. ¿Se ha capacitado en competencias digitales?






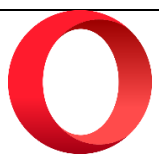




- Siempre
- A veces
- Pocas veces
- Nunca

2. Seleccione las competencias digitales en la cual usted se ha capacitado







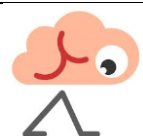





- Crear podcast y audios educativos.
- Diseñar videos educativos.
- Curar información de internet.
- Aplicar las normas de netiqueta.
- Promover y manifestar su identidad digital, en redes sociales y comunidades de aprendizaje de forma activa y responsable.
- Usar plataformas y aplicaciones educativas. (Teams, Zoom, WhatsApp, Genially, etc.)

USO DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS.

3. ¿Qué aplicaciones educativas digitales ha usado durante las clases de Estudios sociales?

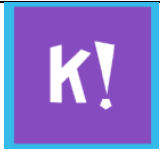
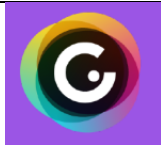










				
Zoom	Microsoft Teams	Mentimeter	YouTube	Google
				
Opera	Internet Explorer	Mozilla	Redes sociales	Office

4. ¿Qué aplicaciones educativas digitales basadas en la gamificación ha usado durante las clases de Estudios sociales?

					
Kahoot	Genially	Socrative	Wordwall	Animaker	Educaplay
					
			Quizizz	YouTube	

Cerebriti	EduCandy	Cokitos	Quizizz	YouTube	Classdojo
-----------	----------	---------	---------	---------	-----------

5. ¿Qué aplicaciones educativas digitales basadas en la gamificación le gustaría aprender para usar durante las clases de Estudios sociales?

					
Kahoot	Genially	Socrative	Wordwall	Animaker	Educaplay
					
Cerebriti	EduCandy	Cokitos	Quizizz	YouTube	Classdojo

6. ¿Seleccione los recursos tecnológicos que utiliza durante sus clases?

- Internet.
- Computador.
- Proyector.
- Sistemas de sonido.
- Impresora.

USO DE LA GAMIFICACIÓN POR LOS DOCENTES

7. ¿Usa la gamificación en el proceso de enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales?

- a. Siempre
- b. A veces
- c. Pocas veces
- d. Nunca

8. ¿Usa la gamificación para evaluar el proceso de enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales?

- a. Siempre

- b. A veces
- c. Pocas veces
- d. Nunca

9. ¿Considera que los estudiantes pueden aprender mediante la gamificación?

- a. Siempre
- b. A veces
- c. Pocas veces
- d. Nunca

10. ¿Cuáles son los beneficios de la gamificación para el proceso educativo de enseñanza?

- Contenidos atractivos e interactivos.
- Diversión, aprendizaje y motivación.
- Estimula las relaciones sociales personales y virtuales.
- Fomenta el uso de nuevas tecnologías.
- Desarrolla lógica y estrategia.
- Incorpora diversos recursos multimedia.
- Es sincrónica o asincrónica.
- Fácil acceso y manejo para los estudiantes.
- Permite hacer Feedback directo (retroalimentación).

Anexos 5

Encuesta para estudiantes



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

CENTRO DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

ENCUESTA DIRIGIDA AL ESTUDIANTES DE EGB-MEDIA DE LA UNIDAD

EDUCATIVA HERMANO MIGUEL LA SALLE – TULCÁN

Objetivo: Analizar el uso de la gamificación como metodología activa en el proceso enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales en EGB-Media de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle – Tulcán.

INSTRUCCIONES

- ✓ Lea cuidadosamente cada pregunta y seleccione con un visto (✓) la opción que considere.
- ✓ Al responder las preguntas de este cuestionario, usted permite el uso de la información con fines académicos, es de carácter voluntario y anónimo.

TIPOLOGÍA

Sexo

() Masculino

() Femenino

Edad () años





USO DE LA TECNOLOGÍA POR LOS DOCENTES DURANTE LA CLASE.

11. ¿Su profesor utiliza algún recurso tecnológico para iniciar la clase e indicar el título, objetivo y/o tema?





Sí

No

12. ¿Con que frecuencia su docente motiva la enseñanza de la asignatura de Estudios sociales mediante juegos digitales?

4	3	2	1
			
Siempre	A veces	Pocas veces	Nunca

13. ¿Con que frecuencia su profesor utiliza recursos tecnológicos y/o medios audiovisuales durante las clases?

4	3	2	1
			
Siempre	A veces	Pocas veces	Nunca

USO DE RECURSOS DIGITALES EN CASA.






14. ¿Qué recursos digitales dispone en casa?






- Internet.
- Computadora.
- Tablet o celular.
- Impresora.

15. Para realizar tareas de Estudios sociales en casa, ¿Usa aplicaciones digitales?

Sí No

16. ¿Qué aplicaciones educativas digitales ha usado durante las clases de Estudios sociales?

				
Zoom	Microsoft Teams	Mentimeter	YouTube	Google





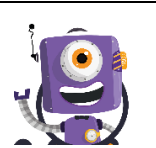

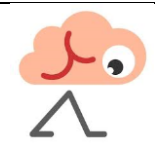





				
Opera	Internet Explorer	Mozilla	Redes sociales	Office

USO DE LA GAMIFICACIÓN POR LOS DOCENTE EN EL AULA.





17. Seleccione las actividades que el docente presenta en forma de gamificación educativa digital durante las clases de Estudios Sociales:

- Lecturas de narrativa.
- Resúmenes y/o mapas mentales interactivos.
- Cuestionarios con puntajes para evaluar.
- Videos interactivos.
- Juegos digitales: sopa de letras, crucigramas y/o acrósticos.
- Imágenes o diapositivas interactivas.
- Misiones y recompensas por clase.

18. ¿Qué aplicaciones educativas digitales basadas en gamificación ha usado durante las clases de Estudios sociales?

					
Kahoot	Genially	Socrative	Wordwall	Animaker	Educaplay
					
Cerebriti	EduCandy	Cokitos	Quizizz	YouTube	Classdojo

19. Le gustaría jugar mientras aprende la asignatura de Estudios sociales.

4	3	2	1
			
Siempre	A veces	Pocas veces	Nunca

Anexos 6

Validación de instrumentos de investigación.



UNIVERSIDAD POLITECNICA
ESTATAL DEL CARCHI



VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTOS

PhD.

Jesús Aranguren

DOCENTE UNIVERSIDAD POLITECNICA ESTATAL DEL CARCHI

Presente.-

Yo, Alexandra Patricia Mafla Martínez, con C.I. No. 0401545314, estudiante de la Maestría de Educación, Tecnología e Innovación I Cohorte de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, me dirijo a usted, deseándole éxitos en tan distinguidas funciones que desempeña en beneficio de la educación.

El motivo de la presente es para solicitarle muy comedidamente, su colaboración dada su experiencia en el área temática para la revisión, evaluación y validación del presente cuestionario que será aplicado en la realización del trabajo de investigación titulado: **“La gamificación para la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media”**. El cual será presentado como trabajo de grado para obtener el Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación, tomado en cuenta que la aplicación de los instrumentos se realizará de manera virtual.

Formulación del problema

Falta de interés en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en Educación Media de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle - Tulcán

Objetivo general

Proponer una guía didáctica con herramientas tecnológicas de gamificación, para la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle - Tulcán

Objetivos específicos

- Determinar las herramientas tecnológicas de gamificación en la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle – Tulcán, año lectivo 2022 – 2023.
- Analizar la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media en la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle – Tulcán, año lectivo 2022 – 2023.
- Construir una guía didáctica con herramientas tecnológicas de gamificación para la enseñanza la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle – Tulcán, año lectivo 2022 – 2023



Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					✓		
Validez de criterio metodológico					✓		
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					✓		
Las preguntas responden a los objetivos de investigación					✓		
Total parcial					20		
TOTAL					20		

PUNTUACIÓN

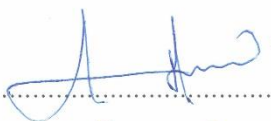
De 4 a 11: No Válida Reformular

De 12 a 14: No Válida Modificar

De 15 a 17: Válida mejorar

De 18 a 20: Válida Aplicar

Nombres y apellidos	Jesús Aranguren
Grado Académico	PhD.



Nombres JESÚS ARANGUREN

CC: 1757181183.



VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS

Magister.

Javier Benavides Narváez

DOCENTE UNIVERSIDAD POLITECNICA ESTATAL DEL CARCHI

Presente.-

Yo, *Alexandra Patricia Mafla Martínez*, con C.I. No. 0401545314, estudiante de la Maestría de Educación, Tecnología e Innovación I Cohorte de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, me dirijo a usted, deseándole éxitos en tan distinguidas funciones que desempeña en beneficio de la educación.

El motivo de la presente es para solicitarle muy comedidamente, su colaboración dada su experiencia en el área temática para la revisión, evaluación y validación del presente cuestionario que será aplicado en la realización del trabajo de investigación titulado: **“La gamificación para la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media”**. El cual será presentado como trabajo de grado para obtener el Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación, tomado en cuenta que la aplicación de los instrumentos se realizará de manera virtual.

Formulación del problema

Falta de interés en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en Educación Media de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle - Tulcán

Objetivo general

Proponer una guía didáctica con herramientas tecnológicas de gamificación, para la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle - Tulcán

Objetivos específicos

- Determinar las herramientas tecnológicas de gamificación en la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle – Tulcán, año lectivo 2022 – 2023.
- *Analizar la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media en la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle – Tulcán, año lectivo 2022 – 2023.*
- Construir una guía didáctica con herramientas tecnológicas de gamificación para la enseñanza la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación Media de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel La Salle – Tulcán, año lectivo 2022 – 2023



Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					✓		
Validez de criterio metodológico					✓		
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					✓		
Las preguntas responden a los objetivos de investigación					✓		
Total parcial					20		
TOTAL					20		

PUNTUACIÓN

De 4 a 11: No Válida Reformular

De 12 a 14: No Válida Modificar

De 15 a 17: Válida mejorar

De 18 a 20: Válida Aplicar

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>

Nombres y apellidos	Javier Benavides Narváez
Grado Académico	Magister

Nombres *J. Benavides Narváez*

CC: 0401079116