

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E
INNOVACIÓN**

**“Blog con estrategias de gamificación en el aprendizaje de
Estudios Sociales”**

Trabajo de titulación previa la obtención del
Título de Magister en Educación Tecnología e Innovación

Autora: Ing. Rosero Flores Yoselinne Michelle

Tutor: MSc. Benavides Narváez Javier Mauricio

Tulcán, 2026

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que la maestrante Rosero Flores Yoselinne Michelle, con el número de cédula 0401924550 ha elaborado el trabajo de titulación: “Blog con estrategias de gamificación en el aprendizaje de Estudios Sociales”



f.....

MSc. Benavides Narváez Javier Mauricio

Tulcán, 2026.

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magíster en Educación, Tecnología E Innovación.

Yo, Rosero Flores Yoselinne Michelle, con cédula de identidad número 0401924550 declaro que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



f.....

Ing. Rosero Flores Yoselinne Michelle

Tulcán, 2026.

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Yoselinne Michelle Rosero Flores declaro ser autora de los criterios emitidos en el trabajo de titulación “Blog con estrategias de gamificación en el aprendizaje de Estudios Sociales” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.



f.....

Ing. Rosero Flores Yoselinne Michelle

Tulcán, 2026.

AGRADECIMIENTO

La culminación de esta tesis representa el trabajo y esfuerzo que he realizado en todo este camino lleno de aprendizaje, que ha permitido mi crecimiento personal y profesional. En primer lugar, quiero agradecer a Dios por permitirme cumplir este sueño de crecer profesionalmente y demostrarme que todos los sueños con esfuerzo y dedicación se pueden hacer realidad. De igual manera, quiero extender mi agradecimiento a todas las personas que me han demostrado su cariño, confianza y sobre todo apoyo incondicional que fueron clave para alcanzar este objetivo. A mis padres, por brindarme su amor infinito, sus enseñanzas y haber cultivado en mí los valores que me definen como persona, gracias por ser mi modelo para seguir con esfuerzo, responsabilidad y perseverancia y por estar siempre presentes en cada faceta de mi vida, dándome toda la motivación para seguir adelante y nunca darme por vencida y por haberse convertido en mi lugar seguro y favorito. A mi hermano, por su compañía y respaldo, por siempre tener las palabras correctas en los momentos más difíciles, su apoyo ha sido sin lugar a duda una fortaleza que me ha animado a seguir luchando por mis sueños. A mis amigas, por acompañarme en este camino, por su sincera amistad, por cada consejo y palabras de aliento que permitieron que este proceso sea más llevadero. También quiero agradecer a todas las personas que de diferentes maneras contribuyeron para mi crecimiento académico, este logro lleva consigo una parte de cada uno de ustedes.

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico con todo el cariño y agradecimiento a mis queridos padres, por ser mi mayor fuente de inspiración, gracias por confiar en mí en cada faceta de mi vida y por enseñarme con su ejemplo, la importancia del esfuerzo, responsabilidad y compromiso, este logro les pertenece a ustedes también, porque han sido mi pilar para ver cristalizados mis sueños. A mis sobrinitos, que han sido el mejor regalo que pudo darme mi hermano, quienes con su alegría, inocencia y cariño han sido una fuente de inspiración y motivación, con sus sonrisas me han recordado a seguir adelante y no rendirme ante ningún obstáculo. Finalmente quiero dedicar este trabajo a todas las personas que me han acompañado a lo largo de este camino, que no ha sido fácil, pero han contribuido de alguna manera en mi desarrollo personal y profesional.

ÍNDICE

ÍNDICE	vii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
ÍNDICE DE ANEXOS	xiii
RESUMEN	xiv
ABSTRACT	xv
CAPÍTULO I	1
PROBLEMA	1
1.1. Planteamiento del Problema	1
1.2. Preguntas de investigación o hipótesis	6
1.3. Objetivos de investigación.....	7
1.3.1. Objetivo General	7
1.3.2. Objetivos Específicos	7
1.4. Justificación.....	7
CAPÍTULO II	11
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	11
2.1. Antecedentes de investigación.....	11
2.2. Marco Teórico	17
2.2.1. Estrategias Didácticas en la Educación.....	17

2.2.2.El Blog como Herramienta de la Web 2.0 en Educación	18
2.2.3.La Innovación Educativa Como Desafío Para Los Docentes	19
2.2.4. La Gamificación en la Educación	21
2.2.5. Tipos de Gamificación y Características	22
2.2.6. Elementos de la gamificación	24
2.2.6. Estrategias de Gamificación para el Aprendizaje de Estudios Sociales .	26
2.2.7. Teoría del Flujo	27
2.2.8. Constructivismo	27
2.2.9. Teoría del Aprendizaje Autónomo	28
2.2.10. Constructos Socioemocionales	28
2.2.11. Blogs en la Educación	29
2.2.12. Estrategias de Aprendizaje.....	30
2.2.13. Proceso de Enseñanza y Aprendizaje.....	30
2.3. Marco legal.....	32
CAPÍTULO III	35
METODOLOGÍA.....	35
3.1. Descripción del Área de Estudio	35
3.2. Enfoque y tipo de investigación	36
3.2.1. Enfoque	36
3.2.2. Tipo de Investigación.....	37
3.3. Definición y operacionalización de variables	40

3.4. Procedimientos.....	44
3.5. Consideraciones Bioéticas	46
CAPÍTULO IV	48
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	48
4.1. Resultados.....	48
4.2. Discusión.....	58
CAPÍTULO V	62
PROPUESTA	62
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	76
Conclusiones.....	76
Recomendaciones.....	78
REFERENCIAS	79
ANEXOS	87

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Elementos de la gamificación	25
Tabla 2 Definición y operacionalización de variables.....	40
Tabla 3 Instrumentos Seleccionados	46
Tabla 4 Competencias digitales de los estudiantes sobre la gamificación	52
Tabla 5 Trabajo en equipo en Estudios Sociales	53
Tabla 6 Percepción y comprensión de contenidos asignatura Estudios Sociales	54
Tabla 7 Puntos de vista sobre el uso de herramientas digitales	55
Tabla 8 Percepción sobre recursos tecnológicos y gamificación	56
Tabla 9 Rendimiento por estudiante previo a la aplicación de la propuesta	57
Tabla 10 Etapas de desarrollo inicial de la propuesta	64
Tabla 11 Plan didáctico 1, Civilizaciones del Oriente	65
Tabla 12 Plan didáctico 2, Civilización China	67
Tabla 13 Plan didáctico 3, Mesopotamia.....	68
Tabla 14 Plan didáctico 4, Antiguo Egipto.....	70
Tabla 15 Plan didáctico 5, Antigua Roma	72
Tabla 16 Rendimiento por estudiante posterior a la aplicación de la propuesta	74

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Ubicación de la institución educativa.....	36
Figura 2 Información sobre las civilizaciones antiguas.....	87
Figura 3 Antiguas Civilizaciones.....	87
Figura 4 Contenidos Blog con Genially	88
Figura 5 Introducción Civilizaciones Antiguas	88
Figura 6 Introducción Antigua China Genially.....	89
Figura 7 Introducción Antigua Mesopotamia Genially	89
Figura 8 Introducción Antiguo Egipto Genially.....	90
Figura 9 Introducción Antigua Roma Genially	90
Figura 10 Información blog de la Antigua China.....	91
Figura 11 Gamificación Antigua China	91
Figura 12 Gamificación Antigua China 2	92
Figura 13 Información Blog Mesopotamia	92
Figura 14 Información Blog Mesopotamia 2	93
Figura 15 Gamificación Mesopotamia	93
Figura 16 Gamificación Mesopotamia 2	94
Figura 17 Información Blog Antiguo Egipto	94
Figura 18 Información Blog Antiguo Egipto 2	95
Figura 19 Información Blog Antiguo Egipto 3	95

Figura 20 Gamificación Antiguo Egipto	96
Figura 21 Información Blog Antigua Roma.....	96
Figura 22 Información Blog Antigua Roma 2	97
Figura 23 Gamificación Antigua Roma	97

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Modelo práctico de la propuesta... ..	87
Anexo B. Instrumento de investigación encuesta a estudiantes.....	98
Anexo C. Instrumento de investigación entrevista a docentes.	100

RESUMEN

El objetivo del estudio se enfocó en proponer un blog con estrategias de gamificación para la enseñanza de Estudios Sociales que fomente la adquisición de habilidades cognitivas, y mejora en el rendimiento académico de los estudiantes del octavo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII, de la ciudad de San Gabriel, provincia del Carchi. Para lo cual, se planteó un enfoque de investigación mixto, basado en investigación documental, descriptiva y de campo. La recolección de datos se realizó mediante una entrevista a dos docentes de la asignatura de Estudios Sociales, y una encuesta a 62 estudiantes de dos paralelos. Los resultados evidenciaron un promedio diagnóstico de 6,5 que, tras la propuesta, ascendió a 9,07; además, el 92 % de los estudiantes consideró que el juego facilita la comprensión de contenidos, el 97 % valoró positivamente las herramientas interactivas y el 100 % apoyó la gamificación. Cuantitativamente, los docentes utilizan la enseñanza tradicional basada en presentaciones, reproducción de videos y uso de materiales didácticos básicos con los estudiantes, lo que evidencia un conocimiento limitado sobre la aplicación de herramientas tecnológicas en la enseñanza. Pese a ello, muestran alto interés en incorporar los blogs interactivos como estrategia metodológica innovadora. Como conclusión, se establece la importancia del uso de la gamificación, mediante la adaptación de blogs interactivos y las estrategias de gamificación, como una herramienta innovadora en el aprendizaje de Estudios Sociales, para potenciar la participación, el pensamiento crítico y el rendimiento académico. Se recomienda fomentar la colaboración docente interdisciplinaria, involucrar a los estudiantes en el diseño del blog y monitorear periódicamente su impacto.

Palabras clave: blog educativo, estrategias metodológicas, Estudios Sociales, gamificación, resultados de aprendizaje.

ABSTRACT

The objective of the study focused on proposing a blog with gamification strategies for the teaching of Social Studies that promotes the acquisition of cognitive skills and improvement in the academic performance of eighth-grade students of General Basic Education at the Fiscomisional Educational Unit Pío XII, in the city of San Gabriel, province of Carchi. For this purpose, a mixed research approach was proposed, based on documentary, descriptive, and field research. Data collection was carried out through an interview with two Social Studies teachers and a survey of 62 students from two parallel classes. The results showed a diagnostic average of 6.5, which, after the proposal, rose to 9.07; additionally, 92% of the students considered that the game facilitates the understanding of content, 97% positively valued the interactive tools, and 100% supported gamification. Quantitatively, the teachers use traditional teaching methods based on presentations, video playback, and the use of basic didactic materials with the students, which evidences a limited knowledge about the application of technological tools in teaching. Despite this, they show a high interest in incorporating interactive blogs as an innovative methodological strategy. In conclusion, the importance of using gamification, through the adaptation of interactive blogs and gamification strategies, is established as an innovative tool in the learning of Social Studies, to enhance participation, critical thinking, and academic performance. It is recommended to promote interdisciplinary teacher collaboration, involve students in the design of the blog, and periodically monitor its impact.

Keywords: educational blog, methodological strategies, Social Studies, gamification, learning outcomes.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema

La enseñanza de las Ciencias Sociales se enfrenta hoy en día a un reto que atraviesa fronteras, la continuidad de metodologías anticuadas, centradas en la memorización y en la recepción pasiva de información, en contraposición a las crecientes exigencias cognitivas, motivacionales y tecnológicas de los alumnos de la generación digital. Esta situación surge, principalmente, de la poca renovación de las prácticas docentes y de la escasa integración de recursos digitales innovadores en el aula, lo que conlleva consecuencias como la falta de motivación entre los estudiantes, el débil desarrollo del pensamiento crítico y analítico, y el desaprovechamiento del potencial educativo que ofrece la materia para entender procesos históricos, culturales y sociales. En la realidad de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII, este problema se manifiesta en una participación pasiva por parte del estudiantado y en prácticas pedagógicas rutinarias basadas casi exclusivamente en recursos tradicionales, a pesar de que la institución dispone de cierta tecnología. Ante esta situación, y considerando la brecha que existe entre la evidencia científica que apoya el potencial pedagógico de la gamificación y su escasa implementación efectiva en la enseñanza de Estudios Sociales, se hace necesario investigar estrategias digitales gamificadas como el blog educativo que ayuden a fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes. En base a esto se presenta investigaciones que demuestran el impacto significativo que tienen las herramientas tecnológicas en el proceso educativo.

En el siglo XXI, el sistema educativo de manera global se enfrenta a un desafío estructural, existiendo de esta manera una creciente desconexión entre las metodologías tradicionales de enseñanza y la brecha de aumentar las habilidades cognitivas, motivacionales y sobre todo tecnológicas en los estudiantes dentro de la generación digital. La separación o demanda que tiene esta incorporación de tecnología se demanda en asignaturas de ciencias sociales, ya que en esta área particularmente los docentes han impartido la

enseñanza bajo métodos tradicionales y memorísticos, debido a que contienen temas muy textuales y amplios, limitando el desarrollo de pensamiento crítico y analítico (Li et al., 2023).

De acuerdo con Kapp (2012) la gamificación ha logrado protagonismo en la pedagogía transformadora a nivel internacional. La gamificación es definida como la aplicación de elementos innovadores y creativos propios de un juego en contextos no lúdicos con fines educativos. De acuerdo a un estudio realizado por Li et al. (2023) publicado en *Frontiers in Psychology*, quienes realizaron un análisis de 41 estudios independientes donde estuvieron involucrados más de 5071 participantes, logrando determinar que hubo un efecto significativo de ($g=0,822$) entorno a la gamificación frente a entornos convencionales y tradicionales, evidenciando de esta manera que este tipo de estrategia genera un impacto positivo en los resultados del proceso de aprendizaje en diferentes áreas educativas.

Pese a los constantes avances tecnológicos y al creciente interés por la innovación educativa, la actualización profesional y la práctica docente, persiste una amplia brecha entre los resultados y su incorporación en el aula. En este contexto, múltiples investigaciones señalan que la gamificación todavía no se ha integrado de manera efectiva y sostenida en las prácticas de enseñanza, lo que limita el aprovechamiento de su potencial para fortalecer la motivación, el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes, especialmente en la asignatura de Estudios Sociales, donde la introducción de conocimientos como datos y hechos históricos, identidad cultural, mapas, son temas que necesitan de estrategias pedagógicas que fomenten la participación de los estudiantes, generando análisis, razonamiento crítico y que despierte en ellos la curiosidad y el interés por aumentar sus conocimientos (Roldán, 2021). En este contexto, se puede mencionar que las herramientas digitales como un blog educativo se manifiesta como una estrategia muy importante al funcionar como espacios hipertextuales que trabajan con recursos multimedia y gamificación, aumentando y fortaleciendo el aprendizaje autónomo y significativo.

De acuerdo a este contexto, según Lugnia SAS (2025) la gamificación denota una gran importancia y relevancia en diferentes instituciones latinoamericanas tanto de educación básica como de superior. La Universidad de los Andes en Colombia implementó juegos innovadores introduciendo elementos por puntos y recompensas en cursos de ciencias sociales, logrando incrementar el 62% de la participación de los estudiantes en diferentes actividades extracurriculares y obteniendo una mejora notable en su aprendizaje. Por otro lado, la Universidad Autónoma de Nuevo León en México logro disminuir el 34% de abandono de estudios por parte de los estudiantes durante el primer año, todo esto gracias a la implementación de plataformas gamificadas. Estos dos casos en particular demuestran las oportunidades, ventajas y resultados positivos que tiene la implementación de la gamificación en las instituciones con una planificación sólida.

En el área de Ciencias Sociales, existen investigaciones en las cuales se ha evidenciado resultados muy significativos. De acuerdo al estudio realizado por Rojas y Amber (2022), documentaron la acogida tan importante que tuvo la gamificación con TIC en el proceso de enseñanza de ciencias sociales en estudiantes de cuarto año, en su investigación concluyeron que las actividades gamificadas permiten a los estudiantes comprender de mejor manera los conceptos textuales que tiene esta área, además encontraron un aumento en la capacidad de análisis crítico, por lo tanto mencionan que las estrategias gamificadas son un aporte positivo en la planificación docente en las ciencias sociales. Por su parte Prieto et al. (2022), realizaron un estudio y revisión sistemática sobre la gamificación, la motivación y su influencia en el rendimiento académico, encontrando una relación positiva entre el uso de estrategias gamificadas y el rendimiento en la asignatura de ciencias humanas y sociales, destacando de esta manera que la adopción de esta herramienta en la educación genera cambios favorables para la enseñanza de contenidos temáticos.

En Ecuador, la educación ha pasado por una transformación significativa especialmente en la última década con relación a la tecnología y el empleo de la innovación en la pedagogía, sin embargo, es importante señalar que existen algunas brechas estructurales institucionales que limitan estos cambios dentro

del aula. De acuerdo con el Ministerio de Educación de Ecuador (MINEDUC, 2023) en su informe sobre la estadística educativa, se menciona que entre todas las instituciones educativas del país únicamente 5124 tienen conectividad y disponen de equipos tecnológicos, representando de esta manera el 41,93% del total de todas las instituciones a nivel nacional. En consecuencia, se observa que una parte considerable de las instituciones educativas mantiene limitaciones en la integración de estrategias pedagógicas innovadoras, así como de herramientas y recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Entre estas limitaciones se encuentra la escasa aplicación de estrategias de gamificación, pese a la evidencia que respalda su contribución al desarrollo de habilidades cognitivas y al mejoramiento del desempeño académico.

Los resultados obtenidos en la evaluación realizada a nivel nacional Ser Estudiante, la que fue aplicada por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL , 2023), se puede analizar que durante el ciclo lectivo 2022-2023, dicha evaluación fue realizada en 6.000 estudiantes de Educación General Básica, los datos demostraron que existen desafíos muy persistentes en algunas áreas pedagógicas como es el caso del área de Ciencias Sociales. En este estudio se indica que existe una desconexión significativa entre la formación docente y el desempeño de los estudiantes.

A ello se suma que el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL) identificó que los estudiantes que utilizan la tecnología de manera guiada y supervisada por docentes y familiares obtienen mejores resultados académicos, evidenciando un desempeño significativamente superior en comparación con aquellos que no reciben este tipo de acompañamiento. Estos hallazgos resaltan la importancia de integrar de forma planificada y pedagógica las herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, con el fin de potenciar el desarrollo académico de los estudiantes. En este sentido. Herramientas como el blog con estrategias de gamificación representa una gran alternativa para implementar el contenido curricular de Estudios Sociales a un mundo digital que se vive en el siglo XXI.

La mayoría de las asignaturas son trabajadas bajo un concepto tradicional, desaprovechando el trabajo colaborativo y didáctico que motiva la recepción, análisis de información y comprensión. El aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales, por su parte, a menudo se realiza a través de métodos tradicionales, lo que puede llevar a una falta de interés entre los estudiantes de educación básica y bachillerato. Según González (2020), este enfoque tradicional no aprovecha el potencial del trabajo colaborativo y didáctico, que son esenciales para fomentar la comprensión y el análisis crítico de la información.

En tal virtud, Ortega (2024) enfatiza que la enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales suele ser un proceso común y recurrente, sin embargo, es necesario mencionar que esta disciplina contribuye en la generación de conocimientos en los estudiantes sobre desarrollo humano, bienestar social, cultura e historia. Es por ello la importancia de la ejecución correcta de esta área de estudio a través de procesos didácticos digitales para su instrucción. Para ello es fundamental que los docentes implementen recursos actualizados en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales, con el objetivo de garantizar que los alumnos recepten y conserven correctamente los conocimientos. Por lo tanto, se debe plantear una revisión periódica en cuanto al uso de prácticas pedagógicas y didácticas que se realizan en el aula de clase, bajo el compromiso de estar en constante renovación y actualización de métodos, recursos y estrategias que enriquezca la experiencia de aprendizaje en los estudiantes como participantes activos en su proceso de educación (UNESCO, 2023).

Con base en estos planteamientos, es importante destacar que, a pesar de que la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII dispone de tecnología, como pantallas digitales y proyectores, para apoyar a docentes y estudiantes, el proceso de enseñanza de la materia de Estudios Sociales, al igual que en otras asignaturas, se caracteriza por una participación pasiva de los alumnos. Las prácticas son monótonas y mecánicas, lo que evidencia una interacción débil entre los participantes del proceso educativo, basada casi exclusivamente en recursos tradicionales como la tiza y la pizarra. En resumen, la problemática mencionada se apoya en la persistencia de metodologías tradicionales y en la

escasa adopción de estrategias digitales innovadoras en la enseñanza de Estudios Sociales (causa), lo que resulta en una participación pasiva de los alumnos, un débil desarrollo del pensamiento crítico y un desperdicio del potencial educativo de la materia. Esta situación se agrava en el contexto particular de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII, donde, a pesar de contar con cierta tecnología, predominan las prácticas pedagógicas mecánicas y la escasa interacción entre los participantes del proceso educativo. Esta realidad crea una brecha entre el potencial educativo que ofrece la gamificación sustentada por la evidencia científica revisada y su limitada aplicación real en instituciones como la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII, donde aún no se han puesto en práctica herramientas digitales como un blog educativo con propósitos gamificados en el área de Estudios Sociales. Esta brecha es la justificación principal de la presente investigación y conduce a la siguiente pregunta: ¿Cómo se pueden mejorar las prácticas de enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes del octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII, a través de un blog con estrategias de gamificación para fomentar la adquisición de habilidades cognitivas de la asignatura?

1.2. Preguntas de investigación o hipótesis

- ¿Qué estrategias digitales utilizan los docentes para la enseñanza de Estudios Sociales con los estudiantes del octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII?
- ¿Qué competencias digitales tienen los estudiantes sobre gamificación en el proceso de aprendizaje de Estudios Sociales del octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII?
- ¿Qué estrategias de gamificación son aplicables para la enseñanza de Estudios Sociales con los estudiantes del octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII?

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo General

Proponer un blog con estrategias de gamificación para la enseñanza de Estudios Sociales que fomente la adquisición de habilidades cognitivas, y mejora en el rendimiento académico de los estudiantes del octavo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII, de la Ciudad de San Gabriel, Provincia del Carchi.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar las estrategias metodológicas empleadas por los docentes en la enseñanza de Estudios Sociales con los estudiantes del octavo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII.
- Determinar las competencias digitales de los estudiantes sobre gamificación en el proceso de aprendizaje de Estudios Sociales del octavo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII.
- Diseñar un blog con estrategias de gamificación para la enseñanza de Estudios Sociales en los estudiantes del octavo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII.

1.4. Justificación

La educación en Ecuador ha experimentado un cambio notable gracias a la integración de la tecnología, lo que ha dado lugar a una nueva tendencia educativa a nivel mundial; sin embargo, muchas instituciones todavía utilizan un enfoque tradicional en la enseñanza y el aprendizaje. En la asignatura de Estudios Sociales esta deficiencia resulta particularmente evidente, pues la enseñanza y el aprendizaje continúan desarrollándose de manera mecánica, lo que limita la interacción de los estudiantes y reduce las oportunidades de análisis crítico y participación activa en el aula (Chiluisa, 2023). Esta situación evidencia un vacío concreto que la presente investigación pretende atender: la ausencia,

en instituciones como la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII, de recursos digitales gamificados diseñados específicamente para la enseñanza de Estudios Sociales en el octavo año de Educación General Básica, pese a que la evidencia científica disponible respalda ampliamente el potencial de la gamificación como estrategia pedagógica.

En este sentido, la investigación se sustenta en una pertinencia científica clara, ya que se fundamenta y da continuidad a estudios previos, tanto internacionales como nacionales, que han demostrado la eficacia de la gamificación en contextos educativos. A nivel internacional, Dai, Xu y Xing (2025), en un metaanálisis reciente sobre la combinación de elementos de juego y su efecto en los resultados de aprendizaje, confirman que la gamificación genera efectos positivos y consistentes en el desempeño académico de los estudiantes, consolidando la solidez empírica de esta estrategia a nivel global. En la misma línea, Peñafiel et al. (2025) señalan que la gamificación tiene el potencial de enriquecer y transformar la enseñanza y el aprendizaje convencionales, al incorporar motivadores interactivos que aumentan la motivación, el compromiso y la autoeficacia de los estudiantes inmersos en entornos tecnológicos y plataformas digitales. De manera complementaria, García et al. (2023) sostienen que la gamificación y el aprendizaje ubicuo pueden implementarse considerando los distintos estilos de aprendizaje de los alumnos, mientras que García y García (2021) confirman la eficacia de las dinámicas de juego aplicadas a contextos no lúdicos para motivar a los estudiantes y fomentar su participación en el proceso educativo.

A nivel nacional, diversos estudios ecuatorianos recientes respaldan de manera más específica la pertinencia de este enfoque en el área de Estudios Sociales. Rivera et al. (2024) examinan el impacto de la gamificación en la enseñanza de Estudios Sociales en Educación Básica, evidenciando su potencial tanto para mejorar los resultados de aprendizaje como para renovar las prácticas docentes en esta asignatura. De manera similar, Guajala et al. (2025), en una revisión de estudios empíricos sobre gamificación y fortalecimiento de competencias ciudadanas en el área de Estudios Sociales de la Básica Superior, encuentran efectos positivos, moderados aunque consistentes sobre el

aprendizaje, el pensamiento crítico y la cooperación estudiantil, pero advierten que persisten vacíos de medición y una notable heterogeneidad metodológica entre los estudios existentes, lo que limita la generalización de los resultados y evidencia la necesidad de más investigaciones aplicadas a contextos escolares específicos. Este hallazgo refuerza el vacío de conocimiento que la presente investigación busca cubrir: pese a la evidencia internacional y nacional sobre la eficacia general de la gamificación en Ciencias Sociales, existe todavía escasa producción científica que aborde su aplicación concreta a través de blogs educativos en la enseñanza de Estudios Sociales del octavo año de Educación General Básica, en el contexto ecuatoriano, lo que constituye el aporte diferenciador y la principal contribución empírica de este estudio.

Desde el punto de vista de la pertinencia práctica, la investigación es de gran importancia para la institución educativa, pues su objetivo principal es mejorar el aprendizaje de los estudiantes mediante la implementación de un blog que utilice estrategias de gamificación en la enseñanza de Estudios Sociales. El aporte concreto de este estudio radica en el diseño de una guía de actividades gamificadas alojada en un blog, la cual proporcionará a los docentes una herramienta aplicable y replicable para renovar sus prácticas pedagógicas, superando la enseñanza mecánica y tradicional identificada como parte del problema. De esta manera, la propuesta no se limita a un aporte teórico, sino que ofrece un recurso didáctico concreto, de fácil acceso y aplicación, que contribuye a la actualización y capacitación docente en el uso de herramientas tecnológicas, además de crear un entorno educativo interactivo, dinámico y motivador.

La presente investigación responde a la necesidad de incorporar herramientas tecnológicas acordes con las características de los estudiantes actuales, considerados “nativos digitales”, lo que exige a los docentes una adaptación constante a las nuevas tendencias tecnológicas y a las herramientas digitales pertinentes para su enseñanza. Los beneficiarios directos de este estudio son los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII, quienes contarán con un recurso interactivo que fortalezca su aprendizaje significativo, así como los docentes del

área de Estudios Sociales, quienes dispondrán de una herramienta que facilite la planificación de actividades motivadoras y contribuya a mejorar el desempeño académico de sus estudiantes. Como beneficiarios indirectos se encuentran las autoridades y la comunidad educativa en general, al fortalecerse los procesos de enseñanza institucionales, así como la sociedad, en la medida en que se forman ciudadanos con mayor capacidad de pensamiento analítico y comprensión de su entorno social, cultural e histórico.

Finalmente, el diseño y la aplicación de un blog con estrategias de gamificación para la enseñanza de Estudios Sociales contribuye de manera directa al Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025, enfocado en potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles (Secretaría Nacional de Planificación, 2021-2025). De igual manera, el estudio se enmarca en la línea de investigación Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo, de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, orientada a la formación docente en el aula, la escuela y la comunidad, con lo cual la investigación se articula tanto con las políticas educativas nacionales como con los lineamientos institucionales de investigación.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El análisis sobre la implementación de estrategias digitales, basadas en el uso de la gamificación para contribuir en el desarrollo del proceso de enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales, conlleva a identificar un contexto teórico tendencial, siendo éste una parte esencial dentro de los aspectos formales del estudio. Por lo cual, en el presente apartado se muestran los antecedentes investigativos relacionados a la temática de estudio, así como los fundamentos teóricos que la sustentan.

2.1. Antecedentes de investigación

La gamificación, al incorporar elementos lúdicos en entornos educativos, promueve una mayor participación y compromiso, facilitando la adquisición de conocimientos de una manera más dinámica y atractiva (Ruíz y Terrones, 2023). En este sentido, la fusión de la gamificación con recursos digitales educativos se presenta como una estrategia efectiva para integrar información y evaluar los contenidos de un tema específico, lo que permite a estudiantes y docentes interactuar de manera más dinámica y atractiva. La gamificación es pertinente, ya que favorece el control del aula, contribuye de manera significativa al aprendizaje y optimiza el proceso de enseñanza-aprendizaje al hacer más dinámicas y efectivas las actividades (Briceño, 2022).

Hurtado et al. (2024) diseñaron un estudio con el principal objetivo de plantear una estrategia didáctica para el desarrollo de la gamificación con la incorporación de tecnologías que contribuya a obtener resultados positivos en la motivación y el desempeño de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales. Para ello, iniciaron con una aplicación de métodos teóricos de investigación, a través de una consulta de investigaciones precedentes sobre el uso de la gamificación, incorporando pautas y variables a integrar en el diagnóstico, mediante la observación, la revisión documental, la entrevista y la aplicación de un cuestionario a los estudiantes. Al instrumento se aplicó el

método Kendall, lo que permitió verificar la fiabilidad de la prueba, así como la determinación de la varianza local explicativa y el gráfico de sedimentación que comprueban la exactitud de las variables definidas. En tal virtud, los autores demostraron que la estrategia ayuda a mejorar la percepción de los estudiantes sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje, además de contribuir a su motivación durante las clases en las que se emplea la gamificación.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han provocado grandes cambios y han permeado todos los ámbitos y actividades de la sociedad, evidenciando el rol importante que tienen en el área educativa y cómo estas herramientas innovadoras contribuyen a la construcción e implementación de plataformas educativas virtuales para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. En este sentido, Flores et al. (2024) destacan que la tecnología juega un papel fundamental en la gamificación educativa, ya que facilita la creación de ambientes de aprendizaje innovadores y motivadores, permitiendo personalizar el proceso de enseñanza y adaptarlo a las necesidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante. Asimismo, los resultados de diversas investigaciones detallan la importancia de la gamificación para generar más dinamismo e interacción positiva entre los actores educativos, dado que el uso de nuevas tecnologías y juegos genera un aprendizaje más significativo, lo que fortalece la resolución de problemas y el pensamiento crítico, además de potenciar la creatividad de los estudiantes, mejorar su capacidad para procesar información y fomentar la colaboración con sus compañeros.

De acuerdo con Colomo et al. (2020), los estudiantes se sienten más motivados y comprometidos en aprender sobre las temáticas culturales y sociales; los autores evaluaron e identificaron los puntos de vista de docentes de secundaria sobre la importancia del uso de la gamificación durante las evaluaciones realizadas a los estudiantes, reiterando que la gamificación es la respuesta a la fusión de elementos como premios e insignias, entre otros, ya que tiene el objetivo de elevar el interés, la participación, la curiosidad y la responsabilidad de los estudiantes.

La gamificación se ha consolidado como una estrategia importante dentro del proceso educativo, ya que presenta beneficios relevantes cuando se

implementa en el aula de trabajo, identificándose diferentes modelos para su aplicación, entre ellos las denominadas salas de escape, cuyas dinámicas potencian la motivación intrínseca y el compromiso académico de los estudiantes. Diversos estudios han evidenciado la necesidad de generar contenidos de manera más innovadora, dinámica y llamativa, resaltando los beneficios y ventajas que brinda la gamificación en el sector educativo, e indicando que la incorporación de innovaciones metodológicas adaptadas para la enseñanza puede incentivar la educación, aumentando la responsabilidad, el interés y la motivación del estudiante (Pozo et al., 2026). Los resultados obtenidos en diversas investigaciones demuestran que los espacios digitales gamificados permiten una mayor personalización del aprendizaje, al ofrecer acceso flexible a los contenidos según el ritmo y las necesidades de cada estudiante, generando un aumento en su rendimiento académico y favoreciendo la retención de la información a largo plazo, dado que la gamificación mejora significativamente la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes (Jiménez et al., 2024).

Paladines y Mediavilla (2021), en su estudio sobre la gamificación como estrategia de motivación durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, señalan que la gamificación, al ser introducida en contextos no lúdicos, ha logrado evidenciar ser una estrategia innovadora y práctica para obtener la motivación de los estudiantes. Este método innovador ha permitido transformar la educación tradicional, convirtiendo al aprendizaje en una experiencia interactiva y dinámica, logrando atraer a los estudiantes y convertirlos en autores de su propio aprendizaje. Al generar juegos dentro del ámbito educativo, los docentes se convierten en diseñadores, creando un aprendizaje interactivo en el que el estudiante se siente atraído e inspirado por el contenido; sin embargo, los autores determinan que el verdadero éxito del uso de la gamificación depende de un diseño adecuado que garantice la inclusión de todo el estudiantado.

A su vez, en el artículo publicado por Ordoñez et al. (2021) acerca del aula invertida y la gamificación en el área de Ciencias Sociales, los autores señalan la efectividad que tiene la combinación de estas estrategias en la enseñanza de esta disciplina, ya que permite que el aprendizaje no sea únicamente textual,

sino que se convierta en algo práctico, innovador e interesante para los estudiantes, aumentando su pensamiento crítico en temas relacionados con la cultura y la historia. Los resultados encontrados por los autores indican que la gamificación es una herramienta importante para transformar la educación, ya que genera un impacto positivo en los estudiantes, motivando su participación y mejorando su rendimiento académico frente a quienes reciben clases tradicionales. Los autores concluyen que el diseño de la gamificación en la educación permite crear un aprendizaje más dinámico e interactivo, que a su vez logra mejorar la comprensión y aumentar la participación de los estudiantes.

Paladines (2021), en su estudio enfocado en el uso de la gamificación para promover la lectura en estudiantes de básica superior, se centró en determinar la manera en que se puede incentivar y motivar a los estudiantes hacia la lectura de forma más atractiva y emocionante. El autor encontró que la gamificación es uno de los métodos más efectivos para conseguir la motivación y mejorar las habilidades analíticas de los estudiantes, incorporando prácticas didácticas para las nuevas generaciones y despertando el interés y el gusto por la lectura mediante la introducción de juegos en el aprendizaje.

Pegalajar (2021), en su investigación sobre las implicaciones que tiene la gamificación en la educación y la percepción de los estudiantes ante esta herramienta, destaca que la gamificación es bien recibida por los estudiantes, ya que les genera mayor interés y motivación, sobre todo cuando existen tablas de clasificación que impulsan una competencia sana. En este estudio se obtuvieron resultados que indican que la gamificación puede ser una herramienta pedagógica eficiente y eficaz para mejorar la calidad del aprendizaje; además, los estudiantes acogen favorablemente este tipo de estrategias, pues aumenta su compromiso, favorece la retención de información a largo plazo y mejora el rendimiento académico.

Prieto (2021) destaca, en su estudio sobre la evaluación de la gamificación en siete disciplinas educativas, el análisis de las estrategias de gamificación en distintos sectores y áreas educativas. El autor menciona que la gamificación incorporada en la enseñanza permite aumentar la participación de los estudiantes en todas las áreas de aprendizaje, ya que ayuda a motivar e

incentivar la cooperación en el proceso educativo. Los resultados obtenidos reflejan la importancia que tiene la gamificación en la comprensión y retención de información sobre los contenidos presentados, además de señalar que el uso de juegos para proporcionar conceptos relevantes de una temática facilita que la información sea más fácil de entender y recordar.

Silva (2022), en su investigación sobre la gamificación como estrategia educativa en la enseñanza de Estudios Sociales, describe la importancia de esta estrategia docente para adaptarse a la realidad del entorno donde se desenvuelve, considerando que los avances tecnológicos exigen a los profesionales mantenerse actualizados mediante capacitaciones constantes por parte de las entidades educativas. Los resultados de esta investigación evidencian el desconocimiento de la gamificación por parte de los estudiantes, razón por la cual se plantea una estrategia para la enseñanza de Estudios Sociales. La autora destaca, además, la importancia del uso de las TIC para mejorar la interacción de los educandos, señalando que la gamificación se ha convertido en una estrategia eficaz para captar la atención de los estudiantes.

Jaramillo et al. (2023) diseñaron y validaron una estrategia didáctica innovadora para la enseñanza de Estudios Sociales dirigida a 56 estudiantes de octavo año del Colegio de Bachillerato Teniente Maximiliano Rodríguez (Loja, Ecuador), siguiendo un enfoque exploratorio y de desarrollo estructurado en fases de diagnóstico, diseño y validación por criterio de expertos. Los resultados evidenciaron la necesidad de implementar enfoques pedagógicos innovadores y de integrar tecnología educativa acorde con las particularidades cognitivas y sociales propias de este nivel, en el que los estudiantes consolidan su identidad y su comprensión de la realidad histórica y social. De manera similar, Chávez (2025) diseñó una estrategia gamificada para fortalecer los conocimientos de Geografía del Ecuador en 53 estudiantes de octavo año de EGB, cuyo diagnóstico inicial evidenció un nivel limitado de conocimientos y una marcada desconexión entre los métodos tradicionales y las necesidades educativas actuales; la validación por expertos en Ciencias Sociales confirmó la claridad, pertinencia y viabilidad de la propuesta gamificada, con dinámicas, mecánicas y

componentes orientados a fomentar la motivación, la competencia sana y el aprendizaje colectivo.

En niveles cercanos de la Educación General Básica, Crespín et al. (2024) analizaron la gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza de Estudios Sociales en estudiantes de quinto grado de EGB, mientras que Mejía y Rodríguez (2025) estudiaron su aplicación en noveno año, con el propósito de fortalecer el desarrollo de destrezas curriculares en respuesta al bajo rendimiento académico identificado por el INEVAL. Estas últimas autoras encontraron que la ausencia de gamificación en el aula obedece principalmente al limitado acceso a recursos tecnológicos y al tiempo disponible para su implementación, por lo que plantearon una propuesta de actividades gamificadas adaptable a escenarios de uso nulo, parcial o total de la tecnología, con el fin de garantizar un aprendizaje accesible para los estudiantes. Este hallazgo resulta particularmente relevante para la presente investigación, pues confirma que las barreras identificadas en la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII relacionadas con la disponibilidad y el uso efectivo de recursos tecnológicos son consistentes con las reportadas en otros contextos educativos ecuatorianos. Asimismo, Jurado (2025) analiza la gamificación como estrategia de aprendizaje en el área de Estudios Sociales, concluyendo que su implementación sistemática mejora la comprensión de contenidos y fortalece la motivación del estudiantado hacia la asignatura.

En conjunto, los estudios analizados en este apartado permiten identificar que la mayoría de los estudiantes se sienten motivados por aprender a través del uso de la gamificación, y que gran parte de los docentes acoge de manera significativa esta estrategia en los procesos de enseñanza y evaluación de contenidos, especialmente en el área de Estudios Sociales, donde los resultados positivos se reflejan en una mayor motivación e interés de los estudiantes por comprender y analizar de manera crítica los contenidos históricos, culturales y sociales. Lo cual, destaca que la gamificación es una valiosa herramienta de apoyo para la enseñanza y evaluación del aprendizaje.

2.2. Marco Teórico

La presente investigación tiene el objetivo de orientar una mejora en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales a través del uso de la gamificación, por medio de una herramienta digital como es el blog educativo. Por lo tanto, es importante sustentar el presente estudio a través de un marco teórico fundamentado, donde se encuentren las bases conceptuales que permitan comprender el uso de la gamificación y su influencia en la adquisición de nuevos conocimientos y la mejora de habilidades de los estudiantes.

2.2.1. Estrategias Didácticas en la Educación

De acuerdo con Salazar et al. (2023), las estrategias didácticas se reconocen como el conjunto de procedimientos que están compuestos por diferentes actividades que son planificadas de manera asertiva, permitiendo obtener el resultado de los objetivos educativos. Las estrategias didácticas empleadas en la enseñanza generan un valor agregado dentro del proceso educativo, generando un impacto estadístico positivo en el aprendizaje de los estudiantes, siendo este mayor si se trabaja con la incorporación de tecnologías y con un docente que se encuentre capacitado para la ejecución de las actividades pedagógicas.

En la actualidad, la educación se ha visto influenciada por los diferentes cambios tecnológicos, los cuales han obligado a los profesionales de la educación a estar en una constante capacitación y actualización de conocimientos para trabajar con dichas tecnologías y lograr adaptarse al nuevo medio. Sin embargo, el tema de actualización suele ser un problema para aquellos docentes que se han mantenido por muchos años bajo el trabajo tradicional, en donde el docente era considerado el autor de sus clases, y el estudiante únicamente el receptor, es decir el docente se centraban en ser únicamente explicativas, poniendo como objetivo principal la transmisión de contenidos de manera mecánica y rígida, lo que limitaba al estudiante únicamente en observar y aprender los conceptos que eran planteadas por el docente.

Frente a esta realidad, Rojas (2024) menciona que el docente debe estar en constante actualización de conocimientos y estar siempre a la vanguardia de la tecnología, implementando de esta manera las TIC como herramientas y recursos importantes y significativos para el proceso de enseñanza, considerando que este tipo de estrategias, conocidas como didácticas, mejora la capacidad analítica de los estudiantes, ya que enriquece de manera interactiva sus conocimientos.

Referente a lo antes expuesto, se puede mencionar que las estrategias didácticas que son creadas como actividades por parte de los docentes para llevarlas a cabo durante la enseñanza tienen el principal objetivo de mejorar las habilidades cognitivas de los estudiantes durante su proceso de aprendizaje. También es importante indicar que, en los procesos educativos actuales, el profesor debe considerar la manera de buscar estrategias apoyadas en la tecnología, con el propósito de aprovechar las diferentes plataformas y herramientas tecnológicas, las cuales facilitan la creación o diseño de recursos innovadores. Por tal motivo, se considera que los docentes son los encargados de transformar las clases tradicionales en experiencias más enriquecedoras para los estudiantes, tomando en cuenta que debe predominar el trabajo en equipo, fortaleciendo de esta manera la introducción de ideas creativas y la solución de diferentes problemas académicos que se puedan presentar (Baque, 2021).

2.2.2. El Blog como Herramienta de la Web 2.0 en Educación

Guzmán et al. (2023), los blogs o bitácoras digitales son utilizados como complemento de la educación tradicional, para generar nuevos contenidos y crear un espacio para los docentes y alumnos para que compartan sus ideas, trabajos, todo esto enmarcado en la teoría constructivista del conocimiento, que tiene como objetivo ofrecer a los estudiantes diferentes herramientas para que ellos construyan, definan, y trabajen en sus propios aprendizajes.

De acuerdo con Mentor (2024), las herramientas de la Web 2.0 aplicadas a la educación transformaron el proceso de enseñanza-aprendizaje al hacerlo más lúdico, dinámico, interactivo y participativo. Su incorporación al aula permitió innovar en los modos en que aprenden los estudiantes, haciendo posible que las

clases se conviertan en espacios de exploración, donde el estudiante puede profundizar su conocimiento dentro y fuera del aula y el proceso de retroalimentación se vuelve continuo. Entre las características pedagógicas más relevantes de estas herramientas se destacan: la autonomía en el aprendizaje, la generación de contenidos colaborativos, el desarrollo de competencias digitales, la posibilidad de acceder a múltiples fuentes de información, y la creación de redes de aprendizaje que superan los límites físicos del aula.

Específicamente, el blog educativo potencia la escritura reflexiva, la argumentación, el pensamiento crítico y la capacidad de síntesis, competencias transversales que son especialmente valoradas en el área de Estudios Sociales. Al articularse con estrategias de gamificación, como se propone en la presente investigación, el blog adquiere un valor pedagógico adicional al convertirse en el soporte digital desde el cual se despliegan las mecánicas de juego, las narrativas motivacionales, los retos secuenciados y los sistemas de retroalimentación inmediata que definen la experiencia gamificada.

2.2.3. La Innovación Educativa Como Desafío Para Los Docentes

Mero (2022), describe que la innovación educativa está compuesta por diferentes aspectos, tales como el tecnológico, el didáctico y el pedagógico. La innovación educativa consiste en implantar un cambio significativo durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Para que sea considerada de esa manera, se debe implementar un cambio en los materiales, métodos, contenidos y elementos que se utilizan para la enseñanza. Además, el cambio realizado debe estar vinculado con la calidad del elemento mejorado, la aportación significativa que tenga en el proceso de educación y la relevancia que la innovación planteada aportará a todos los actores educativos.

La educación necesita involucrar factores innovadores dentro del aprendizaje, por lo tanto, debe incorporar herramientas y recursos que sean didácticos dentro del proceso de enseñanza. Según Martínez y Rogero (2021), la innovación en el ámbito educativo requiere considerar diversos aspectos para alcanzar resultados exitosos. En primer lugar, es necesario comprender y analizar la complejidad de la realidad cotidiana en la que se desarrolla el proceso

educativo. En segundo lugar, resulta fundamental promover una educación que fomente el pensamiento crítico y la formación integral de los estudiantes dentro de su contexto local. En tercer lugar, es importante reconocer el impacto que tienen las planificaciones educativas más allá del entorno escolar, dado que sus efectos se reflejan en el desarrollo social y comunitario. Por lo tanto, es indispensable diseñar e implementar recursos innovadores que despierten el interés, la curiosidad y la motivación por aprender, contribuyendo al fortalecimiento de las habilidades y conocimientos de los estudiantes.

Palacios et al. (2021) por su parte, menciona que la innovación educativa es la partida inicial de una idea creativa que tiene como propósito mejorar las competencias dentro el proceso educativo, tomando en cuenta que en la educación necesita de innovación constante para poder evolucionar, por tal razón, se lo debe considerar como un instrumento y herramienta de cambio, ya que la tecnología es un recurso eficaz para transformar y cambiar la educación tradicional.

Rodríguez et al. (2022), a su vez, mencionan la dificultad que suelen tener los docentes para actualizar sus conocimientos y dejar a un lado la educación tradicional para hacer uso de las herramientas tecnológicas; consecuentemente, se ha convertido en un proceso complejo de cambio. Sin embargo, se debe tomar en cuenta que el docente es el principal protagonista en el proceso de enseñanza, ya que es el encargado de implementar la innovación dentro del aula. Por ello, es de vital importancia que su formación y capacitación en cuanto a conocimientos sean permanentes, para que ayuden a impulsar y transformar la educación. Es recomendable que haya una continua actualización de habilidades de enseñanza, las mismas que permitirán desarrollar competencias y aumentar el rendimiento pedagógico de los estudiantes.

Estos procesos innovadores educativos permiten el fortalecimiento de conocimientos tanto para estudiantes como para docentes. Al incorporar la innovación como una herramienta valiosa dentro del ámbito educativo, se da inicio a la construcción de una generación que tiene mayor interés en el aprendizaje, más analítica, reflexiva y, sobre todo, interesada en aumentar sus conocimientos. Cuando se involucra la innovación, la gamificación empieza a

tener protagonismo y relevancia, ya que aumenta la motivación y la comprensión de los diferentes contenidos, debido a que se crean y se desarrollan juegos didácticos, donde el estudiante debe participar, convirtiéndola de esta manera en una educación autónoma para los alumnos dentro de su proceso formativo.

2.2.4. La Gamificación en la Educación

La gamificación es un proceso creativo en donde se aplican diferentes elementos a partir del juego en el proceso de enseñanza, con el objetivo de involucrar y comprometer a los estudiantes con el cumplimiento de las tareas o actividades, siendo además una iniciativa para fomentar la motivación para el cumplimiento de dichas tareas. Esto se logra cuando se añaden elementos que suelen ser comunes en los juegos, tales como las recompensas, puntos y desafíos, despertando de esta manera la curiosidad e interés en las personas que participan realizando estas actividades (Prieto, 2020).

Pérez y Navarro (2021) señalan que la gamificación dentro de la educación, es la incorporación de diferentes elementos y técnicas que permiten el diseño y creación de juegos en los entornos educativos, con el fin de mejorar el interés y participación de los estudiantes. Por ello, los juegos son diseñados de acuerdo a la temática que planifique el docente, tomando en cuenta que es una actividad pedagógica la cual debe ser creada y estructurada de forma coherente y acorde a los contenidos que previamente se hayan analizado para tratar.

Por lo tanto, tomando como referencia lo antes señalado, la gamificación, es el uso de diferentes elementos de juego, con el objetivo de mejorar y aumentar la motivación, el compromiso, el interés, la curiosidad y el aprendizaje. Dentro del ámbito educativo, la gamificación representa una estrategia eficaz para mejorar el aprendizaje de diferentes asignaturas, incluyendo Estudios Sociales. La gamificación es una herramienta que transforma la educación en una experiencia creativa, divertida y efectiva; ya que al aplicar los elementos del juego tales como desafíos, recompensas, niveles y competencias, se aumenta la participación de los estudiantes, generando un entorno de aprendizaje más

significativo, interactivo y atractivo para todos los participantes del ámbito educativo.

Esta información es de vital importancia en la enseñanza de Estudios Sociales, donde muchas veces los conceptos suelen ser extensos y complejos; pueden llegar a convertirse en más accesibles y fáciles de memorizar a través del uso de los enfoques lúdicos. La gamificación es una herramienta importante para promover la retención y memorización de conocimientos, además de aumentar las habilidades cognitivas de los estudiantes, preparándolos de esta manera para un aprendizaje más característico del siglo XXI. También es importante mencionar que se debe considerar los diferentes tipos de gamificación existente, con la finalidad de seleccionar la mejor alternativa que se asocie a la planificación docente y sean necesarias para el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

2.2.5. Tipos de Gamificación y Características

De acuerdo con García et al. (2020), la gamificación está dividida de acuerdo al enfoque que se desarrolla, los objetivos que se plantean y el contexto en el que se vaya a aplicar o diseñar; por lo tanto, a continuación, se detallan algunos tipos de gamificación que suelen ser diseñados, creados y utilizados en diferentes áreas.

2.2.5.1. La gamificación de aula.

Se presenta en el ámbito educativo mediante el diseño de juegos, los cuales tienen el objetivo de despertar la curiosidad, el interés y, sobre todo, la motivación de los estudiantes, generando de esta manera una mayor participación en cuanto al cumplimiento y desarrollo de actividades y tareas académicas.

Plataformas de e-learning gamificadas. Son herramientas y cursos digitales, disponibles tanto para docentes como para estudiantes, que tienen incorporados juegos que mejoran la participación de los estudiantes y todo esto se puede realizar en línea.

La gamificación en el reclutamiento. Aquí se utilizan elementos de juego, para atraer y llamar la atención de nuevos participantes, calificando de esta manera las habilidades y capacidades que tienen durante el proceso de elección, siempre y cuando vayan alineados a al diseño creado con gamificación.

Gamificación en juegos publicitarios. Aquí se encuentra la gamificación empleada en las áreas de publicidad, las cuales tienen el objetivo de atraer a nuevos consumidores para lograr la interacción por medio de anuncios que causen interés y motivación.

De esta manera, se puede evidenciar la existencia de una gran variedad de aplicaciones que pueden ser utilizadas en la gamificación, logrando de esta manera convertirse en una herramienta capaz de transformar el proceso de aprendizaje, haciéndolo una práctica más dinámica y participativa. La gamificación en el entorno educativo, suele tener un rol importante debido a que se trata de incentivar a la participación de los estudiantes para aprender los contenidos que se ofrecen a través de esta herramienta.

Según García et al. (2020), la gamificación se clasifica a partir de los objetivos que se crean para su correspondiente diseño; por lo tanto, se presentan los siguientes tipos:

Gamificación para el aprendizaje. Está diseñada para aumentar el aprendizaje y comprensión por parte de los estudiantes en cuanto a la información e incorporación de nuevos conocimientos que se generan en cada asignatura académica.

Gamificación para participación. Es utilizada para subir la participación por parte de los estudiantes y generar mayor compromiso para los docentes, al momento de planificar y buscar los elementos necesarios para trabajar un tema específico.

Gamificación para motivación. Es utilizada para aumentar y mejorar la motivación, a través de elementos creativos, incentivando de esta manera el compromiso e interés de los estudiantes ante una temática específica.

En la clasificación que se describió, se identifica que la gamificación puede ser utilizada en diferentes ámbitos y propósitos; destacando de esta manera que el objetivo principal de este tipo de estrategia didáctica se enfoca en

crear y desarrollar conceptos en una información más fácil de asimilar, transformando de manera positiva la interacción que se tiene en una temática específica, como por ejemplo en el tema educativo. Por otro lado, la gamificación tiene la finalidad de incentivar la participación de los estudiantes a través de la implementación de elementos lúdicos en su proceso educativo, despertando de esta manera el interés y el compromiso por cumplir las actividades que se les asignen. De tal manera, la gamificación es una herramienta útil que se puede personalizar para adaptarse a al ritmo de cada estudiante; también se puede mencionar que los elementos lúdicos despiertan el interés en el aprendizaje de muchas asignaturas, sobre todo para entender de mejor manera contenido muy textual como es en el caso de la asignatura de Estudios Sociales.

2.2.6. Elementos de la gamificación

En la tabla 1 se pueden observar de manera detallada los diferentes elementos que se deben incorporar en el diseño de la gamificación, así como la descripción de cada uno de ellos, el diseño y el efecto que tiene en su aplicación. Dentro de la descripción de los elementos se encuentran las actividades partiendo de lo dinámico y lo mecánico, generando de esta manera una visión llamativa para el diseño de un blog con estrategias de gamificación. Para la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales, al ser una materia con alta información textual, se debe buscar la manera de captar la atención, participación y la colaboración de los estudiantes; por tal razón existe la necesidad de crear un espacio educativo que tenga elementos dinámicos e interactivos, basados en retos, misiones, objetivos, que les permita despertar el interés y curiosidad para completar las actividades, convirtiendo de esta manera a los estudiantes en los actores de su propio aprendizaje.

En resumen, la gamificación introducida como una estrategia didáctica en la enseñanza de Estudios Sociales se convierte en una excelente alternativa para mejorar de manera significativa la experiencia de los estudiantes en el aprendizaje de esta asignatura, a través de un blog interactivo que les permita realizar una serie de actividades mediante juegos.

Tabla 1

Elementos de la gamificación

Elemento	Descripción	Diseño	Detalle
Dinámicas	Forma en las que se ponen en marcha las diferentes estrategias gamificadas; determinando de esta manera el comportamiento que tienen los estudiantes ante la motivación de aprendizaje.	Emociones	Genera curiosidad, competencia, felicidad e interés
		Narración	Para generar el proceso de aprendizaje se debe incorporar una historia continua
		Progresión	Desarrollo y avance que tiene el jugador/ estudiante
		Relaciones	Interacciones entre los diferentes participantes y compañerismo
		Restricciones	Limitaciones al momento de desarrollar una actividad.
Mecánicas	Mecanismos básicos del juego, como sus reglas, puntos y su respectivo funcionamiento.	Colaboración	Trabajar en equipo para alcanzar el mismo objetivo
		Competición	Existirán ganadores y perdedores.
		Desafíos	Actividades que requieren de esfuerzo.
		Recompensas	Premios por los logros obtenidos
		Retroalimentación	Cómo se está realizando
		Suerte	Influencia de jugar al azar
		Transacciones	Intercambio entre los participantes
		Turnos	Secuencial
Componentes	Recursos y herramientas que se utilizan para la creación y diseño una actividad gamificada.	Avatar	Representación ilustrativa de un jugador
		Colecciones	Elementos que se pueden ir almacenando.
		Combate	Batalla
		Insignias	Representación de los logros adquiridos en el juego
		Límites de tiempo	Participar y jugar con un tiempo establecido
		Misiones	Desafíos predeterminados con objetivos y recompensas
		Niveles	Diferentes actividades de dificultad
		Puntos	Recompensas que obtienen al avanzar
		Regalos	Premios que se puede compartir con otros jugadores o no.

Nota, en la presente tabla se puede evidenciar los diferentes elementos que compone la gamificación. Fuente: Adaptado de Ordóñez (2022).

2.2.7. Estrategias de Gamificación para el Aprendizaje de Estudios Sociales

De acuerdo con Carrera y Cárdenas (2021), se describen diferentes estrategias que se pueden implementar en el proceso de enseñanza de las ciencias sociales. Entre ellas, los autores mencionan la importancia de incorporar juegos de rol, creando y diseñando personajes históricos dentro del aprendizaje de contenidos. Otra de las estrategias mencionadas es el diseño de simuladores donde recrean situaciones de la vida real o ficticias, de esta forma, los estudiantes comprenden de manera sencilla y clara cada uno de los contenidos. Por último, sugieren que se deben incorporar cuestionarios y evaluaciones con contenidos gamificados, con la finalidad de identificar el aprendizaje que han logrado adquirir durante el desarrollo de contenidos de manera didáctica e innovadora.

Semanate y Gómez (2021), por su parte, señalan que para enseñar y lograr desarrollar las habilidades cognitivas de los estudiantes en el área de Estudios Sociales, se deben plantear metodologías y estrategias didácticas llamativas y dinámicas. Esto se debe al contenido teórico abundante de la asignatura. Mencionan, además, que la manera más adecuada de realizar las clases es utilizando la tecnología e incorporando actividades de juego. Además, indican que dentro del proceso de aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales para que logren desarrollar las habilidades cognitivas

Para Hurtado et al. (2024), la gamificación y las TIC son herramientas con alta posibilidad de éxito para alcanzar la activación cognitiva. Además, indican que proponer estrategias de gamificación, con el apoyo de las nuevas tecnologías, genera resultados positivos en la motivación y el desempeño de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales.

Por tanto, la gamificación es una estrategia prometedora para mejorar el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales. Del mismo modo, el uso de elementos de juego en el aula puede ayudar a aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes.

2.2.8. Teoría del Flujo

La teoría de flujo planteada por Csikszentmihalyi (1997) señala que las mejores experiencias y rendimiento suceden cuando una persona se siente interesada e inmersa a una actividad que sea desafiante, pero al mismo tiempo alcanzable. Al momento de aplicar la gamificación dentro del aprendizaje, se trata de generar un estado de flujo, donde los alumnos puedan involucrarse de manera precisa y tiendan a experimentar un sentido de logro.

La integración entre la teoría de flujo y la gamificación, para el desarrollo del aprendizaje, aporta una dimensión significativa en el diseño de estrategias educativas interactivas. Con respecto a propuesta de un "Blog con estrategias de gamificación en el aprendizaje de Estudios Sociales", esta teoría puede guiar la creación de actividades desafiantes relacionadas con la comprensión de conceptos históricos y sociales. El objetivo se establece en torno a involucrar a los estudiantes en experiencias de aprendizaje inmersivas y gratificantes, donde la dificultad de las tareas se ajuste perfectamente a sus habilidades, generando así un estado de flujo que potencie la motivación intrínseca y la retención del conocimiento.

2.2.9. Constructivismo

Desde la perspectiva del constructivismo, Vigotsky (1978) menciona que la gamificación es un factor fundamental para facilitar la construcción activa del conocimiento, en vista de que al fomentar la exploración y participación se promueve el aprendizaje significativo, donde los estudiantes atribuyen sentido a la información a través de su experiencia.

Desde la perspectiva constructivista, la gamificación en el aprendizaje facilita la construcción activa del conocimiento al fomentar la exploración y participación de los estudiantes. Esta herramienta promueve el aprendizaje significativo al permitir que los estudiantes atribuyan sentido a la información a través de experiencias interactivas, desafíos y recompensas. La gamificación,

así entendida, se convierte en un recurso valioso para potenciar la construcción activa del conocimiento en Estudios Sociales.

2.2.10. Teoría del Aprendizaje Autónomo

La teoría del aprendizaje autónomo de Knowles y Knowles (1972) respalda la integración de estrategias de gamificación, ya que permite a los estudiantes tener control sobre su proceso educativo. La gamificación empodera a los estudiantes, ofreciéndoles opciones y desafíos adaptados a sus necesidades y estilos de aprendizaje.

La teoría del aprendizaje autónomo respalda la integración de estrategias de gamificación al poner énfasis en dar control a los estudiantes sobre su proceso educativo. La gamificación, al ofrecer opciones y desafíos personalizados, empodera a los estudiantes, permitiéndoles tomar decisiones y dirigir su propio aprendizaje. Entre la teoría del aprendizaje autónomo y la gamificación puede proporcionar un entorno educativo donde los estudiantes se sientan en control de su experiencia de aprendizaje, lo que puede aumentar significativamente su motivación y participación.

2.2.11. Constructos Socioemocionales

La inteligencia emocional Goleman (1995) destaca la importancia de desarrollar habilidades emocionales. La gamificación, al crear un entorno de aprendizaje positivo y emocionante, contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales, promoviendo el bienestar estudiantil.

La inteligencia emocional enfatiza el desarrollo de habilidades emocionales fundamentales. La gamificación se presenta como un recurso valioso al crear un entorno de aprendizaje positivo y emocionante. La integración de elementos de juego no solo mejora la experiencia educativa, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales de los estudiantes. La inteligencia emocional y gamificación puede cultivar un ambiente en el que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también fortalezcan sus habilidades emocionales, promoviendo así un bienestar estudiantil integral.

2.2.12. Blogs en la Educación

Conocer el concepto de “blog” y su utilidad es esencial, los blogs ofrecen una plataforma dinámica que facilita el acceso a recursos actualizados, fomenta la participación de los estudiantes mediante estrategias de gamificación, desarrolla habilidades digitales, mejora las habilidades de comunicación escrita, promueve la colaboración y el intercambio de conocimientos, y permite a los estudiantes reflexionar sobre su progreso educativo. Estos elementos combinados enriquecen significativamente la experiencia de aprendizaje y preparan a los estudiantes para los desafíos del mundo moderno.

Un blog es un espacio digital donde individuos o grupos comparten información, experiencias, opiniones y conocimientos sobre diversos temas en forma de publicaciones cronológicas, permitiendo la interacción con los lectores a través de comentarios y proporcionando una plataforma versátil para expresar ideas y mantener conversaciones en línea.

Un blog en educación es una herramienta digital que los educadores y estudiantes pueden utilizar para crear y compartir contenido relacionado con el aprendizaje y la enseñanza. Puede incluir artículos, recursos, ejercicios, proyectos y reflexiones que enriquezcan el proceso educativo. Estos blogs pueden servir como un espacio para discutir temas académicos, compartir experiencias de aprendizaje, proporcionar recursos educativos y fomentar la colaboración y el diálogo dentro de la comunidad educativa en línea. (Zambrano *et al.*, 2020).

Los blogs, son espacios digitales que no solo sirven como plataformas dinámicas que facilitan el acceso a recursos actualizados, sino que también se convierten en herramientas esenciales para la aplicación de estrategias de gamificación. La interacción, la participación y la posibilidad de compartir información y reflexiones en forma de publicaciones cronológicas refuerzan la experiencia educativa en Estudios Sociales. Además, el blog proporciona un medio para la colaboración y el intercambio de conocimientos, elementos clave para enriquecer el aprendizaje de contenidos complejos en esta disciplina. En

última instancia, este enfoque innovador no solo mejora las habilidades digitales y de comunicación escrita, sino que también crea un entorno educativo estimulante y participativo, alineado con los objetivos del proyecto.

Los blogs al ser fáciles de utilizar y su creación es rápida y sencilla, facilitan la incorporación de herramientas tecnológicas para el entorno educativo. En este sentido, Romo et al. (2023) mencionan que las herramientas como un blog educativo es empleado en un entorno virtual de aprendizaje al permitir completar actividades en línea, que pueden ser realizados en diferentes lugares y momentos que se encuentre, con la finalidad de fortalecer y mejorar el proceso de aprendizaje y fomentar la interacción de los estudiantes, generando de esta manera una plataforma digital dinámica y colaborativa. Asimismo, se ha demostrado su funcionalidad en los diferentes entornos educativos, al crear ambientes de aprendizaje de manera más interactiva, dinámica y participativa, demostrando que la inclusión en las herramientas metodológicas digitales mejorar en proceso de enseñanza-aprendizaje, generando de esta manera una mejor comprensión temática y ofreciendo una experiencia de aprendizaje única e interactiva (Jiménez et al., 2024).

2.2.13. Estrategias de Aprendizaje

Es crucial comprender el concepto de estrategias de aprendizaje como el núcleo de la efectividad de la gamificación en el entorno educativo. Al integrar adecuadamente estrategias de aprendizaje con el uso de los blogs, se puede maximizar el impacto de la gamificación al facilitar una comprensión más profunda, una participación más activa y un aprendizaje significativo por parte de los estudiantes. Estas estrategias ayudarán a los educadores a guiar a los estudiantes hacia un uso efectivo del blog, promoviendo la autonomía y el dominio de habilidades de aprendizaje que son esenciales para su éxito tanto en esta materia como en su desarrollo educativo general.

Las estrategias de aprendizaje son los procesos que se utilizan para generar una toma de decisiones que sean conscientes, donde el estudiante elige y desarrolla de forma coordinada y ordenada los conocimientos que necesita

para cumplir un objetivo en específico, todo en relación a los diferentes situaciones educativas en las que se presenta la acción e intervención de las dinámicas de procesos cognitivos, metacognitivos, habilidades y destrezas del pensamiento, fortaleciendo el conocimiento y retención de información (Vargas et al., 2024). Estas estrategias pueden incluir métodos de estudios que sean organizados con técnicas de lectura crítica y analítica con enfoques para abordar y solucionar problemas, generando así un componente crítico en el proceso formativo como es la memoria que desempeña un papel fundamental en la adquisición y retención de conocimientos y habilidades.

2.2.14. Proceso de Enseñanza y Aprendizaje

Es esencial comprender los conceptos de enseñanza y aprendizaje al constituir el núcleo de cualquier iniciativa educativa exitosa. La efectividad de la gamificación en el contexto educativo depende en gran medida de cómo se facilite este proceso. Comprender cómo los estudiantes absorben y retienen información, cómo se involucran en el proceso de aprendizaje y cómo se adaptan a diferentes enfoques pedagógicos es fundamental para diseñar estrategias de gamificación que sean realmente efectivas y que logren los objetivos educativos específicos de la materia de Estudios Sociales.

La enseñanza y el aprendizaje representan el núcleo mismo de la educación, donde los educadores actúan como guías y facilitadores del conocimiento, mientras que los estudiantes son los protagonistas activos que exploran, cuestionan y asimilan conceptos. Esta interacción dinámica y enriquecedora es esencial para el crecimiento intelectual y el desarrollo de habilidades prácticas. A través de la evaluación y la retroalimentación, se moldean los procesos de enseñanza y aprendizaje, permitiendo que los estudiantes alcancen sus metas educativas y adquieran las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos del mundo en constante cambio (Baque, 2021).

Entender la dinámica de absorción y retención de información, la participación de los estudiantes y su adaptación a distintos enfoques

pedagógicos es esencial para diseñar estrategias de gamificación que sean verdaderamente efectivas y alineadas con los objetivos específicos de Estudios Sociales. En última instancia, una sólida comprensión de la enseñanza y aprendizaje garantiza que este proyecto maximice el potencial de los estudiantes y enriquezca su experiencia educativa de manera significativa. Como se mencionó anteriormente, la interacción dinámica entre educadores y estudiantes es esencial para el crecimiento intelectual y el desarrollo de habilidades prácticas, moldeando el proceso educativo y permitiendo a los estudiantes alcanzar sus metas en un mundo en constante cambio.

2.3. Marco legal

En su artículo 26, la Constitución de la República del Ecuador (2008) establece que la educación es un derecho justo e ineludible de todos los ciudadanos y una obligación del Estado. La Constitución asegura el acceso a la educación y los recursos necesarios para que cada niño, niña y joven pueda ingresar al sistema educativo y permanecer en él para alcanzar todos los niveles obligatorios de educación. Los artículos 27 y 25 indican que la educación debe centrarse en la naturaleza de cada individuo, asegurando su crecimiento. En este sentido, el Estado tiene la obligación de "cumplir con las demandas de la sociedad, supervisando que se ofrezca una educación de calidad" (p.16).

En el segundo capítulo de las obligaciones del Estado, se enfatiza la importancia del derecho a la educación y se afirma que el Estado tiene el deber primordial de asegurar que haya una educación pública de calidad y especializada. También se establece que el Estado respaldará la inclusión y uso de tecnologías de información y comunicación apropiadas en el proceso educativo. Esta acción también tiene que fomentar la relación entre las actividades productivas y sociales y la enseñanza, para contribuir a alcanzar niveles de desarrollo personal, profesional y colectivo.

En el análisis de los artículos, es prioritario destacar la importancia que tiene en la educación como un derecho, ya que garantiza el progreso vital y académico de cada individuo. Esto siempre se basa en el componente que

abarca la igualdad en la enseñanza y la inclusión, gracias a todo lo que elimina el carácter discriminatorio. Estos derechos son secuenciales a la calidad que debe reflejarse en el carácter humano, donde se evidencie el respeto hacia los derechos y su correspondiente participación en el proceso.

El artículo 38 del Código de la Niñez y Adolescencia (2003) establece las metas de los programas educativos en consonancia con la EGB, que respaldan el aprendizaje de valores, actitudes y conocimientos. Para alcanzar un desarrollo completo y global de la personalidad, las habilidades y competencias, ya sean físicas o intelectuales, en la infancia y juventud, estos componentes son esenciales. Todo su potencial crítico y creativo, en un entorno recreativo que sea eficaz para alcanzar estos objetivos.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI 2015) establece la relevancia de honrar el crecimiento integral de los alumnos en un marco que garantice el balance entre la igualdad y la libertad. Este elemento regulador incluye el sentido habitual de protección que los alumnos poseen al sentirse valorados y respetados, de acuerdo a su complejidad cultural e independencia, lo cual expresa su derecho como seres humanos.

La LOEI busca reforzar los niveles pedagógicos en la ejecución de actividades educativas que sean capaces de detectar las problemáticas que enfrentan los alumnos y generar la atención necesaria hacia procesos académicos complejos. Estas respuestas deben estar orientadas hacia el avance constante de las habilidades académicas de cada estudiante del país.

El currículo de Ciencias Sociales, que fue establecido por el Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A y luego actualizado gradualmente a través del Currículo Priorizado, que pone énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales (Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-MINEDUC-2023-00008-A), es la guía pedagógica que dirige los contenidos, metas, habilidades y métodos del área en todos los grados de la Educación General Básica.

De acuerdo con la reforma de la malla curricular en Ecuador, que se ha establecido mediante el Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-MINEDUC-2023-00010-A, la materia de Estudios Sociales continúa formando parte del currículo de Educación General Básica Media y Superior. Esta asignatura tiene una carga horaria semanal que fluctúa entre 3 y 4 períodos pedagógicos por grado. La aplicación de estrategias novedosas, como el blog educativo con gamificación, tiene asegurado un espacio formativo adecuado gracias a esta distribución horaria.

Por todo lo anteriormente expuesto, a través del diseño de un blog equipado con recursos de gamificación para el proceso de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales, se espera fortalecer la práctica de clases interactivas, interesantes y dinámicas. A su vez, lograr la motivación del estudiante en construir su propio conocimiento. En conjunto, esta gradación normativa desde el derecho constitucional a la educación de calidad, pasando por el derecho de la niñez a un entorno recreativo de aprendizaje, hasta la política educativa y la carga curricular específica de la asignatura no solo permite, sino que exige que la enseñanza de Estudios Sociales incorpore recursos innovadores y motivacionales como el blog con estrategias de gamificación, lo que consolida el fundamento tanto teórico como legal de la presente investigación.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Descripción del Área de Estudio

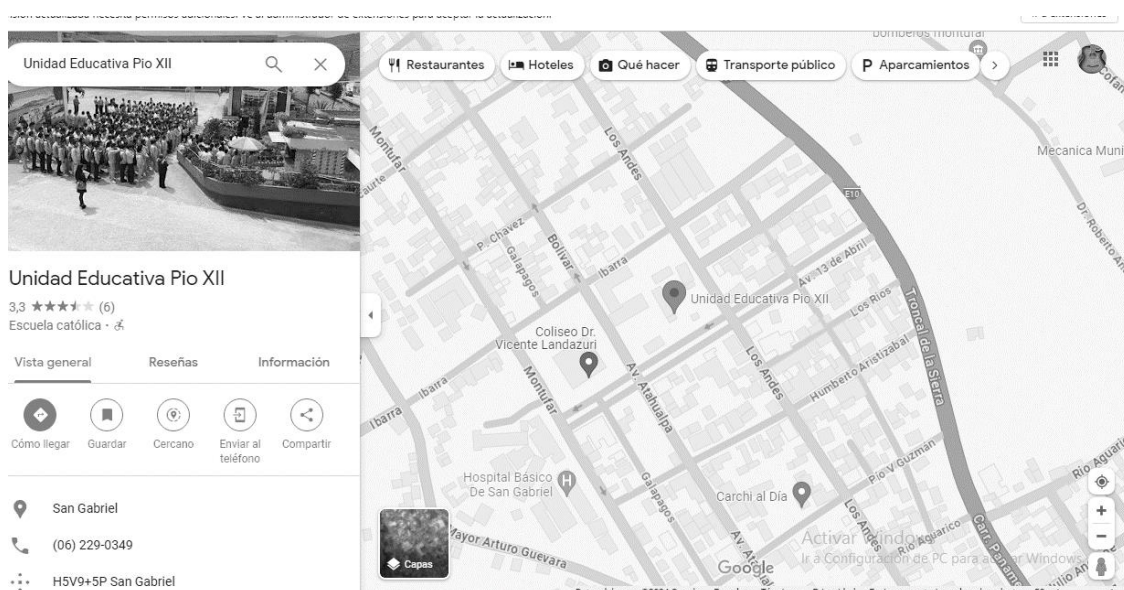
El presente trabajo de investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII, ubicada en la Calle 13 de Abril de la Ciudad de San Gabriel, Cantón Montúfar, Provincia del Carchi. La Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII es una institución educativa particular que pertenece a la Curia Diocesana de Tulcán desde su fundación, siendo el señor obispo su máxima autoridad. Es una institución de enseñanza inicial, básica y de bachillerato, integrada por maestros, alumnos, padres de familia que, con la colaboración de funcionarios, empleados y exalumnos, tiene por fin esencial la conservación, transmisión y progreso de la cultura, mediante la formación integral y humana de quienes frecuentan sus aulas.

La Unidad Educativa está inspirada en el carisma mercedario, se proyecta a la excelencia, educando en y para la libertad, y su misión es construir una educación integral, formando seres humanos innovadores a través del desarrollo de conocimientos científicos, para ser buenos cristianos y honestos ciudadanos que aporten al progreso de la sociedad. En el cumplimiento de su tarea educativa, la institución siempre propicia la innovación a través de la incorporación de la tecnología en las aulas, por lo que actualmente ha incorporado dos laboratorios de informática para el desarrollo de las clases.

En la institución se encuentran 498 estudiantes, 16 docentes fiscales y 8 docentes de contrato, dando un total de 24 docentes.

Figura 1

Ubicación de la institución educativa



Nota: La figura muestra la ubicación geográfica de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII.

3.2. Enfoque y tipo de investigación

3.2.1. Enfoque

La presente investigación tiene un enfoque mixto, debido a que integra elementos cuantitativos y cualitativos de manera complementaria para estudiar el impacto del blog con estrategias de gamificación en el aprendizaje de Estudios Sociales de los estudiantes de octavo año. Desde la parte cuantitativa, se aplicó un cuestionario para identificar el conocimiento e interés que tienen los estudiantes sobre la gamificación, cuyos resultados fueron tabulados y analizados estadísticamente. Además, se incorporaron un pretest y un postest a los estudiantes con el fin de medir numéricamente el nivel de rendimiento académico antes y después del uso del blog. Desde la parte cualitativa, se aplicó una entrevista a los docentes con preguntas abiertas con la finalidad de comprender sus experiencias y opiniones sobre la implementación de la gamificación en su proceso de enseñanza, aspectos que no pueden ser medidos

numéricamente, por lo que se necesita un análisis de contenido reflexivo. De esta manera, la combinación de los dos enfoques permite obtener una visión completa, fortaleciendo la validez de los resultados obtenidos.

Según Agrazal, (2023), la investigación que se basa en los métodos mixtos es aquella que se encarga de recopilar información a través de datos cualitativos y cuantitativos en un solo estudio, con la finalidad de lograr una mejor comprensión del tema de interés, una de las características principales de este método es el proceso de integración, el cual ocurre desde el momento de iniciar la investigación.

3.2.2. Tipo de Investigación

La investigación se implementó bajo el tipo de investigación documental, descriptiva, de campo, procediendo a definir cada una de la siguiente manera:

Investigación documental. Arias y Covinos (2021) manifiestan que se sustenta en la selección y compilación de información mediante la lectura crítica de contenido bibliográfico, artículos científicos y diversos documentos publicados y con visualización a través de internet. En este sentido, esta investigación se considera analítica, porque tiene como objetivo principal descomponer y examinar a profundidad un tema específico a través de diversas teorías y enfoques, lo que implica una revisión exhaustiva de material escrito que aborda el tema desde distintas ópticas, lo que permite establecer un marco sólido que sustenta la investigación y fortalece el análisis, conclusiones, recomendaciones y propuesta derivados de la investigación.

La investigación documental, atribuida en el proceso investigativo, reforzó el compendio científico que requiere el estudio de los elementos tecnológicos actuales y de gamificación, en especial cuando son empleados para mejorar las características del proceso de enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales. Comprender cada factor teórico, lo que conlleva a la orientación efectiva de resultados válidos, estructurados dentro de la realidad y en armonía con lo esbozado por los conocimientos demostrados.

Investigación descriptiva. El estudio se considera descriptivo al basar su principal objetivo en la caracterización y análisis de hechos, este enfoque se aplica a una amplia gama de objetos de estudio, incluyendo personas, comunidades y situaciones. La investigación descriptiva indica un modelo previamente establecido de un sector específico; en consecuencia, describe y caracteriza el fenómeno estudiado (Alban et al., 2020).

La indagación en el campo social, efectuada a través de la descripción, fue fundamental para comprender la realidad a través del análisis de sus componentes, características y organización. Los resultados contribuyen al análisis de una realidad a través de sus partes, cualidades y estructura; también ayudan a interpretar las circunstancias expuestas y a explicar un contenido o un tema problemático, así como a conocer en profundidad la forma en la que se manifiesta y los componentes involucrados (Gandía et al., 2020).

Con base en lo anterior, la investigación descriptiva permitió el análisis del proceso actual de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales, llevado a cabo con los estudiantes de octavo año de EGB en la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII

Investigación de campo. Los estudios de campo, según Arias y Covinos (2021), se efectúan en el mismo espacio y tiempo donde se identifica el fenómeno. La indagación se practica en el escenario de los hechos, donde se observa un problema, por lo que es fundamental en el diseño de propuestas buscar soluciones efectivas. Este proceso implica la recolección y análisis de datos a partir de muestras seleccionadas, lo que permite identificar los factores que contribuyen al problema y evaluar posibles intervenciones.

La investigación de campo tiende a ser extensiva, cuando en ella implica la utilización generalizada de poblaciones amplias o de proporciones importantes, donde debe reflejarse una acción. También es intensiva, como en el caso del estudio presentado, porque se concentra en un hecho particular, que califica la acción en una situación específica (Arias, 2006).

La combinación de métodos cuantitativos y cualitativos permite la triangulación de datos, lo que significa que se pueden utilizar diferentes fuentes de información para validar los resultados. Por ejemplo, los datos cuantitativos pueden respaldar las tendencias observadas en los datos cualitativos y viceversa. Los métodos cualitativos, como entrevistas o grupos focales, permiten explorar la experiencia de los estudiantes en profundidad. Pueden proporcionar información valiosa sobre cómo se sienten, cómo perciben las estrategias de gamificación y cómo estas estrategias impactan en su aprendizaje. Los métodos cuantitativos, como cuestionarios, pueden medir el impacto de la implementación de un blog con estrategias de gamificación en términos de resultados académicos, participación y rendimiento de los estudiantes. El enfoque mixto permite abordar una variedad de preguntas de investigación, desde aquellas que se centran en resultados cuantitativos específicos, hasta aquellas que se enfocan en la percepción y la experiencia de los participantes.

3.3. Definición y operacionalización de variables

Tabla 2

Definición y operacionalización de variables

Variable	Indicador	Instrumento	Ítems	Técnicas
Variable independiente: Frecuencia de uso de estrategias de gamificación. Conocimiento y uso del blog en el proceso de enseñanza-aprendizaje La gamificación implica el uso de elementos y técnicas de juego, la cual puede convertir a la materia de Estudios Sociales en una asignatura atractiva y significativa para los estudiantes al involucrarlos de manera activa en el proceso de aprendizaje y al permitirles explorar conceptos y eventos de una manera más interactiva y divertida.	Frecuencia de uso de estrategias de gamificación	Se utilizará el cuestionario desarrollado por Revelo Madruñero (2024) "La Gamificación con Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Sociales". http://181.198.77.137:8080/jsp/ui/handle/123456789/2205	Responder las siguientes preguntas, seleccionando una de las siguientes opciones de respuesta: Siempre Casi siempre Nunca ¿Conoce el uso de juegos tecnológicos digitales para el aprendizaje en clases? De los siguientes juegos virtuales de gamificación, ¿cuáles conoce?: Kahoot Cerebriti Quizizz ¿Ha escuchado sobre la gamificación como herramienta de aprendizaje en clases? ¿El docente emplea recursos tecnológicos para el desarrollo de las clases de Estudios Sociales? ¿En los recursos de enseñanza que utiliza el docente se proponen retos interesantes para el aprendizaje? ¿Considera que a través del juego se le hace fácil aprender los temas en Estudios Sociales? ¿Le gustaría desarrollar los contenidos de Estudios Sociales por medio de juegos virtuales? ¿Le parece que las clases de Estudios Sociales pueden resultar más motivadoras e interesantes si se aplicaran juegos virtuales?	Encuesta dirigida a los estudiantes

			¿Considera útil y beneficioso el empleo de herramientas interactivas la gamificación para las clases de Estudios Sociales? ¿En el aula en las clases de Estudios Sociales trabajan en grupos? ¿Considera que entre los estudiantes existe cooperación para el desarrollo de las clases de Estudios Sociales? ¿Considera que las clases de Estudios Sociales son dinámicas? ¿Le agradan los contenidos que le enseña el docente en Estudios Sociales? ¿Comprende todos los contenidos temáticos que enseña el docente en Estudios Sociales? ¿El docente propone actividades para que comprendan los temas que son más difíciles de asimilar? ¿Son los temas en Estudios Sociales difíciles de entender? ¿Considera que el docente emplea estrategias divertidas para la enseñanza de Estudios Sociales en clases? ¿Con el uso de herramientas tecnológicas como un blog con juegos aprende más rápido en las clases de Estudios Sociales? ¿Se siente motivado a aprender cuando utiliza herramientas tecnológicas divertidas en clases? ¿Considera beneficioso para las evaluaciones en Estudios Sociales utilizar juegos interactivos o herramientas tecnológicas?	
Variable dependiente: Proceso enseñanza-aprendizaje El proceso de enseñanza-aprendizaje en Estudios Sociales busca no solo	Implementación de gamificación en el proceso de enseñanza	Desarrollado por Revelo Madruño (2024). "La Gamificación con Kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje en Ciencias Sociales".	1. ¿Qué opinión tiene acerca del uso de herramientas educativas tecnológicas para la enseñanza de las Estudios Sociales? 2. ¿Cómo considera usted que puede caracterizar el empleo de la gamificación como herramienta	Entrevista dirigida a las docentes

transmitir información, sino también desarrollar habilidades de pensamiento crítico y una comprensión más profunda de la sociedad y la cultura. Además, promueve la participación de los estudiantes en su propio aprendizaje y fomenta una mayor conciencia de los problemas y desafíos sociales.

<http://181.198.77.137:8080/jsp/ui/handle/123456789/2205>

educativa y tecnológica para la enseñanza de estudios sociales?

3. ¿Ha utilizado juegos virtuales para el reforzamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de los Estudios Sociales?

4. ¿Considera beneficioso el empleo de juegos y jugadores (estudiantes) para optimizar el conocimiento de las Estudios Sociales? ¿Por qué?

5. ¿Qué recursos utiliza usted para innovar y actualizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de los Estudios Sociales?

6. ¿Considera útil transformar las clases de Estudios sociales con los juegos educativos o herramientas tecnológicas?

7. ¿Ha aplicado herramientas de gamificación para evaluar contenidos en Estudios Sociales? ¿Cuál es su opinión al respecto de esta práctica educativa?

8. ¿Cómo se aplica el trabajo colaborativo en las clases de Estudios Sociales?

9. ¿Cómo considera que es su proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de los Estudios Sociales?

10. ¿Qué metodología utiliza en el desarrollo de las Estudios Sociales?

11. En las actividades de Estudios sociales aplica la gamificación. ¿Por qué?

12. ¿Puede usted considerarse un docente activo y dinámico capaz de innovar e incorporar herramientas tecnológicas en clase? Explique

13. ¿Emplea actividades de retos o competencias en las clases de Estudios Sociales?

14. ¿Con qué frecuencia utiliza herramientas tecnológicas para la enseñanza de estudios sociales?

15. ¿En qué contenidos de Estudios Sociales considera que los estudiantes encuentran mayor dificultad?

-
16. ¿Cuáles considera usted que son las dificultades más resaltantes del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de las Estudios Sociales?
 17. ¿Qué opinión tiene acerca del uso de recursos tecnológicos como la gamificación para la enseñanza de Estudios sociales?
 18. ¿La gamificación puede ser considerada una herramienta lúdica de apoyo a las actividades de Estudios sociales?
 19. ¿Cómo puede usted desarrollar el proceso de evaluación utilizando la gamificación en las clases de Estudios sociales?
 20. ¿Le gustaría recibir capacitación sobre el uso de la gamificación como recurso didáctico en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de las Estudios Sociales? ¿Por qué?
-

Nota, la presente tabla muestra las variables y los instrumentos de investigación.

3.4. Procedimientos

Fase 1. Diagnosticar las estrategias metodológicas de los docentes en la enseñanza de Estudios Sociales con los estudiantes del octavo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII.

Para el cumplimiento de esta fase se utilizó la técnica de entrevista, misma que se establece con el propósito de extraer información sobre los hechos, experiencias y subjetividades de los sujetos informantes, relaciones con el objeto y el campo de estudio (Cohen y Gómez, 2019). En este caso, la entrevista se aplicó a dos docentes responsables de esta asignatura, con el objetivo de determinar el efecto de la aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en Estudios Sociales.

El procedimiento tuvo como objetivo explorar las perspectivas sobre las competencias tecnológicas, relacionadas con la gamificación en la enseñanza de Estudios Sociales de los estudiantes de octavo año de EGB. Se buscó obtener insumos a través de 20 preguntas que fundamenten el diseño de una propuesta destinada a abordar el problema identificado en el estudio.

Para el procesamiento de la información se procedió con el análisis documentado con base a las categorías desarrolladas en el instrumento, en conjunción a los componentes obtenidos por medio de la interpretación de las respuestas de cada docente.

Fase 2. Determinar las competencias digitales de los estudiantes sobre la gamificación en el proceso de aprendizaje de Estudios Sociales del octavo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII.

La segunda fase del estudio se llevó a cabo mediante la aplicación de una encuesta diseñada específicamente para recolectar datos de 62 estudiantes de dos paralelos, en el centro educativo mencionado. Este cuestionario fue estructurado sistemáticamente para cumplir con los objetivos propuestos del estudio. La metodología utilizada incluyó procedimientos científicos que facilitaban la recolección de información relevante, contribuyendo así al análisis y comprensión del fenómeno investigado (Useche et al., 2019).

La encuesta se realizó de manera presencial en el aula de clase con la participación de 62 estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII. Este enfoque permitió asegurar una recolección de datos directa y efectiva, facilitando la interacción entre los encuestadores y los estudiantes, el tiempo estimado para completar las encuestas fue de un máximo de 30 minutos. Este límite temporal fue diseñado para que la actividad fuera manejable dentro del contexto escolar, evitando interferencias significativas con otras responsabilidades académicas de los estudiantes.

Este método permite una recopilación directa de datos y facilita la participación de los estudiantes, asegurando una amplia cobertura y representación de la población estudiantil. En este caso, se aplica para conocer cuál es la opinión que tienen los estudiantes sobre las estrategias y recursos que aplican los docentes en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales. Con relación a ello, el cuestionario está conformado por 20 preguntas que contienen la escala de medición tipo Likert.

Las respuestas recopiladas se tabularon y analizaron utilizando el software SPSS, facilitando así la interpretación estadística de los resultados y la identificación de patrones significativos que contribuyen a una evaluación integral de la efectividad de las estrategias de gamificación implementada.

La Tabla 3 presenta los instrumentos seleccionados para la investigación. Se utilizó una técnica de encuesta, que consiste en un cuestionario de 20 preguntas dirigido a un grupo de 62 estudiantes. Además, se llevó a cabo una entrevista, empleando una guía también de 20 preguntas, que se aplicó a 2 docentes. Estos métodos permiten recopilar información valiosa desde la perspectiva de los estudiantes y docentes involucrados en el estudio.

Tabla 3

Instrumentos Seleccionados

Técnica seleccionada	Descripción
Encuesta	Instrumento: Cuestionario con 20 preguntas aplicado al estudiantado (62 estudiantes)
Entrevista	Instrumento: Guía de entrevista con 20 preguntas aplicado a los docentes (2 docentes)

Fase 3. Diseñar un blog con estrategias de gamificación para la enseñanza de Estudios Sociales de los estudiantes del octavo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII

En virtud de ello, y con base en los resultados de las encuestas (62 estudiantes), y entrevistas (2 docentes), se identificaron las necesidades y preferencias de los participantes en relación con las estrategias de gamificación. Estos datos proporcionaron información valiosa sobre los estilos de aprendizaje, los intereses y los desafíos específicos que enfrentan los estudiantes del octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII. Por lo cual, se da paso al diseño de estrategias de gamificación personalizadas para el blog, que se adapten con el propósito de abordar efectivamente las áreas identificadas, fomentando la participación, el compromiso y el desarrollo de habilidades cognitivas que contribuyan al mejoramiento del rendimiento académico.

Con base en los resultados obtenidos, se diseñó un blog con estrategias didácticas de gamificación para el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales con los estudiantes del octavo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII.

3.5. Consideraciones Bioéticas

En la presente investigación que involucra a estudiantes y docentes, es fundamental considerar y respetar las consideraciones bioéticas, por tal motivo, el trabajo de investigación fue desarrollado con la aprobación de las autoridades

de la institución. Además, se obtuvo el consentimiento informado de los representantes de los estudiantes, por ser menores de edad; esto significa que los estudiantes comprenden plenamente la naturaleza de la investigación, sus propósitos, objetivos, lineamientos y que dan su consentimiento voluntario para participar. También se garantizará que todos los participantes sean tratados con equidad y justicia, sin discriminación por motivos de género, raza, etnia, religión u orientación sexual.

La institución educativa, en el marco de sus procesos administrativos y pedagógicos, incluye en el contrato de matrícula estudiantil suscrito anualmente por los padres de familia y/o representantes legales una cláusula específica relacionada con la participación de los estudiantes en procesos de investigación con fines de mejora continua de la calidad educativa.

Mediante dicha cláusula, los representantes legales autorizan expresamente que sus hijos e hijas puedan participar en investigaciones académicas y estudios pedagógicos que se desarrollen dentro del plantel, siempre que estas tengan como propósito el mejoramiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje, el fortalecimiento de las prácticas docentes o el enriquecimiento del ambiente escolar. Este consentimiento previo, voluntario e informado, obtenido al inicio del año lectivo, constituye una base legal y ética fundamental para el desarrollo de la presente investigación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este apartado se describen sistemáticamente los resultados en función de los objetivos específicos 1 y 2 de la investigación, relacionados con el diagnóstico de la competencia digital de profesores y estudiantes. Para el análisis conjunto de estos, se presenta la correlación desde las perspectivas de estudiantes y profesores.

En este sentido, se determinaron las habilidades de gamificación digital de los docentes y la percepción de los estudiantes sobre el uso de esta en la enseñanza de Estudios Sociales. Los resultados se presentan y comparan en el análisis crítico a continuación descrito.

4.1. Resultados

Fase 1. Diagnosticar las estrategias metodológicas de los docentes en la enseñanza de Estudios Sociales con los estudiantes del octavo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII.

El análisis de las respuestas de los docentes, obtenido mediante la aplicación de las entrevistas sobre el uso de herramientas tecnológicas en el contexto de la gamificación, revela varios puntos clave. Ambos profesionales consideran que estas herramientas son fundamentales para enriquecer la experiencia de aprendizaje, haciéndola más diversa y atractiva para los estudiantes. Sin embargo, los entrevistados muestran un conocimiento limitado sobre el uso de equipos de juego en el aula, a pesar de que estos pueden ser herramientas efectivas para enriquecer la dinámica educativa. Según la investigación, aunque los docentes reconocen los beneficios potenciales de la gamificación y el uso de juegos como recursos didácticos, su implementación en la práctica sigue siendo baja.

En relación con los componentes de la gamificación, uno de los entrevistados mencionó conocer algunas herramientas con las que se puede

trabajar con gamificación, pero nunca las ha utilizado en el proceso educativo. Por otro lado, el segundo entrevistado afirmó no tener conocimiento de este tipo de herramientas, ni de la forma en que se pueden utilizar en las clases de Estudios Sociales.

En lo referente a la importancia de incorporar herramientas digitales con gamificación, los entrevistados mencionaron que la aplicación de prácticas representadas en juegos divertidos y ejercicios dinámicos, puede ser un factor esencial para optimizar el conocimiento, mejorar la motivación y fortalecer las habilidades y destrezas relacionadas con la temática de estudio.

Respecto a la disponibilidad de recursos, los docentes indicaron que se necesita infraestructura tecnológica. En la planificación didáctica actual de Estudios Sociales solo se plantea el uso de videos proyectados en los dispositivos disponibles en la institución. Sin embargo, reconocen la necesidad inminente de diseñar tareas enfocadas en transformar sus aulas, entendiendo la dinámica de combinar juegos y herramientas tecnológicas en la enseñanza.

En lo concerniente al desarrollo de actividades colaborativas, los involucrados mencionaron que el trabajo, en ocasiones, es limitado. Esto, en vista de que la mayoría de los participantes se sienten desmotivados en el desarrollo de trabajo conjunto, especialmente cuando se eligen grupos aleatoriamente. Sin embargo, están conscientes de que la colaboración es una opción muy beneficiosa en el aula.

En lo relacionado con los procesos de enseñanza y aprendizaje, los participantes afirmaron que son fluidos y ocurren de manera dinámica con la participación de los estudiantes y el apoyo colaborativo de los padres asociados a la institución. El procedimiento para el desarrollo de estrategias metodológicas en Ciencias Sociales combina sesiones de enseñanza directa, ejercicios prácticos de grupos de estudiantes sobre un tema específico y demostración de objetivos específicos del proyecto de intercambio estudiantil.

Del mismo modo, los entrevistados consideran la posibilidad de innovar e incorporar herramientas que faciliten el desarrollo de contenidos y aumenten la motivación de los estudiantes. Esto se debe a que el uso de estas, en las materias de Ciencias Sociales, constituye un factor favorable, pues también estimula el desarrollo del conocimiento y el uso de otras fuentes de apoyo que se consideran útiles en sí mismas. También, indicaron que la implementación de algunas actividades para crear desafíos motiva un mayor rendimiento académico, aunque estos desafíos no estén directamente relacionados con el uso de componentes tecnológicos. Pese a estos múltiples beneficios, actualmente los docentes no desarrollan sus clases con el uso de herramientas tecnológicas, esto en vista de la dificultad que les genera el manejo de estas.

Para ambos docentes, los temas del bloque inicial sobre “identidad e historia” son más difíciles de abordar; esto al concernir información sobre el período republicano y la historia ecuatoriana. Al mismo tiempo, ambas partes coinciden en que mirar la realidad de las personas, sus vidas y relaciones, y los factores enfatizados por la convivencia, es garantía para participar y explorar. Según lo expresado por ambos, la principal dificultad, que probablemente se destaca en el proceso de aprendizaje, es mantener un interés persistente por aprender materias de historia, al mismo tiempo, que se sienten motivados a seguir adquiriendo conocimientos de aquello que los identifica.

Al discutir sobre el uso de herramientas tecnológicas útiles para diversificar el proceso de enseñanza y aprendizaje, ambos docentes coincidieron en que el uso de blogs, con estrategias de juego, es una contundente opción de mejora. Mencionaron, además, que puede ser una herramienta eficaz de aprendizaje, al utilizar aspectos del contexto y la realidad representada por los estudiantes, permitiendo la explicación de las temáticas relacionadas con su identidad, historia y el significado de la convivencia con la comunidad. Por otro lado, al hablar de las ventajas del uso de la tecnología y los recursos del juego, consideran que la gamificación es positiva para los estudiantes, sobre todo en la aplicación de ejercicios prácticos, dinámicas y desafíos que los motive a aprender.

Fase 2. Determinar las competencias digitales de los estudiantes sobre la gamificación en el proceso de aprendizaje de Estudios Sociales del octavo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII

Los resultados sobre las habilidades digitales del grupo de estudiantes participantes en la muestra seleccionada se presentan a partir del análisis estadístico. Cada elemento del cuestionario se analizó de forma independiente, y las respuestas obtenidas se organizaron en tablas descriptivas. Se identificó cinco dimensiones que abarcan elementos como: Dimensión 1, la comprensión de las competencias digitales de los estudiantes sobre la gamificación en la educación de Estudios Sociales (ítems 1, 2, 3, 6, 7, 8 y 9); Dimensión 2, el trabajo en equipos (ítems 10 y 11), Dimensión 3, percepción y comprensión de contenidos de la asignatura (12, 13, 14, 15 y 16), Dimensión 4, puntos de vista sobre el uso de herramientas digitales (18, 19 y 20) y, Dimensión 5, la percepción sobre recursos tecnológicos y gamificación (4, 5 y 17). Estas interpretaciones proporcionaron una idea clara y consistente sobre las habilidades digitales que tienen los estudiantes de la unidad educativa respecto a la gamificación, en el proceso de aprendizaje de Estudios Sociales.

Dimensión 1. Comprensión de las competencias digitales de los estudiantes sobre la gamificación en la educación de Estudios Sociales.

En la tabla 4, relacionada con el conocimiento de los encuestados sobre el uso de juegos tecnológicos digitales con fines educativos, se observó que el 52% no tenía familiaridad con este tipo de herramientas. Sin embargo, el 39% de la muestra, un porcentaje relativamente menor, afirmó tener experiencia o conocimiento en la práctica de estas actividades. Asimismo, con relación a su conocimiento sobre la gamificación, el 63% manifestó un entendimiento de las características de esta herramienta tecnológica, en contraste con el 37% que afirmó no tener ningún conocimiento previo.

De la misma manera, se revela una clara preferencia por la incorporación de juegos como herramienta de aprendizaje en el ámbito de Estudios Sociales

representada por el 92% de los estudiantes, frente a un 8% que refleja una leve indecisión. Por otro lado, para el 89% de ellos, el uso de juegos virtuales es siempre factible para mejorar la comprensión de los contenidos de una manera más entretenida, frente a un 11% de indecisos sobre la temática.

La tendencia de respuestas de los encuestados sobre la integración de juegos virtuales en las clases de Estudios Sociales se traduce en una experiencia altamente motivadora y atractiva. Este enfoque lúdico les permite abordar los contenidos de manera más dinámica y cautivadora. En resumen, los resultados demuestran que la opción “siempre”, en la categoría de respuestas, es la predominante, reflejando la motivación por utilizar juegos como una herramienta para el aprendizaje en el contexto escolar. Es importante resaltar que, al consultar a los estudiantes sobre la utilidad y los beneficios del uso de herramientas interactivas para desarrollar actividades en esta asignatura, el 97% de los participantes reconoce los beneficios de aprender a través de la interacción que proporcionan los juegos y el uso de componentes digitales, frente a una tendencia mucho menor, de un 3%, que muestra una leve indecisión sobre el uso de estas herramientas.

Tabla 4

Competencias digitales de los estudiantes sobre la gamificación

Ítems	Siempre	Casi siempre	Nunca
1.Uso de juegos tecnológicos digitales para el aprendizaje en clases	39%	9%	52%
2. Importancia de las herramientas de gamificación	60%	33%	7%
3.Conocimiento sobre herramientas de gamificación	16%	47%	37%
6. El juego como herramienta para una comprensión fácil de Estudios Sociales	92%	8%	0%
7.Interés por desarrollo de contenidos de las ciencias sociales por medio de juegos virtuales	89%	11%	0%
8.Relación entre la aplicación de juegos virtuales y la motivación de los estudiantes	100%	0%	0%
9.Percepción sobre la utilidad y el beneficio del empleo de herramientas interactivas	97%	3%	0%

Dimensión 2 Trabajo en equipos en Estudios Sociales

Al comparar las respuestas relacionadas con el trabajo en equipo durante las clases de Estudios Sociales, reflejadas en la tabla 5, se observa que el 76% de los estudiantes consideran que la actividad grupal es una constante en el aula. Asimismo, el 18% indicó que casi siempre se requiere la colaboración en grupo para abordar los temas de la materia. Es relevante notar cómo esta perspectiva se vincula con la percepción de utilidad del trabajo en equipo.

En lo que respecta a la cooperación en las clases, un 69% del grupo considera que la cooperación está siempre presente al realizar las actividades asignadas en la materia. Esto refleja una actitud proactiva en el trabajo en grupo. Se infiere que existe un reconocimiento de la importancia de la colaboración como un componente esencial en el desarrollo de las clases, esto, frente a un 21% y un 10% que consideran la práctica de esta estrategia con menos frecuencia.

Tabla 5

Trabajo en equipo en Estudios Sociales

Ítems	Siempre	Casi siempre	Nunca
10. Percepción al desarrollo de trabajos grupales en el aula	76%	18%	6%
11. Cooperación entre estudiantes para el desarrollo de las clases de Estudios Sociales?	69%	21%	10%

Dimensión 3 Percepción y comprensión de contenidos asignatura Estudios Sociales

En lo referente a la percepción y comprensión de contenidos de la asignatura Estudios Sociales, reflejada en los resultados de la tabla 6, se observa que el 74% del grupo expresó que las clases son casi siempre dinámicas, resaltando la variabilidad y estimulación presentes en el aula al abordar esta materia. Además, un 14% consideró que estas clases son siempre dinámicas, lo que sugiere un alto grado de participación y gusto por parte de los estudiantes hacia los contenidos de la asignatura.

El 69%, a su vez, manifestaron su aprobación por los contenidos enseñados por el docente, reflejando un nivel de satisfacción significativo. Sin embargo, el 23% consideran que estas clases son siempre satisfactorias.

En cuanto a la comprensión de los contenidos, el 82% indicó entender todos los temas a través de las diversas dinámicas empleadas. Esto subraya el equilibrio en el proceso de apropiación e interpretación del mensaje implícito en los contenidos. Además, el 86% de los estudiantes calificó como casi siempre efectivas las propuestas del docente para realizar las actividades y comprender los temas.

Con relación a la dificultad percibida en la comprensión de los contenidos, el 79% consideran que casi siempre es un desafío. Sin embargo, el 13% de los estudiantes informó que nunca encuentra dificultades de aprendizaje.

Tabla 6

Percepción y comprensión de contenidos asignatura Estudios Sociales

Ítems	Siempre	Casi siempre	Nunca
12. Percepción sobre el recibimiento de clases dinámicas por parte del docente	14%	74%	12%
13. Receptividad de los contenidos enseñados por el docente	23%	69%	8%
14. Comprensión de los contenidos de Estudios Sociales	18%	82%	0%
15. Propuesta de actividades por parte del docente para facilitar el entendimiento de los temas	13%	86%	1%
16. Dificultad en el entendimiento de las clases de Estudios Sociales	8%	79%	13%

Dimensión 4 Puntos de vista sobre el uso de herramientas digitales

En la tabla 7 se observan los resultados sobre la valoración positiva, 100% de la muestra, sobre el uso de gamificación como una herramienta tecnológica que debe utilizarse en las clases de Estudios Sociales. Lo que refleja la importancia de la incorporación de esta herramienta, con juegos y dinámicas colaborativas para despertar el interés del estudiante, en los procesos de enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales.

Al explorar si los estudiantes se sienten motivados a aprender los temas de Estudios Sociales, se destaca que la gran mayoría, 93%, se siente siempre motivada cuando se emplean múltiples metodologías de enseñanza, especialmente cuando se incluyen herramientas tecnológicas entretenidas en el aula. Los estudiantes consideran que las actividades que involucran juegos dinámicos, desafíos, y estructuras secuenciales resultan divertidas y estimulantes para apropiarse del conocimiento. Así, el 89% de los participantes consideran que es beneficioso utilizar juegos interactivos desarrollados a través de herramientas tecnológicas, incluso en las evaluaciones de los temas de Estudios Sociales.

Tabla 7

Puntos de vista sobre el uso de herramientas digitales

Ítems	Siempre	Casi siempre	Nunca
18.Consideración sobre la utilización de la gamificación en las clases de Estudios Sociales	100%	0%	0%
19. Motivación para aprender con herramientas tecnológicas divertidas	93%	6%	1%
20. Consideraciones sobre los beneficios de realizar evaluaciones empleando juegos interactivos y herramientas de gamificación	89%	9%	2%

Dimensión 5. Percepción sobre recursos tecnológicos y gamificación

En lo que respecta a la percepción sobre la utilización de recursos tecnológicos por parte de la docente en el aula, indicada en los porcentajes de la tabla 8, el grupo encuestado valoró de manera significativa el uso de componentes tecnológicos en la mayoría de las ocasiones. Percepción respaldada con el 82% de respuestas afirmativas. Este hallazgo es relevante, al indicar una tendencia positiva sobre la implementación de recursos tecnológicos en el proceso de aprendizaje.

Del mismo modo, al evaluar el interés en los recursos tecnológicos que incorporan retos de aprendizaje de Estudios Sociales, un 76% considera que casi siempre está interesado en este tipo de estrategias. Con relación a la

aplicación de estrategias lúdicas en la dinámica del aula, el 84% valoran la importancia de emplear estrategias dinámicas.

En conclusión, los estudiantes, en su mayoría, perciben como algo positivo la implementación de recursos tecnológicos en el aula de clase y la asociatividad de estos con estrategias dinámicas que impliquen algún tipo de desafío, sumativa de puntos y competitividad. Asimismo, los hallazgos develan una alta motivación hacia el aprendizaje de Estudios Sociales mediante las herramientas tecnológicas. Esta consideración conlleva inferir la necesidad de crear estrategias gamificadas a través de un blog interactivo enfocado en la enseñanza de esta asignatura.

Tabla 8

Percepción sobre recursos tecnológicos y gamificación

Ítems	Siempre	Casi siempre	Nunca
4. Percepción sobre el apoyo de recursos tecnológicos por parte del docente	12%	82%	6%
5. Interés en los retos con recursos tecnológicos para aprender Estudios Sociales	23%	76%	1%
17. Percepción sobre el empleo de actividades divertidas para las clases	9%	84%	7%

Resultados de la evaluación diagnóstica

La tabla 9 muestra el rendimiento por cada uno de los estudiantes en el manejo de tres destrezas descritas en el currículo nacional sobre la asignatura de Estudios Sociales. Asimismo, se muestra un promedio general de todo el grupo de 6.5 sobre 10, lo que refleja un rendimiento menor al mínimo estándar de calificación de 7 sobre 10. Estos resultados, sugieren que existe una deficiencia en los conocimientos específicos de la asignatura, derivados posiblemente de la carencia de estrategias innovadoras que motiven el aprendizaje efectivo de los estudiantes del octavo año de educación básica.

Tabla 9*Rendimiento por estudiante previo a la aplicación de la propuesta*

ESTUDIANTES	NOTAS POR ITEM										PROMEDIO
	Destreza 1				Destreza 2			Destreza 3			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Estudiante 1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	6
Estudiante 2	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
Estudiante 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Estudiante 4	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
Estudiante 5	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	6
Estudiante 6	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	5
Estudiante 7	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	6
Estudiante 8	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	7
Estudiante 9	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	5
Estudiante 10	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	6
Estudiante 11	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3
Estudiante 12	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	6
Estudiante 13	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	7
Estudiante 14	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	7
Estudiante 15	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	6
Estudiante 16	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	7
Estudiante 17	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	7
Estudiante 18	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	6
Estudiante 19	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
Estudiante 20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Estudiante 21	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
Estudiante 22	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	6
Estudiante 23	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	5
Estudiante 24	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	6
Estudiante 25	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	7
Estudiante 26	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	5
Estudiante 27	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	5
Estudiante 28	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	6
Estudiante 29	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3
Estudiante 30	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	6
Estudiante 31	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	7
Estudiante 32	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	7
Estudiante 33	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	6
Estudiante 34	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	7
Estudiante 35	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	7
Estudiante 36	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	6
Estudiante 37	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8

Estudiante 38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Estudiante 39	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	6
Estudiante 40	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
Estudiante 41	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Estudiante 42	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
Estudiante 43	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	6
Estudiante 44	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	5
Estudiante 45	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	6
Estudiante 46	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	7
Estudiante 47	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	5
Estudiante 48	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	5
Estudiante 49	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	6
Estudiante 50	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3
Estudiante 51	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	6
Estudiante 52	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	7
Estudiante 53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Estudiante 54	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	7
Estudiante 55	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	7
Estudiante 56	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	3
Estudiante 57	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
Estudiante 58	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	7
Estudiante 59	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	5
Estudiante 60	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	6
Estudiante 61	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	7
Estudiante 62	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	5
PROMEDIO DEL CURSO											6,5

4.2. Discusión

El desempeño basado en habilidades y competencias es fundamental en el proceso de aprendizaje actual al permitir que la formación académica sea más significativa y relevante. Este enfoque se organiza para asegurar que los estudiantes adquieran experiencias necesarias que fomenten su desarrollo integral, apoyando la versatilidad tecnológica que marca el ritmo de la educación.

Los resultados de este estudio sugieren que la tecnología se ha consolidado como un aliado fundamental en el proceso educativo, el uso de esta diversidad de herramientas puede generar estímulos significativos para acompañar el aprendizaje de los estudiantes y mejorar las habilidades del

docente. Los resultados de las encuestas a los estudiantes vislumbran que la gamificación es una herramienta útil y dinámica, indispensable para potenciar el aprendizaje significativo. En contraste con lo anterior, al analizar las entrevistas a los docentes, se encuentra que el uso de estas herramientas ofrece alternativas tecnológicas efectivas para la enseñanza, que pueden servir además para crear estrategias didácticas propicias para el aprendizaje. Gallardo y Vázquez (2018), del mismo modo, consideran el juego como una forma de expresión para que las personas, en este caso los estudiantes, se beneficien no solo de crear experiencias competitivas o ganadoras, sino también de aprender a facilitar la practicidad y la influencia mutua que generan las respuestas como resultado de un mismo entendimiento. Claramente, el enfoque conduce a una comprensión de cómo el uso de los juegos y la tecnología, crea experiencias de aprendizaje significativas.

Al caracterizar la experiencia que condujo a la aplicación de las herramientas, tanto en los estudiantes como en los docentes que supervisan a cada curso seleccionado para el estudio, fue posible verificar las ventajas de la aplicación del juego en la enseñanza y aprendizaje por procesos, especialmente en el ámbito social. Los juegos suelen asociarse al mismo componente tecnológico relacionado con los números, pero está claro que estos enfoques se pueden utilizar de la misma manera en otras áreas del conocimiento. Esto se relaciona con los enfoques descritos por Moreno (2019), respecto de la evaluación de las habilidades técnicas necesarias que debe poseer un profesional de la educación para implementar cualquier herramienta. Los docentes resaltaron la importancia del conocimiento tecnológico al momento de utilizar esta estrategia de aprendizaje, como un proceso que contribuye al fortalecimiento del pensamiento lógico, las habilidades cognitivas, afectivas y sociales, la concentración, la tolerancia cooperativa, la motivación continua y la búsqueda.

En cuanto al análisis de aspectos relacionados con la enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales, se demostró que el uso de un elemento tecnológico, acompañado de estrategias de juego, logra una mayor

interacción en el proceso educativo. De igual forma, existe alta participación de los estudiantes, especialmente en temas complejos que requieren de un mayor análisis y capacidad de resumen. A su vez, para los docentes es significativo el empleo de recursos didácticos como estrategias enfocadas en aumentar la motivación de los participantes, mejorar el rendimiento de la materia, y propiciar el desarrollo de acciones que integren los nuevos conocimientos, más aún cuando se realiza de manera dinámica mediante el aprendizaje basado en juegos. Evaluando estos aspectos, Vargas (2020) describe diferentes plataformas tecnológicas que aplican el juego en un contexto educativo, explica la importancia de transformar la enseñanza y aprendizaje en algo más novedoso. Esto provoca cambios en el nivel de enseñanza de los grupos de estudio y, al mismo tiempo, introduce efectivamente la experiencia individual en el conocimiento de Estudios Sociales.

El estudio evidenció, además, que el uso de herramientas tecnológicas en el desarrollo curricular de Estudios Sociales mediante juegos permite crear una mayor interacción, pero a la vez requiere de un proceso de aprendizaje continuo de los instructores y estudiantes. Por tanto, es importante subrayar la importancia de utilizar las herramientas de aprendizaje de manera óptima y segura. Esto, se relaciona con los resultados obtenidos por Orellana *et al.* (2020), quienes destacan la formulación de juegos en el refuerzo de materias de lenguaje. Del mismo modo en el estudio realizado por Arias (2021), quien analiza la usabilidad de la gamificación, en relación con el dominio social. Se demostraron en los dos estudios los beneficios prácticos de utilizar herramientas tecnológicas innovadoras para mejorar el aprendizaje en diferentes áreas del conocimiento.

A partir de los elementos descritos que marcan los resultados de la investigación, se afirma que el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales, desarrollado por los estudiantes de octavo año de educación, se caracteriza por diversas actividades producto del desarrollo que los docentes utilizan al momento de dictar su materia. Además, se definen otras actividades creativas con el apoyo de materiales lúdicos y didácticos que no requieren de la

tecnología y, de igual manera, incrementan la motivación y participación del grupo en el proceso.

Lo anterior permite deducir que las ventajas, aportes y beneficios de los blogs en la adopción de estrategias de gamificación en el proceso educativo, se demuestran a través de diversos análisis para determinar la contribución de estos en la generación de actividades dinámicas y creativas. Además, su aplicabilidad facilita el compromiso y proporciona el estímulo necesario para comprender elementos de la historia y la identidad, contribuyendo al aprendizaje general de la asignatura.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Fase 3. Diseñar un blog con estrategias de gamificación para la enseñanza de Estudios Sociales de los estudiantes del octavo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII

La propuesta está orientada hacia el diseño de un blog interactivo como estrategia de gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales. El blog ha sido diseñado para los estudiantes del octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII, perteneciente al cantón Montúfar. La propuesta se fundamenta en teorías que avalan la efectividad del uso de gamificación en el aula de clase, así como en los aportes y resultados positivos obtenidos por investigadores que han abordado esta temática desde perspectivas similares.

Nombre de la propuesta

Aprendiendo sobre las Antiguas Civilizaciones, su historia y evolución mediante un blog con estrategias de gamificación.

Objetivo de la Propuesta

Diseñar un blog con estrategias de gamificación para la enseñanza de Estudios Sociales de los estudiantes del octavo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII.

Justificación

Con base en los resultados de este estudio, y tomando en cuenta la importancia de la gamificación en la enseñanza de las Ciencias Sociales desde la perspectiva de varios autores consultados, se plantea la presente propuesta a manera de una guía de estrategias para la gestión de actividades interactivas mediante el uso blogs en el aprendizaje de contenidos. Una estrategia diseñada

con el objetivo de potenciar las habilidades y destrezas inherentes a la asignatura enfocadas en estimular y profundizar la comprensión de la historia de las diferentes civilizaciones del mundo, su evolución y aspectos organizacionales en sus tiempos; así como trabajar habilidades y destrezas generales como el pensamiento crítico, capacidad de resumen, análisis, síntesis y argumentación en base a los contenidos abordados.

En el diseño de la propuesta se tuvieron en cuenta diversos factores que sustentan el uso de los blogs en la educación, así como los temas seleccionados para la enseñanza de la materia. Se destaca la importancia de la propuesta al constituir una guía utilizable por los docentes para promover la motivación, interacción y compromiso por parte de los estudiantes, fomentando la creación de experiencias y aprendizajes significativos sobre su propia identidad y el conocimiento de la historia de las distintas civilizaciones a lo largo del tiempo. Los principales beneficiarios son el grupo de estudiantes que pertenecen al octavo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII, cantón Montúfar. Al mismo tiempo, está directamente dirigida a los docentes que gerencia la materia de Estudios Sociales.

Gestión tecnológica

- Dispositivos electrónicos: computadoras, tabletas o teléfonos.
- Conectividad: acceso a internet
- Competencia en el uso de TIC: Conocimientos tecnológicos y uso de herramientas interactivas y juegos virtuales.

Gestión del contenido

- Definir las principales civilizaciones antiguas
- Características de cada Civilización.
- Estrategias gamificadas para mejor el entendimiento

Gestión de desarrollo

La aplicación de blogs con estrategias de gamificación en la enseñanza de Estudios Sociales requiere de un proceso eficaz, que permita a los docentes diseñar herramientas y estrategias a ser utilizadas en función de las características del contenido y el tema. Para lo cual, es recomendable seguir los pasos de la guía presentados a continuación:

Tabla 10

Etapas de desarrollo inicial de la propuesta

Proceso	Actividad
Identificación de los temas	Según el contenido y características de la materia, se deben identificar los temas o elementos claves que requieran aprender o evaluar utilizando la herramienta tecnológica.
Creación de contenidos	Utilizar herramientas tecnológicas adecuadas para el análisis de la enseñanza sobre las antiguas civilizaciones para los estudiantes de octavo año
Herramientas para utilizar	Identificar las herramientas competentes para utilizarlas dentro del blog

Nota: Muestra el esquema inicial de las etapas de la propuesta.

Estrategias didácticas

A continuación, se describen las estrategias didácticas aplicadas mediante el uso del blog educativo, en función de los contenidos que describen el proceso de enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales. El contexto de éstas obedece a la formulación de diferentes lineamientos que son empleados para reforzar el contenido de los temas y objetivos. Creando, además, en función de las necesidades del docente, algunas competencias y retroalimentación que motive la participación del estudiantado. Las estrategias se identifican por medio de la selección del contenido descrito en cada bloque, mismo que ha sido seleccionado aleatoriamente del currículo por competencias del Ministerio de Educación (2021).

Tabla 11*Plan didáctico 1, Civilizaciones del Oriente*

Bloque curricular	Historia e identidad
Unidad: 3 Los antiguos imperios de Oriente	Tema: las Civilizaciones del Oriente
Objetivo	Explorar y comprender las civilizaciones del Oriente, destacando sus logros culturales, políticos y tecnológicos, así como su impacto en la historia mundial.
Estrategia	Introducción al tema mediante un artículo breve que contextualice la importancia del Oriente en la historia humana. Presentación multimedia que incluya imágenes, mapas y videos cortos para enriquecer la comprensión visual. Desarrollo de contenido segmentado por civilizaciones clave (ejemplo: Mesopotamia, Egipto, China, Roma), destacando aspectos como organización social, religión, arte y avances científicos. Incorporación de actividades interactivas con elementos de gamificación, como cuestionarios tipo trivia, crucigramas o juegos de asociación, para fomentar la participación y el aprendizaje lúdico.
Beneficiarios directos	Estudiantes del octavo año y docentes que imparten la asignatura de Estudios Sociales
Duración	El curso completo se extenderá a lo largo de cuatro semanas, con una dedicación estimada de tres horas semanales.
Nivel de puntaje	Se evaluará mediante la participación en las actividades interactivas, y un cuestionario final que abarcará los temas tratados en el curso, mediante la gamificación
Evaluación	Participación en las actividades propuestas: 30% Contribución al foro de discusión y respuesta a los compañeros: 20% Desempeño en actividades de gamificación: 20% Cuestionario final sobre el contenido del curso: 30%

Nota: Muestra la guía didáctica, con el uso del blog con gamificación, para abordar el tema relacionado con las Civilizaciones del Oriente.

Mediante esta estrategia se busca brindar a los estudiantes una experiencia educativa enriquecedora, que les permita entender y comprender sobre las civilizaciones del Oriente y comprender su legado en la historia de la humanidad. Al mismo tiempo, se fomenta la diversión y la participación a través de la gamificación dentro del blog educativo. En el anexo 4, figura 2 se puede observar los componentes del Blog con información sobre las civilizaciones antiguas.

A su vez, en el anexo 4, figura 3 se visualiza la información inicial del blog, contenido que aborda generalidades sobre las antiguas civilizaciones. Este contenido promete involucrar al lector en un viaje a través del tiempo para explorar las culturas, tradiciones y logros de sociedades ancestrales que dejaron un legado en la historia de la humanidad.

Además, se puede apreciar una introducción a los contenidos del blog, empleando en esto la plataforma Genially. Esta introducción ofrece un adelanto de lo que el lector puede encontrar, destacando temas específicos o características distintivas de cada apartado (ver anexo 4, figura 4).

Del mismo modo, en el anexo 4, figura 5 se presenta una introducción a las civilizaciones antiguas. Esta imagen interactiva invita a los estudiantes a explorar las antiguas civilizaciones de una manera dinámica y creativa. Desde las pirámides de Egipto, hasta las ruinas de Machu Picchu, una experiencia que sumerge al lector en un viaje a través del tiempo.

Asimismo, en el anexo 4, figura 6 se presenta una introducción a la antigua China a través de una imagen interactiva diseñada en la plataforma Genially, ésta ofrece información detallada sobre una de las civilizaciones más grande del mundo.

De la misma manera, en el anexo 4, figura 7 se presenta una introducción a Mesopotamia, utilizando como soporte tecnológico la plataforma Genially. Esta herramienta visual ofrece una vista previa del contenido que explorará la historia y la cultura de esta antigua civilización. Desde sus innovaciones en agricultura, hasta sus complejos sistemas políticos y religiosos

Por su parte, en el anexo 4, figura 8 se presenta una introducción al antiguo Egipto, un diseño elaborado en la plataforma Genially. Esta imagen interactiva proporciona una visión inicial de una de las civilizaciones más complejas y avanzadas de la historia

A su vez, en el anexo 4, figura 9 se presenta una introducción a la antigua Roma, utilizando como sustento tecnológico la plataforma Genially. La imagen

ofrece un primer vistazo a una de las civilizaciones más influyentes de la historia en un blog educativo con estrategias de gamificación.

Tabla 12

Plan didáctico 2, Civilización China

Bloque curricular	Historia e identidad
Unidad: 3 Los antiguos imperios de Oriente	Tema: Civilización China
Objetivo	Introducir conocimientos a los estudiantes sobre la cultura de la antigua China de una manera interactiva, a través del uso de un blog educativo con estrategias de gamificación
Estrategia	Introducción a la Cultura China: se comienza la clase con una introducción dinámica sobre la cultura china utilizando imágenes y recursos multimedia para sumergir a los estudiantes en el ambiente histórico y cultural de esta civilización. Exploración Interactiva a través del Blog: los estudiantes tendrán acceso a una variedad de recursos digitales, como presentaciones, mapa mental y un video, que les permitirán explorar aspectos clave como el arte, religión, filosofía y contribuciones a la ciencia y la tecnología. Juegos de Gamificación: Se utilizan juegos interactivos de gamificación dentro del blog para poner a prueba el conocimiento de los estudiantes y reforzar los conceptos aprendidos. Los juegos incluirán preguntas de trivia, desafíos de emparejamiento y rompecabezas relacionados con la cultura china. Creación de Contenido Visual: Se animará a los estudiantes a crear contenido visual como infografías o presentaciones en diapositivas. Estos recursos visuales serán compartidos en el blog para enriquecer la experiencia de aprendizaje de todos los participantes. Foro de Discusión y Retroalimentación: Se establecerá un foro de discusión en el blog donde los estudiantes puedan compartir sus reflexiones, hacer preguntas y recibir retroalimentación sobre sus experiencias de aprendizaje.
Beneficiarios directos	Estudiantes del octavo año y docentes que imparten la asignatura de Estudios Sociales
Duración	El curso completo se extenderá a lo largo de una semana
Nivel de puntaje	Los estudiantes acumularán puntos a medida que participen en los juegos de gamificación y completen las actividades asignadas en el blog.
Evaluación	Participación en los juegos y actividades del blog: 30% Precisión en las respuestas y desempeño en los juegos de gamificación: 25% Creación y presentación de contenido visual sobre la cultura china: 20% Participación en el foro de discusión y contribución a las conversaciones: 15% Reflexión escrita sobre la experiencia de aprendizaje: 10%

Nota: Muestra la guía didáctica, mediante el uso del blog con gamificación, para abordar el tema relacionado a la Civilización China.

En el anexo 4, figura 10 se muestra en el blog información relevante sobre la antigua China, incluyendo imágenes, mapas mentales, vídeos y otros recursos digitales. Esta variedad de contenido multimedia ofrece a los lectores una experiencia enriquecedora y dinámica, permitiéndoles explorar diversos aspectos de la antigua civilización china de manera completa y atractiva, desde ilustraciones animadas, hasta vídeos informativos. Esta inclusión de recursos digitales amplía la comprensión y el interés por la historia y la cultura de la antigua China dentro del blog.

El anexo 4, figuras 11 y 12 por su parte, muestra un juego creado para gamificar el aprendizaje sobre la antigua China. Esta innovadora estrategia combina la diversión y el aprendizaje al ofrecer a los usuarios una experiencia interactiva y participativa. A través del juego, los participantes pueden poner a prueba sus conocimientos sobre la historia, la cultura y los logros de la antigua civilización china de una manera entretenida y estimulante.

Tabla 13

Plan didáctico 3, Mesopotamia

Bloque curricular	Historia e identidad
Unidad: 3 Los antiguos imperios de Oriente	Tema: Mesopotamia
Objetivo	Introducir a los estudiantes en la historia y cultura de Mesopotamia de una manera interactiva y emocionante utilizando un blog educativo con estrategias de gamificación.
Estrategia	Introducción a Mesopotamia: se inicia la clase con una introducción sobre la antigua civilización de Mesopotamia, utilizando imágenes, videos y presentaciones interactivas para sumergir a los estudiantes en su historia y cultura. Exploración Multimedia: A través del blog educativo, los estudiantes tendrán acceso a una variedad de recursos digitales, como artículos, mapas interactivos y videos educativos, que les permitirán explorar los aspectos clave de la vida en Mesopotamia, incluyendo su geografía, religión, sociedad y logros tecnológicos.

	Juegos de Gamificación: Se emplearán juegos interactivos de gamificación dentro del blog para poner a prueba el conocimiento de los estudiantes y reforzar los conceptos aprendidos. Estos juegos incluirán preguntas tipo trivia, rompecabezas y desafíos de emparejamiento relacionados con la cultura mesopotámica. Creación de Contenido Visual: Se alentará a los estudiantes a crear contenido visual, como infografías o collages, que representen diferentes aspectos de la vida en Mesopotamia. Estos recursos visuales serán compartidos en el blog para enriquecer la experiencia de aprendizaje de todos los participantes. Foro de Discusión y Retroalimentación: Se establecerá un foro de discusión en el blog donde los estudiantes puedan compartir sus reflexiones, hacer preguntas y recibir retroalimentación sobre sus experiencias de aprendizaje. Esto fomentará la colaboración y el intercambio de ideas entre los participantes.
Beneficiarios directos	Estudiantes del octavo año y docentes que imparten la asignatura de Estudios Sociales
Duración	El curso completo se extenderá a lo largo de una semana
Nivel de puntaje	Los estudiantes acumularán puntos a medida que participen en los juegos de gamificación y completen las actividades asignadas en el blog.
Evaluación	Participación en los juegos y actividades del blog: 30% Precisión en las respuestas y desempeño en los juegos de gamificación: 25% Creación y presentación de contenido visual sobre Mesopotamia: 20% Participación en el foro de discusión y contribución a las conversaciones: 15% Reflexión escrita sobre la experiencia de aprendizaje: 10%

Nota: Presenta la guía didáctica, mediante el uso del blog con gamificación, para abordar el tema relacionado con Mesopotamia.

En el anexo 4, figuras 13 y 14 se puede observar en el blog información relevante sobre Mesopotamia, en éste se han incluido imágenes, mapas mentales, vídeos y otros recursos digitales. Esta amplia variedad de contenido multimedia ofrece a los lectores una experiencia enriquecedora y dinámica, permitiéndoles explorar diversos aspectos de la antigua civilización mesopotámica de manera completa y atractiva, desde ilustraciones detalladas, hasta vídeos explicativos. Esta inclusión de recursos digitales amplía la comprensión y el interés por la historia y la cultura de Mesopotamia dentro del blog.

En las figuras 15 y 16 del anexo 4 se puede observar el juego diseñado para gamificar el aprendizaje sobre Mesopotamia. Esta estrategia innovadora

combina el entretenimiento y el aprendizaje al proporcionar a los usuarios una experiencia interactiva y participativa. A través del juego, los participantes tienen la oportunidad de poner a prueba sus conocimientos sobre la historia, la cultura y los logros de la antigua civilización mesopotámica de una manera divertida y estimulante. Esta gamificación no solo hace que el proceso de aprendizaje sea accesible y emocionante, sino que también fomenta una comprensión profunda y duradera de los temas abordados en el blog.

Tabla 14

Plan didáctico 4, Antiguo Egipto

Bloque curricular	Historia e identidad
Unidad: 3 Los antiguos imperios de Oriente	Tema: Antiguo Egipto
Objetivo	Sumergir a los estudiantes en la rica historia y cultura del Antiguo Egipto de una manera interactiva y emocionante utilizando un blog educativo con estrategias de gamificación.
Estrategia	Introducción al Antiguo Egipto: se inicia con una introducción sobre el Antiguo Egipto, utilizando imágenes, videos y presentaciones interactivas para transportar a los estudiantes a esta fascinante civilización. Exploración Multimedia: A través del blog educativo, los estudiantes tendrán acceso a una variedad de recursos digitales, como artículos, mapas interactivos y videos educativos, que les permitirán explorar los aspectos clave de la vida en el Antiguo Egipto, incluyendo su religión, arquitectura, arte y vida cotidiana. Juegos de Gamificación: Se implementarán juegos interactivos de gamificación dentro del blog para poner a prueba el conocimiento de los estudiantes y reforzar los conceptos aprendidos. Estos juegos incluirán preguntas tipo trivia, desafíos de emparejamiento y rompecabezas relacionados con la cultura egipcia. Creación de Contenido Visual: Se alentará a los estudiantes a crear contenido visual, como infografías o collages, que representen diferentes aspectos de la vida en el Antiguo Egipto. Estos recursos visuales serán compartidos en el blog para enriquecer la experiencia de aprendizaje de todos los participantes. Foro de Discusión y Retroalimentación: Se establecerá un foro de discusión en el blog donde los estudiantes puedan compartir sus reflexiones, hacer preguntas y recibir retroalimentación sobre sus experiencias de aprendizaje. Esto fomentará la colaboración y el intercambio de ideas entre los participantes.

Beneficiarios directos	Estudiantes del octavo año y docentes que imparten la asignatura de Estudios Sociales
Duración	El curso completo se extenderá a lo largo de una semana
Nivel de puntaje	Los estudiantes acumularán puntos a medida que participen en los juegos de gamificación y completen las actividades asignadas en el blog.
Evaluación	Participación en los juegos y actividades del blog: 30% Precisión en las respuestas y desempeño en los juegos de gamificación: 25% Creación y presentación de contenido visual sobre Mesopotamia: 20% Participación en el foro de discusión y contribución a las conversaciones: 15% Reflexión escrita sobre la experiencia de aprendizaje: 10%

Nota: Presenta la guía didáctica, mediante el uso del blog con gamificación, para abordar el tema relacionado con el Antiguo Egipto

En las figuras 17, 18 y 19 del anexo 4, se puede observar información relevante sobre el antiguo Egipto, incluyendo imágenes, mapas mentales, vídeos y otros recursos digitales en el blog gamificado. Esta amplia gama de contenido multimedia ofrece a los participantes una experiencia enriquecedora y dinámica, permitiéndoles explorar diversos aspectos de la antigua civilización egipcia de manera más completa y atractiva. El blog está estructurado con detalladas ilustraciones, vídeos explicativos y recursos digitales enfocados en motivar la comprensión y el interés por la historia y la cultura del antiguo Egipto.

En la figura 20 del anexo 4 se puede observar un juego diseñado para gamificar el aprendizaje sobre el antiguo Egipto. Esta estrategia innovadora combina la diversión y el aprendizaje al proporcionar a los usuarios una experiencia interactiva y participativa. A través del juego, los participantes tienen la oportunidad de poner a prueba sus conocimientos sobre la historia, la cultura y los logros de la antigua civilización egipcia de una manera lúdica y estimulante. Esta gamificación no solo hace que el proceso de aprendizaje sea accesible y emocionante, sino que también fomenta una comprensión más profunda y duradera de los temas tratados.

Tabla 15

Plan didáctico 5, Antigua Roma

Bloque curricular	Historia e identidad
Unidad: 3 Los antiguos imperios de Oriente	Tema: Antigua Roma
Objetivo	Incluir a los estudiantes en la historia y cultura de la Antigua Roma de una manera interactiva y emocionante utilizando un blog educativo con estrategias de gamificación.
Estrategia	Introducción a la Antigua Roma: se comienza la clase con una introducción sobre la Antigua Roma, utilizando imágenes, videos y presentaciones interactivas para transportar a los estudiantes a esta poderosa civilización. Exploración Multimedia: A través del blog educativo, los estudiantes tendrán acceso a una variedad de recursos digitales, como artículos, mapas interactivos y videos educativos, que les permitirán explorar los aspectos clave de la vida en la Antigua Roma, incluyendo su gobierno, sociedad, economía y legado cultural. Juegos de Gamificación: Se implementarán juegos interactivos de gamificación dentro del blog para poner a prueba el conocimiento de los estudiantes y reforzar los conceptos aprendidos. Estos juegos incluirán preguntas tipo trivia, desafíos de emparejamiento y rompecabezas relacionados con la cultura romana. Creación de Contenido Visual: Se alentará a los estudiantes a crear contenido visual, como infografías o collages, que representen diferentes aspectos de la vida en la Antigua Roma. Estos recursos visuales serán compartidos en el blog para enriquecer la experiencia de aprendizaje de todos los participantes. Foro de Discusión y Retroalimentación: Se establecerá un foro de discusión en el blog donde los estudiantes puedan compartir sus reflexiones, hacer preguntas y recibir retroalimentación sobre sus experiencias de aprendizaje. Esto fomentará la colaboración y el intercambio de ideas entre los participantes.
Beneficiarios directos	Estudiantes del octavo año y docentes que imparten la asignatura de Estudios Sociales
Duración	El curso completo se extenderá a lo largo de una semana
Nivel de puntaje	Los estudiantes acumularán puntos a medida que participen en los juegos de gamificación y completen las actividades asignadas en el blog.
Evaluación	Participación en los juegos y actividades del blog: 30% Precisión en las respuestas y desempeño en los juegos de gamificación: 25% Creación y presentación de contenido visual sobre Mesopotamia: 20% Participación en el foro de discusión y contribución a las conversaciones: 15% Reflexión escrita sobre la experiencia de aprendizaje: 10%

Nota: Presenta la guía didáctica, mediante el uso del blog con gamificación, para abordar el tema relacionado con la Antigua Roma

En las figuras 21 y 22 del anexo 4 se puede observar en el blog información relevante sobre la Antigua Roma, incluyendo imágenes, mapas mentales, vídeos y otros recursos digitales. Esta diversidad de contenido multimedia proporciona a los lectores una experiencia atractiva y dinámica, permitiéndoles explorar diversos aspectos de la antigua civilización Romana de manera completa. El blog está estructurado con detalladas ilustraciones, vídeos educativos y recursos digitales como estrategias para mejorar la comprensión y el interés de los estudiantes por la historia y la cultura la Antigua Roma.

En la figura 23 del mismo anexo, se puede observar un juego diseñado para gamificar el aprendizaje sobre la antigua Roma. Esta estrategia innovadora combina la diversión y el aprendizaje al proporcionar a los usuarios una experiencia interactiva y participativa. A través del juego, los participantes tienen la oportunidad de poner a prueba sus conocimientos sobre la historia, la cultura y los logros de la antigua civilización romana de una manera entretenida y estimulante. Esta gamificación no solo hace que el proceso de aprendizaje sea más accesible y emocionante, sino que también fomenta una comprensión más profunda y duradera de los temas tratados.

Proceso evaluativo de la propuesta

La tabla 16 muestra el rendimiento por estudiante posterior a la aplicación de la propuesta. Los datos muestran que la mayoría de estudiantes alcanzan el mínimo estándar de calificación de 7 sobre 10 en el desarrollo de las tres destrezas trabajadas en la asignatura de Estudios Sociales. Del mismo modo, el promedio general del grupo subió de 6.5 a 8,2, mostrando la efectividad del uso de blogs interactivos con gamificación para la enseñanza de esta asignatura.

Tabla 16*Rendimiento por estudiante posterior a la aplicación de la propuesta*

ESTUDIANTES	NOTAS POR ITEM										PROMEDIO
	Destreza 1				Destreza 2			Destreza 3			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Estudiante 1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	9,5
Estudiante 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Estudiante 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Estudiante 4	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	9
Estudiante 5	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	9
Estudiante 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
Estudiante 7	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8,5
Estudiante 8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Estudiante 9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	9,5
Estudiante 10	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	9
Estudiante 11	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	8,5
Estudiante 12	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	9
Estudiante 13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
Estudiante 14	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8,5
Estudiante 15	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	9
Estudiante 16	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	9
Estudiante 17	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	9
Estudiante 18	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	9,5
Estudiante 19	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
Estudiante 20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Estudiante 21	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
Estudiante 22	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	8,5
Estudiante 23	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	9,5
Estudiante 24	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	9
Estudiante 25	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
Estudiante 26	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	9
Estudiante 27	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	9
Estudiante 28	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
Estudiante 29	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8,5
Estudiante 30	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	8,5
Estudiante 31	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	9
Estudiante 32	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8
Estudiante 33	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8
Estudiante 34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Estudiante 35	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	9,5
Estudiante 36	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
Estudiante 37	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9

Estudiante 38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Estudiante 39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9,5
Estudiante 40	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
Estudiante 41	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Estudiante 42	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	9
Estudiante 43	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	9
Estudiante 44	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	9
Estudiante 45	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8,5
Estudiante 46	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
Estudiante 47	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	9
Estudiante 48	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
Estudiante 49	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	9
Estudiante 50	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	9,5
Estudiante 51	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
Estudiante 52	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
Estudiante 53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Estudiante 54	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	9,5
Estudiante 55	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
Estudiante 56	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	10
Estudiante 57	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	9
Estudiante 58	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8,5
Estudiante 59	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	9,5
Estudiante 60	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9,5
Estudiante 61	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10
Estudiante 62	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	9,5
PROMEDIO DEL CURSO											9,07

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII utilizan, en la mayoría de sus clases, la enseñanza tradicional basada en presentaciones, reproducción de videos y uso de materiales didácticos básicos con sus estudiantes, evidenciando un conocimiento limitado sobre la aplicación de herramientas tecnológicas en la enseñanza de Estudios Sociales. Sin embargo, muestran interés en incorporar en la praxis docente metodologías innovadoras e interactivas que requieren el uso de tecnología.
- Los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII muestran una limitada experiencia y conocimiento de herramientas digitales enfocadas en el uso de juegos digitales para el aprendizaje. Sin embargo, existe una noción sobre este tipo de herramientas, además del interés por incorporación los juegos como estrategias metodológicas en el proceso educativo, resaltando que este enfoque lúdico les permite abordar los contenidos de manera motivadora y atractiva.
- El diseño de un blog con estrategias de gamificación como una herramienta innovadora en el aprendizaje de Estudios Sociales, incentiva la participación y el compromiso de los estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa Fiscomisional Pío XII, al contar con recursos actualizados creados de forma interactiva para facilitar la exploración de conceptos y contenidos, promoviendo el desarrollo de habilidades cognitivas como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, y el trabajo colaborativo, lo que se traduce en la mejora del rendimiento académico.
- Los hallazgos en esta investigación determinaron que la incorporación de un blog conjuntamente con estrategias de gamificación obtuvo un efecto positivo en el aprendizaje de Estudios Sociales de los estudiantes de octavo año. Durante el pre test el grupo mostro un promedio de 6,5 sobre 10, lo que indicaba un bajo rendimiento de aprendizaje para asimilar,

entender los contenidos de la materia. Sin embargo, después de implementar el blog como una herramienta didáctica complementada de actividades gamificadas, el resultado del post test mostro resultados favorables en este grupo de estudiantes, obteniendo un promedio de 9,07, lo que implica un aumento de 2 puntos, demostrando de esta manera el éxito de esta herramienta.

Recomendaciones

- Fomentar la colaboración entre docentes de diferentes áreas para compartir estrategias metodológicas, prácticas y recursos relacionados con el uso de la gamificación en el aula, promoviendo un enfoque interdisciplinario y enriquecedor para el aprendizaje, la incorporación de estas actividades incentivara la retroalimentación, evaluación y la medición del impacto de estas estrategias en el rendimiento académico y en el desarrollo de habilidades de los estudiantes.
- Incentivar la participación de los estudiantes en el diseño y desarrollo del blog, permitiéndoles contribuir con ideas y sugerencias para mejorar la experiencia de aprendizaje, de esta manera se fomenta una cultura de enseñanza activa y colaborativa en el aula.
- Monitorear y evaluar el uso del blog con estrategias de gamificación, recopilando regularmente la retroalimentación de docentes y estudiantes para identificar áreas de mejora y oportunidades de crecimiento.

REFERENCIAS

- Alban G. P. G., Verdesoto A. A. E y Castro M. N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Recimundo*, 4(3), 163-173. [http://dx.doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](http://dx.doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Agrazal, J. (2023). Investigación basada en métodos mixtos: desafíos y oportunidades. *Revista Científica Universitaria*, 2304-604X.
- Arias G. J. L. y Covinos G. M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. *Enfoques Consulting EIRL*, 1(1), 66-78.
- Arias O. F. G. (2006). El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica. Editorial Episteme 6ª Edición. Caracas - República Bolivariana de Venezuela
- Arias R. J. H. (2021). El Modelo flipped classroom en educación virtual: Una experiencia en matemáticas universitarias. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar EDUCARE* Volumen 7, Número 4. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7707
- Baque, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 75-86.
- Briceño, C. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *ACADEMOREvista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 11-22.
- Carrera C. R. E. y Cárdenas C. N. M. (2021). Juego de roles como estrategia didáctica para la comprensión lectora en estudiantes. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1501>

- Chiluisa, J. (2023). Educación Ecuatoriana en la actualidad. Modelos pedagógicos de enseñanza. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 1866–1879.
- Código de la Niñez y Adolescencia.(2003). Registro oficial no. 737 3 de enero de 2003 ley no. 2002-100 última reforma edición constitucional del registro oficial 262 17-01-2022. <https://www.igualdad.gob.ec/wp->
- Cohen N. y Gómez R. G. (2019). Metodología de la investigación, ¿para qué?: la producción de los datos y los diseños. Editorial Teseo. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- Colomo M. E., Sánchez R. E., Ruiz P. J. y Sánchez R. J. (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. *Revista Información Tecnológica* Vol. 31(4). <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642020000400233>.
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). Registro Oficial 449 de 20 de octubre de 2008. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Constitucion.pdf>
- Csikszentmihalyi M. (1997). Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life. Basic Books
- Flores, P., Acero, I., Trujillo, B., Quispe, M., y Atencio, C. (29 de junio de 2024). *ESTRATEGIAS TECNOLÓGICAS PARA LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA*. Obtenido de Zenodo: <https://zenodo.org/records/12594082>
- Gallardo L. J. A. y Vázquez G. P (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, (24), 41-51.
- Gandía C., Vergara G., Lisdero P., Cena R. y Quattrini D. (2020). Metodologías de la investigación: estrategias de indagación II. Estudios Sociológicos Editora.

- García, E., Moreno, R., y Mondragón, R. (2023). Gamificación y aprendizaje ubicuo en la educación superior: aplicando estilos de aprendizaje. *Apertura*.
- García, J., y García, S. (2021). Uso de herramientas digitales para la docencia en España durante la pandemia COVID-19. *Revista española de educación comparada*, 151-173.
- Guzmán, M., Chaglla, M., Navarrete, Marcia, Cali, G., y Yucailla, R. (2023). Diseño de una bitácora digital sobre el uso de la gamificación como herramienta metodológica en la formación de profesorado para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9916-9943.
- Hurtado, E., Medina, A., Ruilova, M., y Flores, K. (2024). Gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de Estudios Sociales de décimo año de Educación Básica. *Journal of Science and Research*, 44-64.
- INEVAL . (2023). *Instituto Nacional de Evaluación Educativa*. Obtenido de <https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presento-los-resultados-de-la-evaluacion-ser-estudiante-2023/>
- Jiménez, P., Ordóñez, P., y Martínez, R. (2024). La gamificación en la Educación Secundaria: Estrategia Innovadora para Fomentar la Motivación de Estudiantes. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 92-104.
- Kapp, K. (1 de Enero de 2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/273947281_The_gamification_of_learning_and_instruction_Game-based_methods_and_strategies_for_training_and_education_San_Francisco_CA_Pfeiffer

Knowles M. y Knowles H. (1972). *Cómo desarrollar mejores directores*. México, D.F.: Diana.

Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI]. (2024). Registro Oficial Suplemento N.º 689, 22 de noviembre de 2024. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf 106

Li, M., Ma, S., y Shi, Y. (8 de Octubre de 2023). *Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: a meta-analysis*. Obtenido de <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>

Lugnia SAS. (20 de Octubre de 2025). *El uso de la gamificación en la educación superior para un aprendizaje más dinámico*. Obtenido de <https://www.lugnia.com/es/gamificacion-en-la-educacion-superior>

Martínez B. J. y Rogero A. J. (2021). El Entorno y la Innovación Educativa. REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia Y Cambio En Educación, 19(4). <https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.004>

Mero, W. (2022). La innovación educativa como elemento transformador para la enseñanza en la unidad educativa “Augusto Solórzano Hoyos”. *Revista EDUCARE*, 2244-7296.

MINEDUC. (2023). Ministerio de Educación de Ecuador MINEDUC. Obtenido de Estadística Educativa, Volúmen 5: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2024/10/Estadistica-Educativa-Vol-5.pdf>

Ministerio de Educación (2021). CURRÍCULO PRIORIZADO CON ÉNFASIS EN COMPETENCIAS COMUNICACIONALES, MATEMÁTICAS, DIGITALES Y SOCIOEMOCIONALES. Educación General Básica Subnivel Superior.

- Moreno P. R. D. (2019). La llegada de la inteligencia artificial a la educación. Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*. <https://doi.org/10.36825/RITI.07.14.022>
- Ordoñez O. B. P., Ochoa R. M. E., Erráez A. J. L., León G. J. L. y Espinoza F. E. (2021). Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 497-504.
- Ordóñez O. E. (2022). Game-Based Learning for the Acquisition of Transversal Skills: Preventing and Addressing Hate Speech. *Handbook of Research on Cross-Disciplinary Uses of Gamification in Organizations*. <https://doi.org/0.4018/978-1-7998-9223-6.ch017>
- Orellana F. O. F., García H. D. G., Castro S. A. Z., y Erazo Á. J. C. (2020). Iniciación a la lectura a través de las TIC: Una propuesta metodológica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 673-691. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.804>
- Ortega S. D. (2024). La enseñanza de temas controvertidos y problemas sociales: análisis comparativo de las percepciones del futuro profesorado iberoamericano de ciencias sociales. Universidad de Burgos, Oviedo, Aula Abierta. <https://doi.org/10.17811/rifie.18856>
- Palacios N. M., Toribio L. A. y Deroncele A. A. (2021). Innovación educativa en el desarrollo de aprendizajes relevantes: una revisión sistemática de literatura. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(5), 134-145.
- Paladines H. A. M. (2021). La gamificación para promover la lectura en los estudiantes de 8vo año de educación básica. (Tesis de Maestría, Universidad de Guayaquil). <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/57556>
- Paladines L. J. G. y Mediavilla C. M. Á. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada*

Interdisciplinaria Koinonía, 6(3), 329-349.
<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>

Pegalajar P. M. C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188.
<http://dx.doi.org/10.6018/rie.419481>

Peñafiel, P., Ordoñez, B., y Fernández, L. (2025). El juego y la gamificación como facilitadores del aprendizaje en estudiantes. *Revista InveCom*.

Pérez L. I. J. y Navarro M. C. (2022). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, (59), e1414.
[https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2022\)0059-002](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2022)0059-002)

Planificación, S. N. (2021). Secretaría Nacional de Planificación . Obtenido de Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025:
<https://www.planificacion.gob.ec>

Pozo, B., Suquilanda, M. J., Guanga, W., y Yagual, A. (2026). Gamificación en la educación: Una revisión narrativa sistemática sobre su impacto en la motivación, el rendimiento y el aprendizaje significativo. *Dominio De Las Ciencias*, 83–108.

Prieto A. J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. Teoría De La Educación. *Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73–99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>

Prieto A. J. M. (2021). Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas. Teoría De La Educación. *Revista Interuniversitaria*, 34(1), 189–214.
<https://doi.org/10.14201/teri.27153>

Prieto, J., Gómez, J., y Said, E. (2022). *Gamificación, motivación y rendimiento en la educación: una revisión sistemática*. Obtenido de Revista electrónica

- Revelo M. Y. E. (2024). La Gamificación con Kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje en Ciencias Sociales. (Tesis de Maestría, Universidad UPEC).
- Rodríguez T. Á. F., Medina N. M. A., Tapia M. D. A. y Rodríguez A. J. C. (2022). Formación docente en el proceso de cambio e innovación en la educación. *Revista Venezolana De Gerencia*, 27(8), 1420-1434. <https://doi.org/10.52080/rvgluz.27.8.43>
- Rojas, L., y Amber, D. (5 de Septiembre de 2022). *Impacto de la gamificación con TIC en la enseñanza de las ciencias sociales en estudiantes de cuarto grado de primaria*. Obtenido de MLS Educational Research: <https://www.mlsjournals.com/Educational-Research-Journal/article/view/1238>
- Rojas, W. (2024). Blog educativo en el proceso enseñanza-aprendizaje para promover competencias sobre metodología de la investigación. *I+D Revista de Investigaciones*, 67-75.
- Roldán, A. (2 de Agosto de 2021). *LA GAMIFICACIÓN EN LAS CIENCIAS SOCIALES EN UN CONTEXTO EDUCATIVO EN TRANSFORMACIÓN*. Obtenido de GeoGraphos: <https://web.ua.es/zh/revista-geographos-giecryal/documentos/andrea-roldan-21.pdf>
- Ruíz, M., y Terrones, M. (2023). Gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico de niños de educación primaria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*.
- Salazar, D., Chavarría, B., Villacís, G., y Vilatuña, D. (2023). Estrategias didácticas para la enseñanza/aprendizaje de las instituciones de educación tecnológica superior en Ecuador, año 2022. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 516–528.

- Semanate, D., y Gómez, V. (2021). Estrategias didácticas activas para mejorar el desempeño académico en la asignatura de Estudios Sociales. *EPISTEME KOINONIA: Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 413-441.
- Silva, N. (2022). *Gamificación como estrategia educativa para la enseñanza de Estudios Sociales en Educación General Básica*. Obtenido de DSpace Universidad Indoamerica: <https://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/5710>
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report, 2023: technology in education: a tool on whose terms?* Obtenido de UNESDOC: <https://doi.org/10.54676/UZQV8501>
- Useche M. C., Artigas W., Queipo B. y Perozo E. (2019). Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos. Editorial Gente Nueva. Universidad de La Guajira.
- Vargas M. G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(1), 114-129.
- Vigotsky L. (1978). *Mind in society: the development of higher psychological process*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Zambrano M. C., Rojas D. D., Salcedo L. P. y López J. O. (2020). Empleo de herramientas TIC como posibilidad didáctica para fortalecer la educación ambiental y el cuidado del medio ambiente. *Revista Espacios*, 41(13).

ANEXOS

Anexo A. Modelo práctico de la propuesta

Figura 2

Información sobre las civilizaciones antiguas



Figura 3

Antiguas Civilizaciones



Contenidos Blog con Genially



Figura 6

Introducción Antigua China Genially



Figura 7

Introducción Antigua Mesopotamia Genially



Figura 8

Introducción Antiguo Egipto Genially



Figura 9

Introducción Antigua Roma Genially



Figura 10

Información blog de la Antigua China



Figura 11

Gamificación Antigua China



Figura 12

Gamificación Antigua China 2



Figura 13

Información Blog Mesopotamia



Figura 14

Información Blog Mesopotamia 2

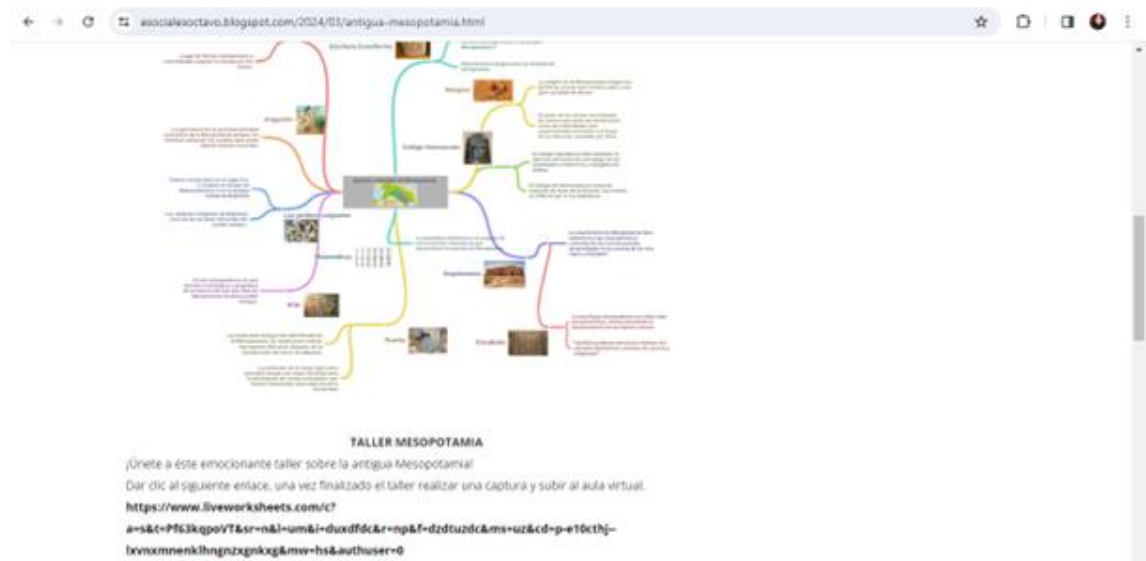


Figura 15

Gamificación Mesopotamia



Figura 16

Gamificación Mesopotamia 2



Figura 17

Información Blog Antiguo Egipto



Figura 18

Información Blog Antiguo Egipto 2



Figura 19

Información Blog Antiguo Egipto 3



Figura 20

Gamificación Antiguo Egipto



Figura 21

Información Blog Antigua Roma



Figura 22

Información Blog Antigua Roma 2

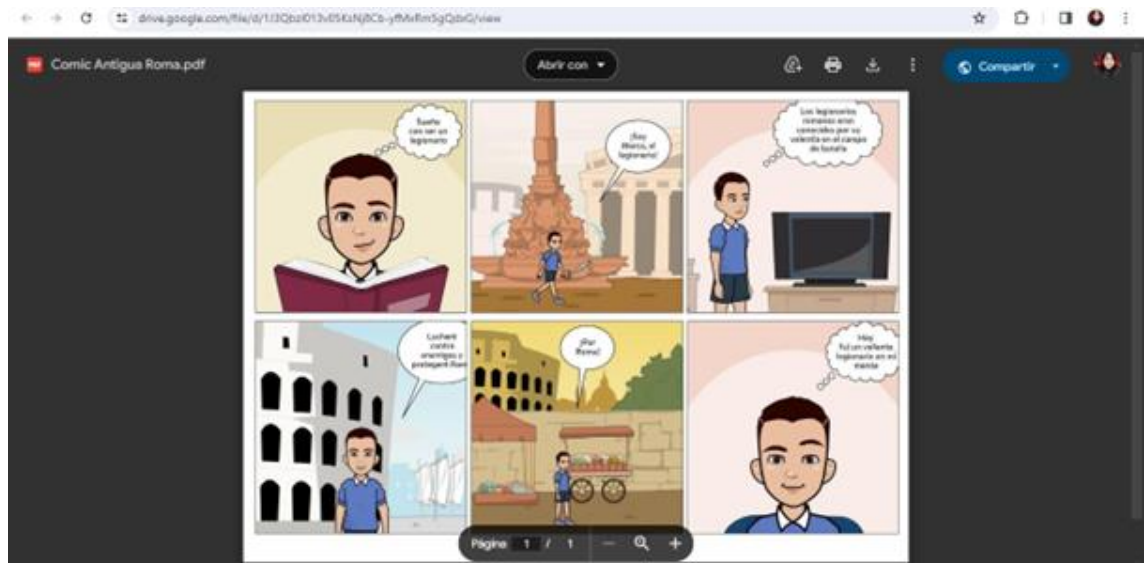


Figura 23

Gamificación Antigua Roma



Anexo B. Instrumento de investigación encuesta a estudiantes

Responder las siguientes preguntas, seleccionando una de las siguientes opciones de respuesta:

1. ¿Conoce el uso de juegos tecnológicos digitales para el aprendizaje en clases?
Siempre ()
Casi siempre ()
Nunca ()
2. De los siguientes juegos virtuales de gamificación, ¿cuáles conoce?:
Kahoot ()
Cerebriti ()
Quizizz ()
3. ¿Ha escuchado sobre la gamificación como herramienta de aprendizaje en clases?
Siempre ()
Casi siempre ()
Nunca ()
4. ¿El docente emplea recursos tecnológicos para el desarrollo de las clases de Estudios Sociales?
Siempre ()
Casi siempre ()
Nunca ()
5. ¿En los recursos de enseñanza que utiliza el docente se proponen retos interesantes para el aprendizaje?
Siempre ()
Casi siempre ()
Nunca ()
6. ¿Considera que a través del juego se le hace fácil aprender los temas en Estudios Sociales?
Siempre ()
Casi siempre ()
Nunca ()
7. ¿Le gustaría desarrollar los contenidos de Estudios Sociales por medio de juegos virtuales?
Siempre ()
Casi siempre ()
Nunca ()

8. ¿Le parece que las clases de Estudios Sociales pueden resultar más motivadoras e interesantes si se aplicaran juegos virtuales?
- Siempre ()
Casi siempre ()
Nunca ()
9. ¿Considera útil y beneficioso el empleo de herramientas interactivas la gamificación para las clases de Estudios Sociales?
- Siempre ()
Casi siempre ()
Nunca ()
10. ¿En el aula en las clases de Estudios Sociales trabajan en grupos?
- Siempre ()
Casi siempre ()
Nunca ()
11. ¿Considera que entre los estudiantes existe cooperación para el desarrollo de las clases de Estudios Sociales?
- Siempre ()
Casi siempre ()
Nunca ()
12. ¿Considera que las clases de Estudios Sociales son dinámicas?
- Siempre ()
Casi siempre ()
Nunca ()
13. ¿Le agradan los contenidos que le enseña el docente en Estudios Sociales?
- Siempre ()
Casi siempre ()
Nunca ()
14. ¿Comprende todos los contenidos temáticos que enseña el docente en Estudios Sociales?
- Siempre ()
Casi siempre ()
Nunca ()
15. ¿El docente propone actividades para que comprendan los temas que son más difíciles de asimilar?
- Siempre ()
Casi siempre ()
Nunca ()
16. ¿Son los temas en Estudios Sociales difíciles de entender?
- Siempre ()
Casi siempre ()

Nunca ()

17. ¿Considera que el docente emplea estrategias divertidas para la enseñanza de Estudios Sociales en clases?

Siempre ()

Casi siempre ()

Nunca ()

18. ¿Con el uso de herramientas tecnológicas como un blog con juegos aprende más rápido en las clases de Estudios Sociales?

Siempre ()

Casi siempre ()

Nunca ()

19. ¿Se siente motivado a aprender cuando utiliza herramientas tecnológicas divertidas en clases?

Siempre ()

Casi siempre ()

Nunca ()

20. ¿Considera beneficioso para las evaluaciones en Estudios Sociales utilizar juegos interactivos o herramientas tecnológicas?

Siempre ()

Casi siempre ()

Nunca ()

Anexo C. Instrumento de investigación entrevista a docentes.

1. ¿Qué opinión tiene acerca del uso de herramientas educativas tecnológicas para la enseñanza de las Estudios Sociales?

2. ¿Cómo considera usted que puede caracterizar el empleo de la gamificación como herramienta educativa y tecnológica para la enseñanza de estudios sociales?

3. ¿Ha utilizado juegos virtuales para el reforzamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de los Estudios Sociales?

4. ¿Considera beneficioso el empleo de juegos y jugadores (estudiantes) para optimizar el conocimiento de las Estudios Sociales? ¿Por qué?

5. ¿Qué recursos utiliza usted para innovar y actualizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de los Estudios Sociales?
6. ¿Considera útil transformar las clases de Estudios sociales con los juegos educativos o herramientas tecnológicas?
7. ¿Ha aplicado herramientas de gamificación para evaluar contenidos en Estudios Sociales? ¿Cuál es su opinión al respecto de esta práctica educativa?
8. ¿Cómo se aplica el trabajo colaborativo en las clases de Estudios Sociales?
9. ¿Cómo considera que es su proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de los Estudios Sociales?
10. ¿Qué metodología utiliza en el desarrollo de las Estudios Sociales?
11. En las actividades de Estudios sociales aplica la gamificación. ¿Por qué?
12. ¿Puede usted considerarse un docente activo y dinámico capaz de innovar e incorporar herramientas tecnológicas en clase? Explique
13. ¿Emplea actividades de retos o competencias en las clases de Estudios Sociales?
14. ¿Con qué frecuencia utiliza herramientas tecnológicas para la enseñanza de estudios sociales?
15. ¿En qué contenidos de Estudios Sociales considera que los estudiantes encuentran mayor dificultad?
16. ¿Cuáles considera usted que son las dificultades más resaltantes del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de las Estudios Sociales?
17. ¿Qué opinión tiene acerca del uso de recursos tecnológicos como la gamificación para la enseñanza de Estudios sociales?
18. ¿La gamificación puede ser considerada una herramienta lúdica de apoyo a las actividades de Estudios sociales?

19. ¿Cómo puede usted desarrollar el proceso de evaluación utilizando la gamificación en las clases de Estudios sociales?

20. ¿Le gustaría recibir capacitación sobre el uso de la gamificación como recurso didáctico en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de las Estudios Sociales? ¿Por qué?