

Enfoque didáctico de la gamificación para el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en el octavo año de la Educación General Básica

Didactic approach of gamification for the teaching-learning process of Social Studies in the eighth year of General Basic Education

Abordagem didática da gamificação para o processo de ensino-aprendizagem de Estudos Sociais no oitavo ano do Ensino Básico Geral

Rivilla Requelme Marlena Rosana¹
Universidad Bolivariana del Ecuador
rosanarivillarequelme@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0004-1210-9270>



Villares Jiménez Esthela Noemí²
Universidad Bolivariana del Ecuador
esthela0029@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0009-7385-0667>



Reyes Palau Nayade Caridad³
Universidad Bolivariana del Ecuador
ncreyesp@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-8754-1536>



Ortiz Aguilar Wilber⁴
Universidad Bolivariana del Ecuador
wortiza@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-7323-6589>



DOI / URL: <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/nE1/1250>

Como citar:

Rivilla-Requelme, M.R., Villares-Jiménez, E.N., Reyes-Palau, N.C., Ortiz-Aguilar, W. (2025). Enfoque didáctico de la gamificación para el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en el octavo año de la Educación General Básica. Código Científico Revista de Investigación, 6(E1), 3280-3308.

Recibido: 20/01/2025

Aceptado: 13/02/2025

Publicado: 31/03/2025

Resumen

El objetivo principal de esta investigación fue diseñar una estrategia didáctica mediada por la gamificación para potenciar el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Villa Florida. Este proceso investigativo se abordó desde un enfoque mixto, combinando la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, lo que permitió una comprensión integral del contexto educativo y de las necesidades de los estudiantes y docentes. Durante la etapa de caracterización inicial, se identificaron las principales dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, destacándose que los docentes no profundizan lo suficiente en el diseño de estrategias innovadoras que estimulen un aprendizaje activo y significativo. Esto reveló la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales mediante la incorporación de metodologías basadas en la gamificación. La estrategia diseñada se estructuró en tres etapas: planeación, implementación y control. En la fase de planeación, se definieron objetivos claros y se seleccionaron recursos y herramientas que aseguraran la relevancia pedagógica y tecnológica. Durante la implementación, se desarrollaron actividades interactivas y dinámicas, orientadas no solo a la transmisión de contenidos, sino también a fomentar la participación activa, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo entre los estudiantes. La etapa de control incluyó la evaluación y retroalimentación continua para garantizar la efectividad del proceso. Además, se priorizó el desarrollo de habilidades socioemocionales, considerando su importancia en la formación integral de los estudiantes. Este enfoque integral posiciona la gamificación como una herramienta clave para transformar la enseñanza en Estudios Sociales.

Palabras clave: gamificación, enseñanza-aprendizaje, Estudios Sociales, Educación General Básica, motivación estudiantil.

Abstract

The main objective of this research was to design a didactic strategy mediated by gamification to enhance the learning of the Social Studies subject among eighth-grade students at the Villa Florida Educational Unit. The study was conducted using a mixed-methods approach, combining the collection and analysis of quantitative and qualitative data, which provided a comprehensive understanding of the educational context and the needs of both students and teachers. During the initial characterization stage, the main difficulties in the teaching-learning process were identified, particularly the insufficient use of innovative strategies by teachers to foster active and meaningful learning. This highlighted the need to transform traditional pedagogical practices through the incorporation of gamification-based methodologies. The strategy was structured in three stages: planning, implementation, and monitoring. In the planning phase, clear objectives were defined, and resources and tools were selected to ensure both pedagogical and technological relevance. During the implementation, interactive and dynamic activities were developed, aimed not only at transmitting content but also at promoting active participation, critical thinking, and collaborative work among students. The monitoring stage included continuous evaluation and feedback to guarantee the effectiveness of the process. In addition, the development of socio-emotional skills was prioritized, recognizing their importance in the students' comprehensive education. This holistic approach positions gamification as a key tool for transforming the teaching of Social Studies.

Keywords: gamification, teaching-learning, Social Studies, Basic General Education, student motivation.

Resumo

O objetivo principal desta pesquisa foi elaborar uma estratégia didática mediada pela gamificação para potencializar a aprendizagem da disciplina de Estudos Sociais nos estudantes do oitavo ano da Unidade Educativa Villa Florida. Este processo investigativo foi conduzido a partir de uma abordagem mista, combinando a coleta e a análise de dados quantitativos e qualitativos, o que possibilitou uma compreensão integral do contexto educacional e das necessidades de alunos e docentes. Na etapa de caracterização inicial, foram identificadas as principais dificuldades no processo de ensino-aprendizagem, destacando-se a pouca ênfase dos professores no desenho de estratégias inovadoras que estimulem uma aprendizagem ativa e significativa. Tal constatação revelou a necessidade de transformar as práticas pedagógicas tradicionais mediante a incorporação de metodologias baseadas na gamificação. A estratégia concebida foi estruturada em três etapas: planejamento, implementação e controle. Na fase de planejamento, foram definidos objetivos claros e selecionados recursos e ferramentas que assegurassem a relevância pedagógica e tecnológica. Durante a implementação, foram desenvolvidas atividades interativas e dinâmicas, orientadas não apenas à transmissão de conteúdos, mas também ao fomento da participação ativa, do pensamento crítico e do trabalho colaborativo entre os estudantes. A fase de controle incluiu avaliação e retroalimentação contínuas para garantir a efetividade do processo. Ademais, priorizou-se o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, considerando sua importância na formação integral dos alunos. Este enfoque integral posiciona a gamificação como uma ferramenta essencial para transformar o ensino de Estudos Sociais.

Palavras-chave: gamificação, ensino-aprendizagem, Estudos Sociais, Educação Geral Básica, motivação estudantil.

Introducción

En Ecuador la educación es un derecho que las personas poseen a lo largo de su vida, y es una responsabilidad ineludible del Estado (Constitución de la República del Ecuador, 2008). El interaprendizaje y el multiaprendizaje son herramientas para desarrollar habilidades humanas en áreas como arte, cultura y tecnología, Artículo 2 Literal d) (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2021). Por lo tanto, este artículo respalda el empleo de la gamificación para potenciar el aprendizaje mediante diversos recursos tecnológicos en línea.

La integración de la gamificación y las tecnologías de la información y comunicación han experimentado un crecimiento notable en el sector educativo. La fusión de enfoques lúdicos y herramientas tecnológicas en la enseñanza ha generado impactos positivos en todas las etapas educativas en Ecuador (Mayorga, 2023).

Para el autor Sánchez (2019) la gamificación, nace como opción viable para atraer la atención de los estudiantes, estimular su curiosidad y fomentar la participación. Esto redefine el proceso de aprendizaje, creando un entorno educativo dinámico que facilita la interacción entre estudiantes y docentes, entre los estudiantes, promoviendo un intercambio fluido y eficaz de conocimientos dentro del aula. Es decir, la gamificación involucra a estudiantes, es una herramienta efectiva en la educación, facilita la interacción y enriquece el aprendizaje.

La investigación sobre la gamificación en la educación, realizada en Guayaquil por los autores (Nivelo, Otero, y Morales, 2021) mencionan cómo la sociedad actual, dominada por el conocimiento y la tecnología, ha generado nuevos escenarios educativos, lo que implica que los educadores necesitan buscar nuevas formas y recursos para estimular la motivación y el compromiso de los estudiantes. Este estudio investiga el impacto y los beneficios de la gamificación en el ámbito educativo. Se llevó a cabo una investigación cuantitativa con un diseño descriptivo para obtener la opinión de los estudiantes. Los resultados mostraron que el 90% consideró útil esta estrategia, el 80% la encontró motivante y el 84% la calificó como una excelente idea. Concluyen, se confirma la eficacia de la gamificación en la educación, utilizando puntos y premios como incentivos.

La gamificación digital surge como una fuerza transformadora, rediseñando los modelos de aprendizaje e interacción con la realidad física y virtual. Esta innovación no solo modifica la forma en que los estudiantes adquieren conocimientos, sino que también revoluciona la dinámica socioeducativa, fomentando una participación activa y significativa.

Según Yáñez (2022), la gamificación en la educación es posible con o sin tecnología, para (Ordoñez, 2021) las metodologías activas en la enseñanza de las Ciencias Sociales resaltan la utilidad de la gamificación, movilizan las capacidades cognitivas para asimilar conocimientos de forma eficiente y perdurable. Mientras que el autor (Montoya, 2021) infiere la gamificación en Ciencias Sociales emerge como una herramienta prometedora en el ámbito

educativo, gracias a su capacidad para impulsar la motivación y el aprendizaje activo entre los estudiantes.

La gamificación puede fomentar el desarrollo de habilidades tecnológicas como el uso de computadoras, tabletas, aplicaciones y plataformas en línea, esenciales para el aprendizaje actual. Para el autor (Hodges, 2020), el desarrollo de habilidades tecnológicas se refiere al proceso mediante el cual los individuos adquieren competencias en el uso efectivo de tecnologías de la información y la comunicación, así como en la capacidad de adaptarse a los avances tecnológicos aprendizaje activo y participación. Según el autor (Freeman, 2014), la gamificación busca promover un aprendizaje activo y participativo, donde los estudiantes se involucran directamente en el proceso de aprendizaje a través de la interacción con elementos de juego. Se refieren a la implicación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, donde se involucran en actividades que promueven la construcción activa del conocimiento y participan de manera activa en clases, discusiones y proyectos. Se puede deducir que la gamificación, como estrategia educativa innovadora, busca transformar el aprendizaje en una experiencia atractiva y dinámica, donde los estudiantes se convierten en protagonistas activos de su propio proceso de conocimiento.

La gamificación permite personalizar el aprendizaje, adaptándose a las necesidades, ritmos y estilos de aprendizaje individuales de cada estudiante, proporcionando experiencias de aprendizaje relevantes y significativas en el proceso de aprendizaje (Schleicher, 2018). Es importante considerar todos estos criterios para asegurar que se está implementando de manera efectiva y que está teniendo un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes.

Cuando hablamos de gamificación, es crucial destacar el desarrollo de habilidades sociales y colaborativas. Este enfoque promueve el progreso y fortalecimiento de las habilidades interpersonales, comunicativas y de trabajo en equipo de los estudiantes. Incluye la capacidad para comunicarse efectivamente, colaborar en proyectos grupales, resolver

conflictos y relacionarse positivamente con otros (Salvin, 2014). En otras palabras, los estudiantes adquieren la capacidad para crear y mantener relaciones interpersonales positivas y productivas dentro del contexto de trabajo en equipo y colaboración.

El nivel de aprendizaje de Estudios Sociales, según Pilaquinga (2023), se refiere al conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes adquieren y desarrollan en esta disciplina. Se mide y evalúa a través de diversos indicadores, incluyendo los modelos pedagógicos utilizados, la motivación de los estudiantes, las técnicas de gamificación empleadas. Según (Baque, 2021), “El aprendizaje significativo se presenta como un enfoque para mejorar los aprendizajes” (p. 47). Es decir que, el aprendizaje significativo, que integra el nuevo conocimiento con lo previamente aprendido, mejora la efectividad educativa al fomentar la comprensión profunda, la conexión con experiencias pasadas y la aplicación en distintos contextos, beneficiando la comprensión, retención y aplicación del conocimiento.

Aguilera (2023), al respecto señala que: “Las estrategias de aprendizaje son poderosas herramientas para lograr objetivos específicos y mejorar la experiencia de aprendizaje en general” (p. 53), concuerdo con él autor en que las estrategias de aprendizaje son herramientas esenciales para el éxito en el ámbito académico y en la vida en general, puesto que los estudiantes pueden transformar su experiencia de aprendizaje y alcanzar sus metas de manera más eficiente y satisfactoria.

Un modelo pedagógico, según Correa (2022), es un conjunto de ideas organizadas que establecen los principios, tácticas y técnicas de enseñanza y aprendizaje. Su propósito es dirigir el proceso educativo y alcanzar objetivos específicos de aprendizaje. Esto significa que los modelos pedagógicos ofrecen una estructura conceptual para los educadores, ayudándoles a crear experiencias de aprendizaje valiosas y eficaces para sus alumnos. En este contexto, la gamificación se presenta como una estrategia innovadora dentro de los modelos pedagógicos. Al incorporar elementos lúdicos y dinámicas de juego, la gamificación puede potenciar el

compromiso y la motivación de los estudiantes, facilitando el logro de los objetivos educativos y enriqueciendo la experiencia de aprendizaje.

Las estrategias de aprendizaje activo, colaborativo, basado en proyectos y el uso adecuado de las herramientas tecnológicas son herramientas fundamentales para optimizar el proceso de aprendizaje en los estudiantes. Al fomentar la participación, el trabajo en equipo, la aplicación práctica del conocimiento y el uso responsable de la tecnología, se crea un ambiente de aprendizaje estimulante y significativo que permite a los estudiantes desarrollar todo su potencial (Peralta, 2020). La gamificación en la pedagogía se presenta como una herramienta poderosa para transformar la educación, aprovechando el potencial de los juegos para fomentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo en los estudiantes. Al familiarizar a los estudiantes con las dinámicas de juego y crear un entorno estimulante, la gamificación permite a los estudiantes alcanzar sus objetivos de manera más efectiva y satisfactoria, entre tantas se mencionan las siguientes: Wordwall, Educaplay, Kahoo, MindMeister, Storyboardthat, Voki, padlet.

El estudio se centra en la Unidad Educativa Villa Florida, la misma cuenta con un cuerpo docente de 55 profesores de las secciones matutina y vespertina y está ubicada en la ciudad de Santo Domingo, en el cantón Santo Domingo de los Colorados de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas. En cuanto a la población estudiantil, se trata de un grupo multicultural compuesto por un diverso conjunto de estudiantes. Para llevar a cabo la investigación, se incluirá a los 88 estudiantes de octavo año de la Educación General Básica, paralelo A y B, de la sección matutina.

Para obtener una comprensión completa de la situación actual, se realizaron diversas actividades de recolección de información. Estas incluyeron observaciones de clases de Ciencias Sociales, así como la revisión exhaustiva de las producciones escritas de los

estudiantes, tales como ensayos, trabajos escritos y proyectos relacionados con la materia. Estas actividades proporcionaron una visión detallada del uso de la gamificación para el aprendizaje.

A partir de la exploración inicial realizada, se identifica una contradicción entre el estado deseado del uso de la gamificación para el aprendizaje en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica (EGB) en la Unidad Educativa Villa Florida y el estado actual. Si bien el estado deseado implica que los estudiantes sean capaces de utilizar la gamificación para el aprendizaje de Estudios Sociales, contextualizándolos adecuadamente, el estado actual revela diversas deficiencias en este aspecto.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje de las materias correspondientes al área de Estudios Sociales, del octavo año de Educación General Básica (EGB) en la Unidad Educativa Villa Florida, se identificaron por los autores algunas insuficiencias entre las que se encuentran las siguientes:

- Los docentes no cuentan con la formación necesaria en estrategias tecnológicas y didácticas basadas en la gamificación.
- La infraestructura tecnológica de las escuelas no es adecuada para soportar plataformas y herramientas de gamificación.
- Existe una carencia de recursos y materiales didácticos específicamente diseñados para la gamificación en el contexto de Estudios Sociales.
- Los estudiantes presentan diferencias significativas en el acceso a dispositivos y conectividad.
- No se cuenta con suficientes estudios y evidencias empíricas que validen la eficacia de las estrategias de gamificación en el aprendizaje de Estudios Sociales en el octavo año de Educación General Básica.

Ante esta situación la investigación, se ejecuta dentro del marco del proyecto de investigación, gestión didáctica y calidad educativa en la Educación Básica. Se adscribe a la línea Didáctica de las áreas curriculares en la Educación Básica.

El propósito de esta investigación es dar respuesta al siguiente problema científico, ¿cómo influyen las estrategias tecnológicas con enfoque didáctico de la gamificación para el aprendizaje de Estudios Sociales en el octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Villa Florida? Siendo el objeto de investigación, el proceso de enseñanza-aprendizaje; y el campo de acción, el uso de la gamificación para el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Villa Florida.

A partir de la precisión del tema se proyectó como objetivo general, elaborar una estrategia didáctica mediada por la gamificación para el aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en el octavo año en la Unidad Educativa Villa Florida.

Metodología

En el panorama actual de la educación, surge la imperiosa necesidad de investigar el impacto de la gamificación en el fortalecimiento del aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica. Esta investigación propone abordar esta problemática mediante un enfoque mixto cuantitativo y cualitativo, mismo que proporcionará una comprensión completa y matizada del tema al permitir a los investigadores recopilar y analizar una amplia gama de datos y obtener una visión más profunda del impacto de la gamificación en el aprendizaje.

Los métodos por utilizar en el proyecto de indagación será la recolección de información. Acción que nos va a permitir recoger, procesar y analizar datos con el apoyo de ciertas técnicas como la entrevistas y encuesta.

La entrevista nos permitirá la recopilación de información mediante el cuestionario directo con los profesionales que imparten la asignatura de estudios sociales, el entrevistador

tendrá la oportunidad de profundizar en las opiniones, intereses, valoraciones y estado emocional de los sujetos y sobre las variables objeto de estudio.

Con la encuesta se obtendrá información relevante para conocer la valoración y el criterio de los encuestados sobre determinados temas. La utilización de estas dos técnicas podremos obtener datos precisos y concretos de relevancia para el proyecto de investigación.

El método de síntesis-análisis es fundamental para abordar el problema de investigación propuesto, ya que permite comprender el contexto actual, identificar necesidades, explorar la literatura relevante, integrar conocimientos y proponer intervenciones efectivas para mejorar el aprendizaje de Estudios Sociales mediante estrategias tecnológicas con enfoque de gamificación.

El método matemático-estadístico nos proporciona herramientas y técnicas para recopilar datos relevantes, ya sea a través de pruebas estandarizadas, cuestionarios, observaciones o registros de desempeño. Una vez recopilados los datos, se pueden utilizar técnicas estadísticas para analizarlos y extraer conclusiones significativas sobre el impacto de las estrategias tecnológicas de gamificación.

En este estudio se analizan dos variables: la gamificación como estrategia didáctica (variable independiente) y el aprendizaje de estudios sociales en octavo año de básica superior (variable dependiente). Se investiga cómo la gamificación como estrategia didáctica influye en el aprendizaje de estudios sociales.

Como variable dependiente, el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de octavo año se manifiesta en varios aspectos: el nivel de comprensión de los contenidos, la motivación e interés hacia la materia, los resultados académicos obtenidos (notas y evaluaciones), y la participación activa de los estudiantes en actividades gamificadas

Las dimensiones de la variable dependiente fueron operacionalizadas en cinco categorías clave: dimensión pedagógica, dimensión tecnológica, dimensión psicológica, dimensión social y dimensión evaluativa.

La dimensión pedagógica incluye los siguientes indicadores clave: el contraste entre estrategias didácticas tradicionales y estrategias gamificadas; la aplicación de principios pedagógicos en el diseño de actividades basadas en gamificación; y el rol transformador del docente dentro de un aula gamificada, que pasa de ser un transmisor de conocimientos a un facilitador del aprendizaje activo.

La dimensión tecnológica abarca el uso de herramientas y plataformas digitales para implementar la gamificación, tales como Kahoot, Quizizz, Wordwall, Padlet, MindMeister y Educaplay. Además, considera la accesibilidad y la efectiva integración de los recursos tecnológicos en el aula, asegurando que sean inclusivos y funcionales para todos los estudiantes.

La dimensión psicológica se centra en el impacto positivo de la gamificación sobre la motivación y el compromiso de los estudiantes, promoviendo un entorno de aprendizaje dinámico y estimulante. Asimismo, fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, como el pensamiento crítico y la resolución de problemas, a través de actividades gamificadas diseñadas cuidadosamente.

La dimensión social resalta el papel de la gamificación en el fomento del trabajo colaborativo y la competencia sana entre los estudiantes. También aborda su impacto en las interacciones sociales, fortaleciendo las relaciones entre docentes y estudiantes, así como entre los propios estudiantes.

La dimensión evaluativa se enfoca en los métodos para medir el impacto de la gamificación en el aprendizaje. Esto incluye el uso de pruebas, observaciones y encuestas para

obtener datos relevantes, además de comparar los resultados académicos y actitudinales antes y después de la implementación de estrategias gamificadas.

De acuerdo, con el nivel de investigación seleccionado por los autores, el proceso desarrollado se estructuró en las siguientes etapas:

1.- Etapa de caracterización inicial: En esta etapa se recolectaron datos preliminares mediante instrumentos específicos, como encuestas a los estudiantes, entrevistas a los docentes y autoridades, que permitieron definir los puntos de partida para el desarrollo del trabajo de investigación

2.- Etapa de diseño: Con base en los resultados de la etapa inicial, se elaboró una planificación estructurada que incluyó la definición de objetivos, estrategias metodológicas, selección de herramientas y recursos. En esta etapa se elaboró la implementación de estrategias gamificadas para el aprendizaje activo de estudios sociales en octavo año de educación general básica en la Unidad Educativa Villa Florida.

3.- Etapa de implementación y validación: Se llevaron a cabo las estrategias gamificadas diseñadas para fomentar el aprendizaje activo en estudios sociales, dirigidas a los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Villa Florida. La implementación de las estrategias gamificadas fueron valoradas por el criterio de expertos con vistas a su valoración y mejora, quienes juzgaron las estrategias desde una perspectiva técnica y pedagógica.

Se desarrolló un muestreo intencional no probabilístico. Los investigadores, para la selección intencionada de los sujetos de la muestra, consideraron los siguientes criterios de inclusión: cursar el subnivel Educación Básica Superior, y contar con el consentimiento informado de los padres de los estudiantes para participar en el estudio.

A partir de la consideración de los criterios y según archivo maestro de la Unidad Educativa Villa Florida del periodo 2024-2025, la población es de 221 estudiantes del subnivel

de básica superior y la muestra es de 88 estudiantes que corresponde a los octavos años de básica superior, en base a la siguiente tabla:

Tabla 1.
Población y muestra

Población	Muestra
221 estudiantes de la Unidad Educativa Villa Florida	88 estudiantes de la Unidad Educativa Villa Florida

Fuente: Elaboración propia de los autores

Las autoridades académicas de la Unidad Educativa Villa Florida del periodo 2024-2025, los estudiantes y los docentes involucrados directamente en el estudio, fueron informados acerca del alcance, objetivo y la naturaleza del proceso investigativo.

En el proceso investigativo fueron aplicados los siguientes instrumentos científicos: encuesta a los estudiantes sobre el desarrollo práctico en la asignatura de Estudios Sociales; entrevista a las docentes; entrevistas de autoridades; validación de los expertos. Todo ello para obtener valoraciones sobre la pertinencia de la estrategia didáctica mediada por la gamificación para el aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en el octavo año en la Unidad Educativa Villa Florida.

Se llevó a cabo el análisis del índice de fiabilidad de los instrumentos diseñados para realizar la medición tanto inicial como final. Para este propósito, se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach, con la intención de evaluar la fiabilidad de las escalas de medida utilizadas para las magnitudes observables.

El procesamiento, análisis y evaluación de los datos se llevó a cabo utilizando la herramienta digital Google Forms, la cual es una aplicación gratuita que facilita la creación de formularios en línea para la recolección eficiente de datos (Calzada y Méndez, 2016). Se realizó un análisis descriptivo para cada uno de los ítems de los cuestionarios y un análisis más detallado para aquellos ítems cuyos resultados mostraron una significancia estadística destacada.

La implementación y validación de la estrategia didáctica mediada por la gamificación para el aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en el octavo año en la Unidad Educativa Villa Florida. Se llevó a cabo a través de la integración del método de juicio de expertos. Esta investigación se realizó con el fin de obtener criterios de validez sobre la pertinencia de la estrategia didáctica. Se tomaron en cuenta las valoraciones y recomendaciones proporcionadas por los expertos. El proceso de evaluación por expertos se realizó siguiendo la propuesta de Michalus et al. (2015), seleccionando expertos en las áreas de Educación y Ciencias Sociales.

El análisis y la síntesis de las valoraciones y recomendaciones ofrecidas por el panel de expertos incluyó una revisión detallada de las retroalimentaciones cualitativas y cuantitativas relacionadas con la estrategia didáctica mediada por la gamificación para el aprendizaje de la asignatura Estudios Sociales en el octavo año en la Unidad Educativa Villa Florida. Se evaluaron tanto las coincidencias como las discrepancias entre las perspectivas de los expertos y los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial.

Resultados

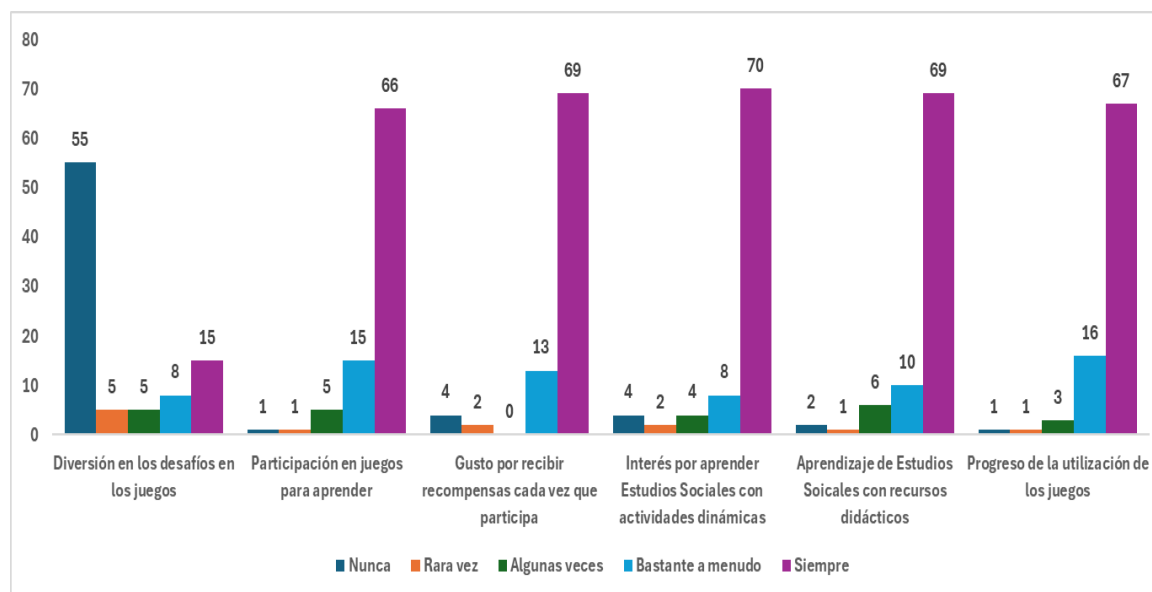
Caracterización del desarrollo práctico de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales.

La presente caracterización de los estudiantes encuestados se centra en la percepción y experiencia sobre la implementación de estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en el octavo año de la Educación General Básica. A través de esta encuesta, se recopilaron datos relacionados con aspectos clave como la diversión, la participación, el interés por aprender, la utilización de recursos didácticos dinámicos y la percepción del progreso en el aprendizaje al utilizar juegos educativos. Los resultados obtenidos reflejan una perspectiva integral sobre cómo estas estrategias impactan en la motivación, el compromiso y la comprensión de los estudiantes.

Figura 1.

Encuesta a los estudiantes sobre la implementación de estrategias gamificadas para el aprendizaje activo de Estudios Sociales.

Resultados de las encuestas sobre estrategias gamificadas.



Fuente: Elaboración propia de los autores

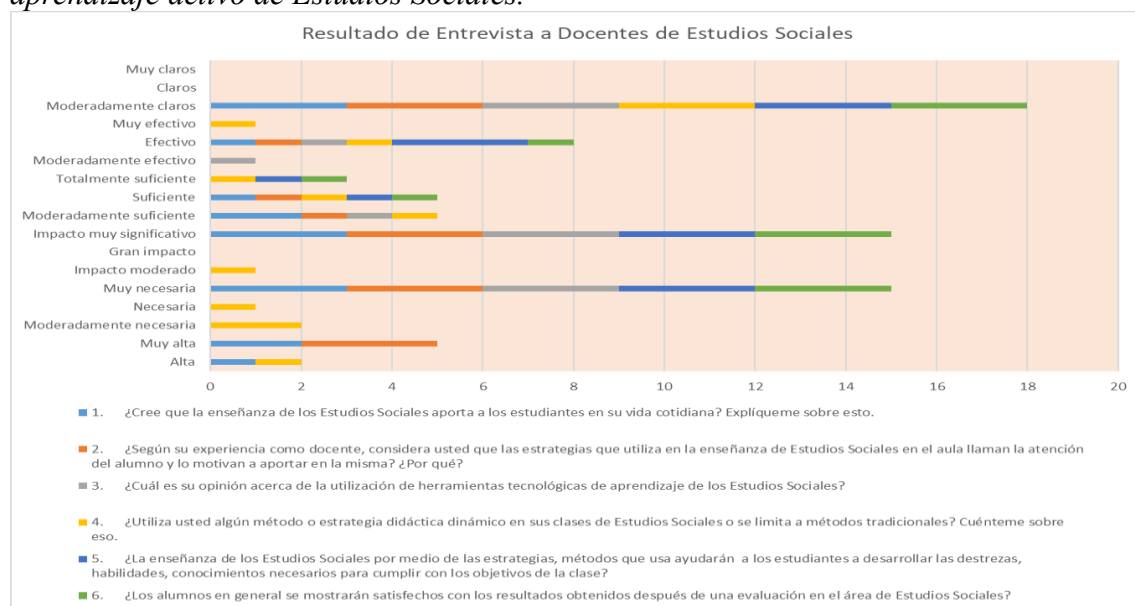
Los datos reflejan que la gran mayoría (55 estudiantes) encuentra los desafíos en los juegos como una experiencia divertida y motivadora, lo que fomenta una actitud positiva hacia el aprendizaje. Así mismo, 66 encuestados reportaron una alta frecuencia de participación, destacando que la gamificación es efectiva para involucrarlos activamente en las actividades de aprendizaje. La motivación extrínseca representada por las recompensas es un elemento clave para mantener el interés y el compromiso de los estudiantes con la gamificación. La totalidad de los participantes muestra entusiasmo por actividades que integran dinámicas interactivas, lo que evidencia la efectividad de los enfoques gamificados en captar su atención y promover el aprendizaje. Existe una percepción clara de que los recursos didácticos gamificados favorecen la comprensión de los contenidos de Estudios Sociales. Finalmente, 67 estudiantes perciben mejoras en su aprendizaje y habilidades como resultado del uso de juegos educativos, lo que valida su implementación en el aula.

Los resultados de la encuesta destacan una aceptación generalizada de las estrategias

de gamificación entre los estudiantes. La diversión, la interacción, y las recompensas son elementos clave que potencian su motivación y aprendizaje en la materia de Estudios Sociales. Además, el progreso percibido indica que esta metodología no solo es efectiva en términos de participación, sino también en la mejora de los indicadores educativos, lo que sugiere su viabilidad como herramienta pedagógica en el contexto educativo.

Figura 2.

Entrevista a los docentes sobre la implementación de estrategias gamificadas para el aprendizaje activo de Estudios Sociales.

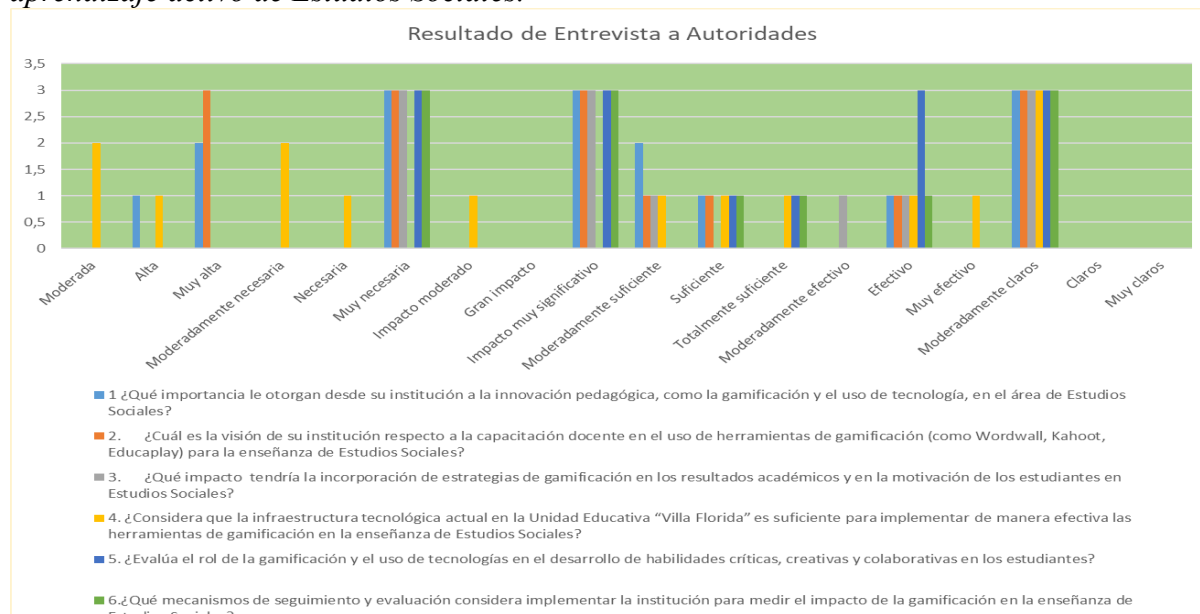


Fuente: Elaboración propia de los autores

Las respuestas de los 4 docentes muestran una tendencia positiva hacia la enseñanza de los Estudios Sociales, destacando la importancia de conectar los contenidos con la vida cotidiana de los estudiantes. Tres de los docentes combinan métodos tradicionales con dinámicos, promoviendo estrategias que fomentan la motivación y participación de los alumnos. Las herramientas tecnológicas y métodos dinámicos son vistos como altamente útiles. La mayoría considera que las estrategias empleadas permiten a los estudiantes desarrollar habilidades y cumplir con los objetivos. En cuanto a la evaluación, los docentes esperan que los estudiantes se sientan muy satisfechos con los resultados.

Figura 3.

Entrevista a las autoridades sobre la implementación de estrategias gamificadas para el aprendizaje activo de Estudios Sociales.



Fuente: Elaboración propia de los autores

Las entrevistas a las autoridades revelan una visión clara sobre la importancia de la innovación pedagógica, destacando la gamificación y el uso de tecnología como herramientas clave para el aprendizaje. La mayoría de las respuestas reflejan que estas estrategias son consideradas muy necesarias y de gran impacto en la motivación y resultados académicos de los estudiantes. Sin embargo, algunos participantes mencionan que la infraestructura tecnológica es moderadamente suficiente, sugiriendo que se deben hacer ajustes para una implementación más efectiva. Además, la capacitación docente en el uso de herramientas de gamificación es fundamental para aprovechar al máximo estas tecnologías en el aula.

Implementación de estrategia gamificada para el aprendizaje activo de Estudios Sociales en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Villa Florida.

En la actualidad, la educación enfrenta el desafío de adaptarse a los intereses y necesidades de una generación inmersa en la tecnología y con una preferencia notable por el aprendizaje activo e interactivo. En este contexto, surge la gamificación como una estrategia

didáctica innovadora, capaz de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de elementos propios de los juegos, tales como recompensas, desafíos y retroalimentación constante. Este enfoque, aplicado en la asignatura de Estudios Sociales para los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Villa Florida, busca motivar la participación activa y mejorar el rendimiento académico al hacer que los contenidos sean más atractivos y significativos para los alumnos.

La necesidad de transformar la metodología tradicional en el aula responde a la demanda de estrategias que conecten de manera efectiva con las habilidades e intereses de los estudiantes. Las encuestas realizadas a los estudiantes y las entrevistas con los docentes en la Unidad Educativa Villa Florida revelaron una insatisfacción generalizada respecto a las metodologías tradicionales, caracterizadas por ser expositivas y pasivas, las cuales generan poco interés y baja motivación en los alumnos. Asimismo, tanto estudiantes como docentes expresaron un interés significativo en la incorporación de herramientas tecnológicas y actividades dinámicas que hagan el aprendizaje más atractivo y relevante para el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas.

La gamificación representa una respuesta viable y probada en distintos contextos educativos, con el potencial de convertir el aprendizaje en una experiencia motivante y participativa. Integrar este enfoque en Estudios Sociales permitirá a los estudiantes desarrollar competencias fundamentales, como el pensamiento crítico y la colaboración, mientras adquieren un conocimiento más profundo y contextualizado de su entorno social. Además, la propuesta responde a la necesidad de formación docente en el uso de estas herramientas, asegurando que la implementación de la gamificación se realice de manera efectiva y con los resultados esperados en términos de motivación y rendimiento académico.

El objetivo general es, implementar estrategias de gamificación en el aprendizaje de Estudios Sociales para octavo año de Educación General Básica en la U.E. Villa Florida, con

el propósito de promover un aprendizaje activo y mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

La propuesta se fundamenta en aplicar un enfoque didáctico basado en la gamificación para el aprendizaje de Estudios Sociales en octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Villa Florida se sustenta en una serie de principios pedagógicos y psicológicos que demuestran los beneficios de la integración de herramientas digitales y dinámicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los que a continuación se detallan:

El constructivismo, propuesto por teóricos como Jean Piaget y Lev Vygotsky, establece que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la interacción con su entorno y con otros. La gamificación, al involucrar a los estudiantes en actividades que requieren de su participación activa, permite la construcción del conocimiento de forma colaborativa, proporcionando experiencias que los alumnos pueden aplicar a situaciones reales. Las herramientas de gamificación utilizadas en esta propuesta, como Kahoot, Wordwall, y Padlet, permiten crear un entorno de aprendizaje en el que los estudiantes no solo reciben información, sino que también interactúan con ella y la manipulan para construir su comprensión.

Según Ausubel, el aprendizaje es significativo cuando los estudiantes pueden relacionar la nueva información con sus conocimientos previos, lo que facilita la asimilación de los contenidos. Las actividades lúdicas y las plataformas de gamificación permiten contextualizar el aprendizaje, conectando conceptos abstractos con ejemplos visuales y prácticos. La gamificación puede organizar los contenidos en forma de retos, preguntas interactivas o simulaciones que estimulan el pensamiento crítico y la reflexión, favoreciendo un aprendizaje más profundo y duradero en los estudiantes.

La motivación es un factor clave en el éxito académico. La Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan sostiene que los estudiantes están más motivados cuando

tienen la oportunidad de elegir sus actividades, participar en ellas de manera autónoma y experimentar sensaciones de competencia y logro. La gamificación ofrece un entorno en el que los estudiantes pueden tomar decisiones sobre su aprendizaje, a través de actividades personalizadas y desafiantes, lo que incrementa su motivación intrínseca y les permite experimentar la satisfacción de alcanzar objetivos y metas de manera autónoma.

La integración de herramientas de gamificación en el aula promueve no solo el aprendizaje de contenidos, sino también el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la toma de decisiones. Además, las dinámicas colaborativas y de competencia amistosa que se generan en las actividades de gamificación contribuyen al fortalecimiento de habilidades sociales como la comunicación, el trabajo en equipo y la negociación.

En la actualidad, los estudiantes de educación básica están inmersos en un entorno digital, por lo que utilizar herramientas tecnológicas que les resulten atractivas y accesibles mejora el engagement con el contenido educativo. Las plataformas como MindMeister, Educaplay, y Storyboardthat no solo ofrecen actividades interactivas, sino que también favorecen el aprendizaje visual, promoviendo la comprensión de conceptos complejos a través de representaciones gráficas y multimedia. Estas herramientas están diseñadas para ser fáciles de usar, lo que permite que los estudiantes se enfoquen en el aprendizaje sin distracciones tecnológicas.

El área de Estudios Sociales juega un papel fundamental en la formación integral de los estudiantes, ya que les permite comprender su contexto histórico, social, político y cultural. La gamificación aplicada a esta área puede transformar la forma en que los estudiantes se aproximan a los contenidos de Estudios Sociales, al hacer que estos temas cobren vida a través de escenarios interactivos, simulaciones de eventos históricos y desafíos que conectan la teoría con la práctica. Además, las herramientas de gamificación permiten a los estudiantes trabajar

de manera autónoma y colaborativa, promoviendo el pensamiento crítico y la toma de decisiones, competencias esenciales en el estudio de la asignatura.

La fundamentación de esta propuesta se apoya en teorías pedagógicas que favorecen el aprendizaje activo, significativo y motivador. La gamificación, como metodología educativa, permite transformar el aula en un espacio de interacción, creatividad y colaboración, lo que no solo mejora la comprensión de los contenidos de Estudios Sociales, sino que también desarrolla competencias cognitivas y sociales fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes. La propuesta de integrar herramientas digitales y dinámicas lúdicas en el aula es pertinente, innovadora y adaptada a las necesidades de los estudiantes del siglo XXI, brindando una oportunidad única para mejorar su aprendizaje y su preparación para afrontar los retos del mundo moderno.

Esta propuesta se caracteriza por buscar mejoras en la motivación, el rendimiento académico y el desarrollo de competencias clave en los estudiantes mediante el uso de herramientas digitales interactivas que favorecen un aprendizaje activo, participativo y divertido.

La gamificación se entiende como el uso de dinámicas y mecánicas de juegos en contextos educativos, con el fin de fomentar la motivación y la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. En lugar de ser un simple recurso complementario, la gamificación se integra de manera transversal en el currículo de los Estudios Sociales, permitiendo que los estudiantes no solo reciban información pasivamente, sino que la construyan, la apliquen y la compartan a través de diferentes plataformas y herramientas interactivas.

Descripción de las herramientas de gamificación

HERRAMIENTA GAMIFICADA	DESCRIPCION
Wordwall	Plataforma que permite a los docentes crear actividades interactivas como cuestionarios, juegos de emparejamiento, crucigramas y sopas de letras. Ideal para reforzar contenidos de Estudios Sociales de manera dinámica y lúdica.
Educaplay	Plataforma en línea para crear actividades educativas interactivas como mapas de palabras, ejercicios de completar oraciones, acertijos y juegos de memoria. Facilita el aprendizaje tanto en el aula como en casa, especialmente para temas históricos y geográficos.
Kahoot	Herramienta de gamificación que convierte los cuestionarios en juegos en tiempo real. Perfecta para evaluar conocimientos en Estudios Sociales, con retroalimentación inmediata y la posibilidad de crear encuestas y cuestionarios personalizados.
MindMeister	Herramienta de mapas mentales en línea que permite organizar conceptos y relaciones de manera visual. Ayuda a los estudiantes a desarrollar pensamiento crítico al estructurar información sobre procesos históricos o relaciones geográficas.
Storyboardthat	Plataforma para crear guiones gráficos o cómics que ilustran narrativas y conceptos. Ideal para representar eventos históricos o biografías, favoreciendo el análisis y la creatividad de los estudiantes en temas de Estudios Sociales.
Padlet	Padlet es una herramienta en línea que permite la participación interactiva y el aprendizaje en tiempo real entre los estudiantes. Los docentes pueden utilizar Padlet para fomentar la participación colaborativa, ya que permite a los estudiantes agregar contenido y responder a las ideas de sus compañeros, promoviendo un ambiente de aprendizaje interactivo y social.

Fuente: Elaboración propia de los autores

Planificación de actividades

Semana 1: Introducción a la gamificación

Objetivo: Familiarizar a los estudiantes con el concepto de gamificación y las herramientas digitales que se utilizarán a lo largo del curso para estudiar Estudios Sociales de forma dinámica y participative.

Actividad: El docente presentará las herramientas de gamificación (Wordwall, Kahoot, Padlet, etc.) y explicará cómo se integrarán en las actividades de aprendizaje. Se realizará una actividad introductoria con Kahoot, donde los estudiantes responderán preguntas sobre temas generales de Estudios Sociales para explorar la mecánica de juego y competencia.

Semana 2-4: Exploración de temas históricos

Objetivo: Profundizar en los eventos históricos clave de los temas del currículo de Estudios Sociales, promoviendo la comprensión y retención de conceptos a través de actividades interactivas.

Actividad: Cada semana se asignará un tema histórico diferente. Los estudiantes participarán en actividades como mapas de palabras en Educaplay, mapas mentales en MindMeister, y juegos de emparejamiento en Wordwall. Al final de cada tema, se realizará una competencia de revisión en Kahoot para evaluar su comprensión y motivar la participación.

Semana 5-7: Proyectos colaborativos

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes, permitiéndoles aplicar sus conocimientos de manera creativa y desarrollando habilidades de investigación y comunicación.

Actividad: Los estudiantes trabajarán en grupos para investigar un evento histórico o un tema geográfico. Utilizarán Padlet para organizar y presentar sus hallazgos y Storyboardthat para crear una narrativa visual o cómic sobre el tema. Al final, cada grupo presentará su proyecto a la clase, incentivando el aprendizaje colaborativo y la retroalimentación entre pares.

Semana 8: Evaluación y retroalimentación

Objetivo: Evaluar el conocimiento adquirido por los estudiantes y recibir retroalimentación sobre la experiencia de aprendizaje a través de la gamificación.

Actividad: Se llevará a cabo una actividad de repaso final en Kahoot para evaluar los conceptos clave aprendidos. Posteriormente, se realizará una sesión de retroalimentación en la que los estudiantes compartirán sus opiniones sobre el uso de las herramientas de gamificación y cómo estas actividades impactaron su aprendizaje. El docente también aplicará una encuesta en Educaplay para recopilar datos sobre la efectividad de la metodología.

Fuente: Elaboración propia de los autores

Evaluación

Criterios	Evaluación
Participación activa	Se evaluará la frecuencia y el nivel de participación de cada estudiante en las actividades gamificadas, tales como las competencias en Kahoot, mapas mentales en MindMeister y actividades colaborativas en Padlet.
Comprensión de contenidos	Medición de la comprensión de los temas de sociales mediante la puntuación obtenida en las actividades gamificadas (Kahoot y Wordwall) y en las evaluaciones semanales. Se observará su capacidad para aplicar conceptos en diferentes contextos dentro de las actividades y proyectos.
Trabajo en equipo	Evaluación de la colaboración en los proyectos grupales mediante la observación de la participación en el trabajo conjunto, el uso de herramientas colaborativas como Padlet y Storyboardthat, y la calidad de las presentaciones grupales. Se valorará la comunicación y la contribución de cada estudiante en su grupo.
Creatividad y originalidad	Se analizará la creatividad de los estudiantes al usar herramientas como Storyboardthat para narrativas visuales, en la elaboración de proyectos reflejen un entendimiento único y original de los temas Estudios sociales.
Reflexión y retroalimentación	Evaluar la capacidad de los estudiantes para reflexionar sobre su aprendizaje mediante retroalimentación en la última semana. Se les pedirá que compartan cómo la gamificación afectó su aprendizaje y su interés en los temas.

Fuente: Elaboración propia de los autores

Validación de estrategia gamificada para el aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de octavo año de Educación General Básica en la Unidad Villa Florida.

La fase de validación de las estrategias didácticas innovadoras para facilitar el acceso al conocimiento en Estudios Sociales de los estudiantes del subnivel de Educación Básica Superior en la Unidad Educativa Villa Florida se llevó a cabo integrando el método de criterio de expertos. Una vez elaborada la versión inicial de las estrategias pedagógicas, este producto

científico fue entregado a un grupo de especialistas con el propósito de que emitieran su valoración y proporcionaran sugerencias para su perfeccionamiento. En la ejecución del método juicio experto, se cumplieron los siguientes procedimientos:

- Formación académica relevante
- Experiencia en estrategias gamificadas
- Publicaciones o investigaciones
- Conocimiento del contexto educativo
- Habilidades en tecnologías educativas

Los expertos fueron elegidos considerando su extensa experiencia, desempeño en roles educativos, edad y formación académica. Se diseñó un cuestionario estructurado para recopilar las opiniones y evaluaciones de los expertos sobre las estrategias didácticas de gamificación propuesta. El cuestionario abarca aspectos clave, de la viabilidad de la implementación, la coherencia con los objetivos educativos, alineación con las mejores prácticas educativas y el impacto en el aprendizaje en Estudios Sociales en estudiantes de octavo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Villa Florida. Por lo que la retroalimentación detallada de los expertos será fundamental para perfeccionar y validar la estrategia propuesta. Se utilizará una escala de Likert de 1 a 5 para cada pregunta, donde:

1. Totalmente en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Neutral
4. De acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

Tabla N° 2: Validación de estrategias gamificadas por expertos

Criterio	Pregunta 1	Pregunta 2
Viabilidad de la Implementación	En su opinión, ¿Considera que la infraestructura tecnológica de la Unidad Educativa es suficiente para implementar las estrategias gamificadas?	¿Cree que los recursos didácticos propuestos son accesibles para docentes y estudiantes?
Coherencia con Objetivos Educativos	¿Las actividades gamificadas propuestas están alineadas con el currículo de Estudios Sociales del octavo año de EGB?	¿Cree que las estrategias contribuyen al logro de los objetivos de aprendizaje planteados?
Aplicabilidad en Entornos Reales	¿Las estrategias gamificadas son adaptables a la diversidad cultural y social del aula?	¿Considera que las actividades son prácticas para el entorno educativo real del octavo año de EGB?
Alineación con Mejores Prácticas Educativas	¿Las herramientas tecnológicas seleccionadas (Kahoot, Wordwall, etc.) son adecuadas para el aprendizaje de Estudios Sociales?	¿Las dinámicas de juego propuestas fomentan la interacción y colaboración entre estudiantes?
Impacto en el Aprendizaje	¿Las actividades gamificadas contribuyen a la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje?	¿Las estrategias facilitan la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos en Estudios Sociales?

Fuente: Elaboración propia de los autores

Los resultados de la validación de las estrategias gamificadas reflejan un consenso positivo por parte de los expertos, quienes valoraron cinco criterios claves: viabilidad, coherencia con los objetivos educativos, aplicabilidad en entornos reales, alineación con mejores prácticas educativas e impacto en el aprendizaje. En cuanto a la viabilidad (3.5), los expertos indicaron que la infraestructura tecnológica es funcional, pero necesita mejoras en conectividad y disponibilidad de dispositivos para garantizar una implementación óptima. Respecto a la coherencia con los objetivos educativos (4.5), se destacó que las actividades gamificadas están bien alineadas con el currículo de Estudios Sociales del octavo año, facilitando el logro de los objetivos planteados y promoviendo la comprensión profunda de los contenidos. La aplicabilidad en entornos reales (4.0) recibió una valoración favorable, aunque se sugirió realizar ajustes para atender mejor las diferencias socioeconómicas y culturales del

aula. En el criterio de alineación con mejores prácticas educativas (4.5), las herramientas tecnológicas como Kahoot y Wordwall fueron altamente valoradas por su capacidad para incentivar la interacción y el trabajo colaborativo. Por último, el impacto en el aprendizaje (4.7) obtuvo la mayor puntuación, lo que evidencia la efectividad de las estrategias en la motivación y participación activa de los estudiantes, así como en la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. En general, los resultados validan la propuesta, aunque los expertos recomiendan pequeñas mejoras en infraestructura y ajustes en las actividades para maximizar su impacto. Las estrategias tienen el potencial de transformar el aprendizaje significativamente.

Discusión

Los resultados del estudio confirman que la gamificación fortalece la motivación, la participación activa y la comprensión de contenidos en la enseñanza de Estudios Sociales, coincidiendo con investigaciones previas que destacan su potencial como metodología innovadora (Sánchez, 2019; Niveló, Otero y Morales, 2021; Freeman, 2014). En línea con Yáñez (2022) y Montoya (2021), se observa que los estudiantes responden favorablemente a las dinámicas lúdicas, lo cual incrementa el aprendizaje activo y significativo. No obstante, el alcance de la propuesta se ve limitado por la insuficiente infraestructura tecnológica y la escasa capacitación docente en el uso de herramientas gamificadas, factores que condicionan la sostenibilidad del modelo, tal como advierte Mayorga (2023). Asimismo, se reconoce que no todos los estudiantes reaccionan de la misma manera a estas estrategias, lo que hace necesaria la personalización y la integración con otras metodologías activas (Schleicher, 2018). Aunque los hallazgos no son generalizables por centrarse en un grupo específico, la validación positiva de expertos respalda la pertinencia y el potencial de la propuesta, abriendo posibilidades para su replicación en otros contextos educativos. Futuras investigaciones deberían enfocarse en medir los efectos de la gamificación en el desarrollo de competencias cognitivas y

socioemocionales a largo plazo, así como en la incorporación de tecnologías emergentes que amplíen su impacto pedagógico.

Conclusiones

La etapa de caracterización inicial permitió identificar las necesidades, fortalezas y desafíos en el uso de estrategias gamificadas para el aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de octavo año. A través de las encuestas a los estudiantes, se detectaron patrones en sus niveles de motivación y preferencias hacia metodologías dinámicas e interactivas. Las entrevistas con docentes y autoridades revelaron una apertura hacia la incorporación de enfoques innovadores, aunque señalaron limitaciones en recursos y formación específica en gamificación. Estos hallazgos proporcionaron un panorama claro sobre el contexto educativo y establecieron una base sólida para diseñar estrategias pedagógicas que respondan a las características y demandas del entorno estudiado.

La etapa de diseño consolidó un plan estratégico fundamentado en las necesidades y características identificadas en la etapa inicial, estableciendo objetivos claros orientados a mejorar el aprendizaje activo en Estudios Sociales a través de estrategias gamificadas. Se seleccionaron metodologías innovadoras y herramientas digitales que fomentan la participación activa y el compromiso de los estudiantes, alineadas con el currículo educativo y las capacidades tecnológicas de la Unidad Educativa Villa Florida. Este proceso permitió estructurar una propuesta educativa integral, asegurando que los recursos y actividades fueran accesibles, pertinentes y efectivos para alcanzar los resultados de aprendizaje esperados en el contexto específico de octavo año de educación básica.

La etapa de implementación y validación permitió poner en práctica las estrategias gamificadas diseñadas, logrando generar un entorno educativo más dinámico y participativo para el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Villa Florida. La evaluación por parte de expertos proporcionó retroalimentación

valiosa, destacando aspectos positivos como la innovación metodológica y el aumento del interés estudiantil, así como áreas de mejora relacionadas con la optimización de recursos y la adecuación de las actividades a diversos niveles de competencia. Este proceso validó la efectividad de las estrategias desde una perspectiva técnica y pedagógica, asegurando su pertinencia y su potencial para ser replicadas o adaptadas en contextos similares.

Referencias bibliográficas

- Constitución de la República del Ecuador. (20 de Octubre de 2008). Recuperado el 14 de Abril de 2024, de https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
- Correa, D. (3 de Octubre de 2022). Los modelos pedagógicos: trayectos históricos. *Scielo*, 10(2). doi:<https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v10i2.860>
- Hodges, C. (27 de Marzo de 2020). La diferencia entre la enseñanza remota de emergencia y el aprendizaje en línea. *EDUCAUSE*, 11(7). Recuperado el 3 de Mayo de 2024, de <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>
- Kahu, E. (18 de Agosto de 2013). Enmarcar la participación de los estudiantes en la educación superior. *Estudios de educación superior*, 38(5), 758-773. doi:<https://doi.org/10.1080/03075079.2011.598505>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (10 de Abril de 2021). Recuperado el 14 de Abril de 2024, de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf>
- Mayorga, L. (5 de Julio de 2023). Gamificación y TICS en la educación en Ecuador. *Conciencia Digital*, 6(3). doi: <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i3.2591>
- Montoya, D. (31 de Mayo de 2021). *Gamificación como estrategia didáctica en las Ciencias Sociales*. Recuperado el 3 de Mayo de 2024, de <https://repositorio.uan.edu.co/server/api/core/bitstreams/ffb3e8db-7ce1-4108-a79a-2a4bfa81be58/content>
- Ordoñez, B. (2021). Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Universidad y Sociedad*, 13(3). doi: <http://orcid.org/0000-0003-4222-8559>
- Peralta, D. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Sociedad y Tecnología*, 3(2), 2-10. doi:<https://doi.org/10.51247/st.v3i2.62>
- Pilaquinga, C. (30 de Marzo de 2023). *Gamificación para la enseñanza de las ciencias sociales*. Obtenido de

<https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/95bd8ccc-b57d-46ba-9609-1b8b862659ad/content>

- Salvin, R. (2014). Aprendizaje cooperativo y rendimiento académico : ¿por qué funciona el trabajo en grupo? *Scielo*, 30(3), 785-791.
doi:<https://dx.doi.org/10.6018/analesps.30.3.201201>.
- Schleicher, A. (2018). *Valuing our Teachers and Raising their Status: How Communities Can Help*,. Paris: OECD. doi:<http://dx.doi.org/10.1787/9789264292697>
- Vasquez, S. (2022). La motivación pedagógica: su importancia y sus estrategias de desarrollo. *de investigación en Ciencias de la Educación, Paidagogo*, 4(2). doi:DOI:
<https://doi.org/10.52936/p.v4i2.132>
- Yáñez, K. (2022). *Gamificación para la enseñanza – aprendizaje de Estudios Sociales en décimo año de la Unidad Educativa Picaihua*. Obtenido de
<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5719?mode=full>