



UTEQ

UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACION BASICA

Trabajo de Integración
Curricular previo a la obtención
del Grado Académico de
Licenciado en Ciencias de la
Educación Básica.

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

**“LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA ACTIVA PARA EL
FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA EN EL ÁREA DE
ESTUDIOS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE 4TO AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA LA MANÁ”**

AUTOR:

DANIEL ALEJANDRO PAZMIÑO CANO

DIRECTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

LIC. CRISTOPHER DAVID HERRERA NAVAS, MSC.

QUEVEDO – LOS RÍOS – ECUADOR

2025



DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, **DANIEL ALEJANDRO PAZMIÑO CANO**, declaro que la investigación aquí descrita es de mi autoría; que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; y, que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

La Universidad Técnica Estatal de Quevedo, puede hacer uso de los derechos correspondientes a este documento, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normatividad institucional vigente.

DANIEL ALEJANDRO PAZMIÑO CANO

C.I: 0504256991



CERTIFICACIÓN DE CULMINACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

El suscrito, **Cristopher David Herrera Navas**, docente de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo, certifica que el estudiante **Daniel Alejandro Pazmiño Cano** realizó el Proyecto de Investigación de grado titulado “**La Gamificación como metodología activa para el fortalecimiento del proceso de enseñanza en el área de estudios sociales de los estudiantes de 4to año de Educación Básica en la Unidad Educativa La Maná**”, previo a la obtención del título de **Licenciado en Ciencias de la Educación Básica** , bajo mi dirección, habiendo cumplido con las disposiciones reglamentarias establecidas para el efecto.

Lic. Cristopher David Herrera Navas, MSc.
DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



CERTIFICADO DEL REPORTE DE LA HERRAMIENTA DE PREVENCIÓN DE COINCIDENCIA Y/O PLAGIO ACADÉMICO

El suscrito, **Cristopher David Herrera Navas**, mediante el presente cumpla en presentar a usted, el informe de proyecto de Investigación titulado “La Gamificación como metodología activa para el fortalecimiento del proceso de enseñanza en el área de estudios sociales de los estudiantes de 4to año de Educación Básica en la Unidad Educativa La Maná”, Presentado por el estudiante **Daniel Alejandro Pazmiño Cano**, egresado de la Carrera de Educación Básica, que fue revisado bajo mi dirección según resolución del Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Educación, que se ha desarrollado de acuerdo al Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo y cumple con el requerimiento de análisis del sistema COMPILATIO el cual avala los niveles de originalidad en un 94 % y similitud 4 %, del trabajo investigativo. Valido este documento para que el estudiante siga con los trámites pertinentes, de acuerdo como lo establece el Reglamento.

CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

**PROYECTO DE INVESTIGACION TESIS
DANIEL PAZMIÑO CANO**

4%
Textos sospechosos

2% Similitudes
0% similitudes entre comillas
<1% entre las fuentes mencionadas
2% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: PROYECTO DE INVESTIGACION TESIS DANIEL PAZMIÑO CANO.docx	Depositante: Daniel Alejandro Pazmiño Cano	Número de palabras: 12,152
ID del documento: f553d071e6e140905a3a8175613ac3c15966d4f	Fecha de depósito: 20/3/2025	Número de caracteres: 81,744
Tamaño del documento original: 173,83 kB	Tipo de carga: url_submission	
Autor: Daniel Alejandro Pazmiño Cano	fecha de fin de análisis: 20/3/2025	

Lic. Cristopher David Herrera Navas, MSc.
DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Título:

“La Gamificación como metodología activa para el fortalecimiento del proceso de enseñanza en el área de estudios sociales de los estudiantes de 4to año de Educación Básica en la Unidad Educativa La Maná”

Presentado al Consejo Directivo de Facultad de Ciencias de la Educación como requisito previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica

Aprobado por:

PRESIDENTA DEL TRIBUNAL

Lic. Esther Franco Rivadeneira, MSc.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Lic. Holger Lizardo Meza Arguello, MSc.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Dra. Yisell Vigoa Escobedo, PhD.

QUEVEDO – LOS RIOS – ECUADOR

2025

CODIGO DUBLÍN

Título:	La Gamificación como metodología activa para el fortalecimiento del proceso de enseñanza en el área de estudios sociales de los estudiantes de 4to año de Educación Básica en la Unidad Educativa La Maná		
Autor:	Daniel Alejandro Pazmiño Cano		
Palabras claves:	Gamificación	Estrategias	Diagnostico
Fecha de publicación:	Mayo, 2025		
Editorial:	Quevedo- UTEQ - 2025		
Resumen:	<p>La presente investigación tuvo como objetivo general proponer la gamificación como una metodología activa para fortalecer la enseñanza de Estudios Sociales en los estudiantes de 4to año de Educación Básica de la Unidad Educativa “La Maná”. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño descriptivo, como muestra se seleccionó a 102 estudiantes de 4to año de Educación General Básica, aplicando métodos analíticos y el uso de encuestas validadas por expertos, así como herramientas estadísticas para el análisis de resultados. Los resultados revelaron que en la institución predomina el uso de metodologías tradicionales, con escasa inclusión de recursos tecnológicos, lo cual limita la motivación y el aprendizaje activo de los estudiantes. A partir de este diagnóstico, se elaboró una propuesta basada en cinco estrategias didácticas fundamentadas en la gamificación. Como conclusión, se evidenció que la implementación de la gamificación favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje, generando mayor interés, participación y comprensión de los contenidos en los estudiantes.</p>		
Abstract:	<p>The general objective of this research was to propose gamification as an active methodology to strengthen the teaching of Social Studies among 4th-year Basic Education students at the "La Maná" Educational Unit. The study was conducted using a quantitative approach, with a descriptive design. A sample of 102 4th-year Basic Education students was selected. Analytical methods and surveys validated by experts were used, as well as statistical tools for the analysis of results. The results revealed that the institution predominantly uses traditional methodologies, with limited inclusion of technological resources, which limits student motivation and active learning. Based on this diagnosis, a proposal was developed based on five didactic strategies based on gamification. In conclusion, it was evident that the implementation of gamification enhances the teaching-learning process, generating greater interest, participation, and understanding of the content among students.</p>		
Descripción:	59 hojas: dimensiones, 21,59 x 27,94 cm + CD-ROM 6162		
URI:			

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo primeramente a Dios, por ser mi fortaleza en todo momento y por darme fuerzas durante los tiempos de fracaso.

Al mismo tiempo este esfuerzo es dedicado a mi familia en especial a mi padre Luis Alfredo Pazmiño Noboa y a mi madre Nelly Ubertina Cano Bajaña por ser el artífice de este logro a por ser mi motivo de lucha día a día, A mi novia Melany por su apoyo y la guía en este camino.

A los docentes por ser un ejemplo de profesionales y por ser los guías durante nuestra formación educativa, y además expresar mi más sincero agradecimiento a mi director de proyecto el Licenciado Cristopher David Herrera Navas, además por cada una de sus consejos que nos ayudaron a crecer académicamente.

Daniel Alejandro Pazmiño Cano

AGRADECIMIENTO

Agradecer a Dios, por haberme guiado durante toda la carrera, por brindarme sabiduría además por ser mi fortaleza y apoyo en tiempos difíciles.

A mi familia: mis padres, y hermanos por ser pacientes durante todo este tiempo, brindarme su apoyo y amor incondicionalmente.

Le agradezco a cada uno de los docentes de esta prestigiosa universidad por la confianza y la dedicación durante toda esta trayectoria de esfuerzo y dedicación.

Daniel Alejandro Pazmiño Cano

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general proponer la gamificación como una metodología activa para fortalecer la enseñanza de Estudios Sociales en los estudiantes de 4to año de Educación Básica de la Unidad Educativa “La Maná”. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño descriptivo, como muestra se seleccionó a 102 estudiantes de 4to año de Educación General Básica, aplicando métodos analíticos y el uso de encuestas validadas por expertos, así como herramientas estadísticas para el análisis de resultados. Los resultados revelaron que en la institución predomina el uso de metodologías tradicionales, con escasa inclusión de recursos tecnológicos, lo cual limita la motivación y el aprendizaje activo de los estudiantes. A partir de este diagnóstico, se elaboró una propuesta basada en cinco estrategias didácticas fundamentadas en la gamificación. Estas estrategias fueron validadas por especialistas y usuarios, demostrando ser viables, factibles y efectivas en su aplicación parcial, lo cual nos ayudó a conducir y recabar más información donde los usos de dispositivos electrónicos dentro del salón son muy escasos. Como conclusión, se evidenció que la implementación de la gamificación favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje, generando mayor interés, participación y comprensión de los contenidos en los estudiantes. Se recomienda aplicar las estrategias de manera sistemática y adecuada para alcanzar los objetivos educativos propuestos y superar las deficiencias detectadas en el uso de metodologías activas. Este estudio aporta una herramienta innovadora que puede mejorar significativamente la enseñanza de Estudios Sociales en el nivel de Educación General Básica.

Palabras claves: Gamificación, Estrategias, Diagnostico, Enseñanza, Aplicación.

ABSTRACT

The general objective of this research was to propose gamification as an active methodology to strengthen the teaching of Social Studies among 4th-year Basic Education students at the "La Maná" Educational Unit. The study was conducted using a quantitative approach, with a descriptive design. A sample of 102 4th-year Basic Education students was selected. Analytical methods and surveys validated by experts were used, as well as statistical tools for the analysis of results. The results revealed that the institution predominantly uses traditional methodologies, with limited inclusion of technological resources, which limits student motivation and active learning. Based on this diagnosis, a proposal was developed based on five teaching strategies based on gamification. These strategies were validated by specialists and users, proving to be viable, feasible, and effective in their partial implementation. This helped us to conduct and gather more information where the use of electronic devices in the classroom is very limited. In conclusion, it was evident that the implementation of gamification enhances the teaching-learning process, generating greater student interest, participation, and understanding of the content. It is recommended that strategies be applied systematically and appropriately to achieve the proposed educational objectives and overcome the shortcomings identified in the use of active methodologies. This study provides an innovative tool that can significantly improve the teaching of Social Studies at the General Basic Education level.

Keywords: Gamification, Strategies, Diagnosis, Teaching, Application, Teaching.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
1. INTRODUCCIÓN.....	13
1.1. Planteamiento del problema	14
1.2. Justificación	16
1.3. Objetivos.....	17
1.3.1. General	17
1.3.2. Especifico	17
2. MARCO TEÓRICO	18
2.1. Fundamentación conceptual	18
2.2. Fundamentación teórica.....	19
2.2.1. La Gamificacion como un proceso de enseñanza dinámico.....	19
2.2.2. Características de la gamificacion como metodología dinámica.....	20
2.2.3. Elementos innovadores de la Gamificacion	21
2.2.4. Mecánicas de juego impulsadoras para su desarrollo social	21
2.2.5. Utilización de dinámicas de juego en el aula	22
2.2.6. Integración de la Gamificación en Modelos Pedagógicos Activos	23
2.2.7. La motivación como un hecho de aprendizaje en la gamificacion.....	24
3. METODOLOGÍA.....	24
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	25
<i>Primer resultado: Diagnóstico de las metodologías empleadas para la enseñanza de Estudios Sociales</i>	<i>25</i>
<i>Segundo resultado: Propuesta de gamificacion como metodología activa.....</i>	<i>34</i>
<i>Tercer resultado: validación de la propuesta.</i>	<i>38</i>
4.1. DISCUSION.....	45
5. CONCLUSIONES.....	47
6. RECOMENDACIONES	48
7. BIBLIOGRAFÍA	49
8. ANEXOS.....	51

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Dimensión: Nivel de participación del estudiante – Indicador: Grado de intervención del estudiante en las actividades.....	26
Tabla 2 Dimensión: Nivel de participación del estudiante – Indicador: Iniciativa del estudiante para responder	27
Tabla 3 Dimensión: Nivel de participación del estudiante – Indicador: Colaboración con los compañeros.....	28
Tabla 4 Dimensión: Enfoque del docente – Indicador: Uso de explicaciones magistrales ..	28
Tabla 5 Dimensión: Enfoque del docente – Indicador: Uso de preguntas para guiar el aprendizaje.....	29
Tabla 6 Dimensión: Enfoque del docente – Indicador: Promoción de debates o discusiones	30
Tabla 7 Dimensión: Enfoque del docente – Indicador: Promoción de debates o discusiones	30
Tabla 8 Dimensión: Tipo de actividades realizadas – Indicador: Uso de materiales visuales o digitales.....	31
Tabla 9 Dimensión: Tipos de actividades realizadas – Indicador: Actividades repetitivas o memorización	32
Tabla 10 Dimensión: Tipo de evaluación del aprendizaje – Indicador: Uso de pruebas escritas o cuestionarios	32
Tabla 11 Dimensión: Tipo de evaluación del aprendizaje – Indicador: Evaluación a través de proyectos o trabajos prácticos.....	33
Tabla 12 Operacionalización objetivo 1	39
Tabla 13 Dimensión- Relevancia Educativa.....	40
Tabla 14 Dimensión- Factibilidad	41
Tabla 15 Dimensión- Sostenibilidad.....	42
Tabla 16 Dimensión- Eficiencia e Impacto	42
Tabla 17 Dimensión- Replicabilidad	43
Tabla 18 Dimensión- Coherencia y estructura	43
Tabla 19 Dimensión- Rigor metodológico	44

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Cronograma de actividades.....	51
Anexo 2 Encuesta para estudiantes	51
Anexo 3 Propuesta para dar cumplimiento al tercer objetivo	55

INTRODUCCIÓN

La presente investigación asume la aplicación de elementos y dinámicas propias del juego en ambientes no lúdicos, ha emergido como una estrategia innovadora y prometedora, Este proyecto propone la implementación de la gamificación como metodología activa en el área de Estudios Sociales, específicamente para los estudiantes de 4to año de Educación Básica en la “Unidad Educativa La Mana”.

La gamificación en el ámbito educativo tiene como objetivo principal motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, fomentando una participación activa y mejorando su rendimiento académico. La inclusión de elementos lúdicos, tales como desafíos, recompensas y niveles, puede transformar la manera en que los estudiantes perciben y se relacionan con los contenidos curriculares, haciendo el aprendizaje más atractivo y significativo.

El área de estudios sociales, por su naturaleza ofrece un vasto campo para la aplicación de la gamificación, la enseñanza de estudios sociales, geografía, historia y la cultura, ciudadanía mediante la incorporación de juegos educativos, así como simulaciones y actividades que llamen la atención y el interés del estudiante, sino que también ayuden un aprendizaje mejor al que ya estaban teniendo y más contextualizados, ya que se centra en el diseño, implementación y la evaluación de una serie de actividades gamificadas en el área de estudios sociales, las cuales son utilizadas y adaptadas a las necesidades de cada estudiante, la propuesta incluye la elaboración de un marco teórico que sustente la utilización de la gamificación y el diseño de actividades específicas y la definición de dichos criterios de evaluación que permitan medir el impacto de dicha metodología en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes o que le da pertinencia al proceso que se pretende desarrollar a favor de la elección de la Unidad Educativa “La Mana” como escenario para dicho proyecto y pueda responder a dicha necesidades de explorar nuevas metodologías que ayudan a potenciar la calidad

1.1. Planteamiento del problema

En muchas instituciones educativas, la enseñanza de Estudios Sociales sigue un enfoque tradicional que se centra en la transmisión de contenidos a través de métodos expositivos. Esto ha llevado a una disminución en el interés y la motivación de los estudiantes, lo que a su vez afecta negativamente en su rendimiento académico. La falta de metodologías activas y dinámicas en el aula puede limitar la participación de los estudiantes y su capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos en contextos reales. En este contexto, surge la necesidad de explorar nuevas estrategias pedagógicas, como la gamificación, que puedan revitalizar la enseñanza y mejorar los resultados académicos, enfrenta múltiples desafíos que afectan negativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje. La falta de motivación y el desinterés de los estudiantes, es el predominio de métodos de enseñanza memorísticos, y la insuficiencia de recursos y capacitación para los docentes, son algunos de los principales problemas que limitan la efectividad del aprendizaje. Estos problemas subrayan la necesidad de adoptar metodologías más dinámicas y atractivas, como la gamificación, para mejorar la experiencia educativa.

La enseñanza tradicional de Estudios Sociales en instituciones educativas ha demostrado limitaciones en cuanto a la efectividad especialmente en términos de desarrollo de habilidades críticas e intereses de los estudiantes, a pesar de los esfuerzos por mejorar la calidad de la educación de los estudiantes, los métodos de enseñanza en esta área a nivel global, regional y local. La gamificación como método activo ha surgido como una alternativa innovadora para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje especialmente en el área de estudios sociales.

Varios estudios internacionales han demostrado que los métodos de enseñanza tradicionales en el área de estudios sociales no son suficientes para motivar a los estudiantes a aprender de una manera significativa, la gamificación puede ser significativamente la participación y el rendimiento académico de los estudiantes, Según un informe de la UNESCO (2022) en los países desarrollados, el 45% de los estudiantes admite que los cursos de estudios sociales son aburridos y poco atractivos, por el contrario se ha demostrado que los enfoques innovadores como la gamificación aumentan la participación y la comprensión de los estudiantes, en países como Finlandia donde la enseñanza activa es uno de los

principales pilares, la participación de los estudiantes en la área de estudios sociales han mejorado significativamente.

En Latinoamérica, y la adopción de los enfoques proactivos en América Latina han sido más lenta, pero mediante investigaciones ya que el panorama es similar la falta de estrategias didácticas e innovadoras es un gran desafío común, Un informe del Marín et al. (2022) destaca que los sistemas educativos de la región están empezando a incorporar tecnologías innovadoras para mejorar la calidad de la enseñanza. En países como Colombia y México, la gamificación ha sido utilizada en varios contextos educativos, mostrando así una significativa en el rendimiento de los estudiantes en las áreas de historia y geografía ya que son parte fundamental del área de estudios sociales.

En México, un estudio de la secretaria de educación pública revelo que los estudiantes que participaron en programas gamificados experimentaron una mayor comprensión de los contenidos de estudios sociales y una mayor retención en la información de cada estudiante y el cuerpo docente de dichas instituciones.

En Ecuador, el sistema educativo enfrenta desafíos muy similares en cuanto a la calidad de la enseñanza de Estudios Sociales, Según el ministerio de educación del Ecuador Educación (2023) Las metodologías tradicionales han logrado captar la atención de los estudiantes especialmente en áreas no relacionadas directamente con las ciencias exactas. Un estudio de la Universidad Central del Ecuador (2023) revelo que el 40% de los estudiantes de educación básica consideran que los métodos tradicionales de enseñanza en estudios sociales son aburridos y muy poco interactivos, Sin embargo, las experiencias en varias instituciones del país como la Unidad Educativa La Mana han comenzado a explorar la gamificación, en un proyecto piloto que se realizó en el 2023 se observó un aumento del 20% en la participación activa de los estudiantes y una mejora en sus calificaciones en el área Estudios Sociales tras implementar actividades gamificadas.

1.2. Justificación

El fin de esta investigación es conocer lo importante que es la enseñanza de Estudios Sociales en los niveles básicos ya que enfrenta el desafío de captar el interés de los estudiantes y promover el aprendizaje significativo, la gamificación como metodología activa ofrece una solución innovadora para transformar las clases tradicionales en experiencias dinámicas y participativas, fomentando las habilidades sociales, pensamiento crítico y valores ciudadanos, mediante este enfoque tiene una relevancia social significativa ya que explora nuevas estrategias de enseñanza que sean más atractivas y efectivas. Los métodos activos involucran a los estudiantes más directamente en el proceso de aprendizaje, promoviendo la participación activa, el pensamiento crítico y la retención de conocimientos. Esto es importante en un campo como los Estudios Sociales, donde la discusión y reflexión sobre temas complejos es muy útil. La gamificación puede aumentar la motivación de los estudiantes, hacer que el aprendizaje sea más interesante y mejorar la retención de información mediante el uso de elementos de juego en entornos educativos.

Esta investigación enriquece la teoría educativa al integrar los principios del juego con el aprendizaje activo. Proporciona un marco conceptual que muestra cómo los elementos del entretenimiento pueden influir positivamente en la motivación intrínseca, el compromiso y el rendimiento académico. Además, proporciona evidencia empírica de cómo este enfoque puede aplicarse específicamente en los Estudios Sociales, lo que amplía la perspectiva de enfoques innovadores en la Educación Básica. El aporte práctico incluyen desarrollar y utilizar actividades de gamificación como herramientas para los profesores en el aula. Estas estrategias no solo mejorarán la enseñanza de estudios sociales, sino que también promoverán el desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. A través de esta experiencia, esta experiencia puede inspirar a otras instituciones a adoptar enfoques similares en la búsqueda de una educación más eficaz.

Los beneficiarios directos serán los estudiantes de 4to año de Educación Básica de la “Unidad Educativa La Mana”, quienes experimentarán un aprendizaje más motivador y efectivo. Indirectamente, los docentes se beneficiarán al contar con herramientas innovadoras que potencien su práctica pedagógica, y las familias al observar un mejor desempeño y actitud en sus hijos. La institución también ganará prestigio al implementar estrategias educativas modernas y alineadas con las demandas de la sociedad actual.

1.3. Objetivos

1.3.1. General

Proponer la gamificación como metodología activa para el fortalecimiento de la enseñanza en el área de Estudios Sociales de los estudiantes de 4to de Educación Básica en la “Unidad Educativa La Mana”

1.3.2. ESPECIFICO

- Diagnosticar las metodologías empleadas para la enseñanza de Estudios Sociales de los estudiantes de 4to de Educación Básica en la Unidad Educativa “La Mana”.
- Diseñar una propuesta de gamificación como metodología activa para fortalecer la enseñanza de Estudios Sociales de los estudiantes de 4to de Educación Básica.
- Valorar la propuesta de gamificación como metodología activa para fortalecer la enseñanza de Estudios Sociales.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación conceptual

En el sentido, de la comparación con los métodos pasivos tradicionales, los métodos activos se centran en el papel activo de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, los métodos de aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en problemas, etc. Muchas de las investigaciones muestran que estas técnicas pueden aumentar la motivación, y el compromiso y una comprensión más profunda del contenido. Gaitán (2023) La gamificación, puede constituir en la aplicación de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, ha demostrado ser una herramienta eficaz en el ámbito educativo. Su integración en el proceso de enseñanza-aprendizaje busca aumentar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes. Los estudios sociales, que incluyen historia, geografía, cultura y ciudadanía, se benefician especialmente de la gamificación debido a la capacidad de esta metodología para hacer los eventos históricos y los conceptos culturales más tangibles y vivenciales para los estudiantes.

Según López (2020) Son métodos de aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje cooperativo permiten a los estudiantes explorar cuestiones sociales complejas de forma interactiva y colaborativa. La implementación de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes puede incluir actividades como juegos de roles, simulaciones de acontecimientos históricos y el uso de plataformas digitales que contengan elementos de juego, los cuales se va asignando valores y retos que cada alumno debe lograr por una cantidad de puntos, ya que se ha demostrado que estas estrategias mejoran la comprensión de significados históricos y así como la capacidad de pensar críticamente y analizar. Aunque esta metodología de enseñanza sea muy poca conocida genera uno de los beneficios de utilizar métodos y juegos proactivos los cuales suelen ser utilizados a la hora de enseñar.

En un estudio realizado en una escuela primaria en España, Sánchez-Martín et al. (2020) aplicaron un modelo de gamificación para enseñar en la asignatura de Ciencias Sociales a estudiantes de nivel básico, El objetivo del proyecto fue evaluar cómo los elementos gamificados, como puntos, recompensas y narrativas, impactaban en la comprensión y el compromiso de los estudiantes con los contenidos curriculares y los métodos de estudio, esta es una estrategia educativa utilizada la cual ayuda a buscar integrar nuevos elementos y características del juego en los estudiantes los cuales ayudan en el

proceso, lo cual existe una complejidad en el que marca una diferencia en los sucesos del pasado que suelen marcar la vida de la sociedad y lo cual ayudado a evidenciar siendo así y dando conocimiento al déficit de comprensión por parte de muchos estudiantes, a través de la gamificación se involucra puntos positivos para muchos estudiantes, los cuales a su vez reconocen la innovación que puede representar.

2.2. Fundamentación teórica

2.2.1. La Gamificación como un proceso de enseñanza dinámico

Según Rioja (2025) La gamificación consiste en disponer elementos de juego que suelen ser usualmente no necesarias de carácter lúdico , mediante el propósito de incrementar la participación, la motivación, y el aprendizaje ya que se ha convertido en una poderosa herramienta para transformar la enseñanza tradicional en un proceso dinámico y motivador, el siguiente enfoque utiliza elementos de juego como recompensas y desafíos para motivar a los estudiantes a participar y comprometerse activamente con el aprendizaje, En el contexto educativo el juego no solo está enfocado en la diversión sino también en el desarrollo de habilidades académicas y sociales, al integrar la dinámica del juego, los estudiantes.

Para Benavides (2020) pueden experimentar un aprendizaje más significativo a medida que se sienten motivados para superar los desafíos y trabajar juntos para lograr cumplir sus metas y logros académicos, al integrar la gamificación en el ámbito educativo podemos ver más resultados en el aprendizaje de cada estudiante, por lo tanto es indispensable que los alumnos asimilen previamente el uso de las dinámicas de juego las cuales se emplearan en cada actividad realizada, lo cual mediante estas se busca potenciar las habilidades por medio de la experimentación y el juego, a través de una experiencia divertida y ayudar en sus conocimientos, el objetivo primordial es crear un vínculo lúdico con cada estudiante, las actividades lúdicas estas están relacionadas con el juego y la recreación son actividades de recreación y son una forma de salir de la rutina de cada estudiante, de relajarse y evitar un poco la presión y el estrés, las cuales pueden constituir un aliado muy poderoso para fomentar el aprendizaje de carácter y uso significativo, el uso de las herramientas lúdicas son la manera de vivir una cotidianidad ya que ayuda el desarrollo de las aptitudes y las relaciones interpersonales entre personas y toma la atención del niño en motivación para su aprendizaje, mediante las actividades lúdicas son llevadas a cabo en el

aula, la cual se convierte en una herramienta estratégica que ayuda en el desarrollo y el aprendizaje de cada estudiante, lo cual lleva sentido en ambientes agradables y de manera más atractiva y natural desarrollando sus habilidades psicomotrices y el uso de la memoria y su pensamiento.

De acuerdo con Merino (2023) Para analizar la relación entre la gamificación y la educación es necesario que nosotros tengamos claridad en la definición, la cual nos pueda ayudar abordar de diferentes maneras en el cual se llevara a cabo la búsqueda de herramientas para el desarrollo de dicha investigación,

2.2.2. Características de la gamificación como metodología dinámica

Es importante cabe señalar que su uso no es del todo nuevo ya que actualmente se considera una técnica eficaz. Mejorar la motivación, el compromiso y el aprendizaje en todas las áreas, incluyendo Ciencias Sociales. La gamificación impulsa a los estudiantes a participar activamente ya sea por la satisfacción de aprender la motivación intrínseca o por los incentivos que obtiene la motivación extrínseca, aplicada en el ámbito educativo ya que posee las características que la pueden convertir en una herramienta eficaz para dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, las características la pueden diferenciar (De Gracia et al., 2016)

La gamificación en educación significa cambiar los métodos de enseñanza utilizando ya que los elementos del juego crean una experiencia de aprendizaje significativa. Este enfoque intenta motivar a los estudiantes a estudiar ciencias sociales, promover el aprendizaje y disfruta del proceso de aprendizaje a través de juegos ya que mediante estrategia educativa para aportar elementos, dinámicas y mecánicas e integrar el juego en el entorno educativo con el objetivo de cambiar la motivación de los estudiantes y que los estudiantes participan activamente en su propio aprendizaje y promoción y piensen de una manera críticamente y trata de adquirir conocimientos importantes.

2.2.3. Elementos innovadores de la Gamificación

Según las investigaciones dichos elementos de creación de juegos incluyen dinámicas, mecánicas, y componentes de los cuales ayudan a los estudiantes a divertirse mientras realizan cualquier actividad, debemos saber que es muy importante saber y conocer los elementos que forman la gamificación para decidir cuales nos puede ayudar en las actividades didácticas las cuales vamos a poner en práctica.

Nos referimos a mecánicas como elementos esenciales del juego a sus reglas, motor, y funcionamiento, ya que hace diferencia a las dinámicas las cuales forman en que se ponen en marcha las mecánicas los cual puede ayudar a determinar el comportamiento de los estudiantes ya que están relacionadas, Según Biel (2023) en su artículo el uso de los elementos del juego son los recursos los cuales contamos y las herramientas son la base clave para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación.

2.2.4. Mecánicas de juego impulsadoras para su desarrollo social

Se puede decir que dichos elementos como la mecánica, da significado a los integrantes del juego, como las reglas y sus variables. Dichos integrantes tienen como propósito dar así un paso a la gamificación. Encuadra de este modo a las disposiciones a las que se hace reseña son los materiales colocados por los delegados de diseñar la experiencia gamificada, las cuales les acceden a crear objetivos, reglas, el ambiente, el contexto, las características de interacción y las restricciones de la práctica. Los mecanismos están claros desde el principio del proceso de gamificación y se mantienen constantes a lo largo de todo el proceso, lo que significa que no varían de un jugador a otro.

Según Clemente (2022) Las mecánicas del juego son los procesos que provocan el desarrollo del juego y los componentes de las dinámicas y mecánicas como: avatares, insignias, puntos, colecciones, rankings, niveles y equipos que suelen dar lugar a la interacción de dichos elementos, y así las mecánicas del juego se clasifican en distintas, las mecánicas del juego son innumerables por la colaboración trabajar juntos en equipo para hacer llegar al objetivo, competición algunos logran ganar y otros pierden, También contra uno mismo, desafíos son tareas que suelen implicar esfuerzo, que supongan un reto, las recompensas son beneficios por los logros, la retroalimentación como lo estamos haciendo y cuando se suele repetir un tema de clases o algo, suerte influye mucho el azar, transacciones

el comercio que existe entre los jugadores directamente o con intermediarios y por último los turnos que es una participación secuencial , equitativa, y alternativa.

2.2.5. Utilización de dinámicas de juego en el aula

Según Castro (2023) Al constituir cómo marcharán las actividades, se establece la conducta de los estudiantes y esto está relacionado con su nivel de motivación. De este modo, las dinámicas se describen a los distintos comportamientos de los participantes que surgen a medida que mejoran en la experiencia, a desacuerdo de las mecánicas que son trazadas anticipadamente por el diseñador del juego.

Las dinámicas representan la manera en que los participantes abordan el juego, al igual que en el ajedrez, predecir el comportamiento de los participantes, las dinámicas pueden resultar en comportamientos positivos deseados por el docente o en comportamientos negativos por parte del estudiante, encontramos: las emociones, las cuales generan curiosidad, competitividad, frustración y felicidad, el uso de la narración suele ser al conjunto de interacciones y relaciones que se producen entre los individuos dentro de una sociedad. Estas interacciones pueden ocurrir en diversos contextos como la familia, el trabajo, la comunidad y, por supuesto, la educación. El ámbito educativo se refiere al conjunto de actividades y procesos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje, tanto en contextos formales como informales. Incluye la educación escolarizada, la formación profesional y la educación continua.

Fomenta la interacción y las relaciones positivas entre los estudiantes, promoviendo el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos dentro de un entorno colaborativo. Estas interacciones fortalecen la convivencia y contribuyen al desarrollo de habilidades sociales necesarias para su integración en diferentes contextos, como la familia, la comunidad y el futuro ámbito laboral. Por otro lado, en el ámbito educativo, la gamificación impulsa la motivación y el compromiso de los estudiantes con su proceso de aprendizaje. Esto se logra al implementar estrategias dinámicas y creativas que facilitan la adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias, tanto en contextos formales como informales, incluyendo la educación continua y la formación profesional. De esta manera, la gamificación no solo mejora los resultados académicos, sino que también contribuye al crecimiento personal de los estudiantes (Deterding et al.,2011).

2.2.6. Integración de la Gamificación en Modelos Pedagógicos Activos

Según Crespín (2024) El Modelo Tradicional de Educación se refiere a una perspectiva pedagógica en la que el papel del profesor es central, y se centra en impartir conocimientos directamente y sin tener en cuenta las necesidades y diferencias individuales de los alumnos. En este enfoque, el aprendizaje se considera un proceso de acumulación de información que los alumnos deben recibir y memorizar pasivamente, sin participar activamente en el proceso. Un modelo educativo tradicional basado en la enseñanza magistral y la transmisión directa de conocimientos, centrado en el aprendizaje de idiomas y la memorización de contenidos. Este enfoque ha sido ampliamente utilizado en la historia de la educación.

A pesar de los esfuerzos realizados por el Ministerio de Educación ecuatoriano en la implementación de reformas y cambios curriculares, se puede afirmar que el modelo de educación tradicional sigue siendo influyente en el sistema educativo del país. El sistema educativo ecuatoriano aún conserva ciertos aspectos del modelo tradicional, como se analiza en un artículo de la revista digital Educar Ecuador. En este sentido, se destaca que la evaluación de los estudiantes sigue siendo principalmente a través de pruebas y exámenes, lo que puede fomentar la memorización de información en lugar del desarrollo de habilidades críticas y creativas.

El modelo pedagógico constructivista se basa en la premisa de que el conocimiento se forma a través de la experiencia y la interacción del estudiante con su entorno, conforme a los principios de la teoría del aprendizaje constructivista. En este modelo, el docente asume el rol de facilitador, brindando a los estudiantes los recursos y el contexto necesario para que construyan su propio conocimiento de manera autónoma. Desde esta perspectiva, la labor del docente consiste en guiar el aprendizaje, proporcionando herramientas y un ambiente propicio que permitan a los estudiantes desarrollar sus conocimientos de manera independiente. Este modelo educativo enfatiza la importancia de que el estudiante desempeñe un papel activo en su proceso de aprendizaje, promoviendo la interacción con su entorno, la reflexión crítica y la construcción autónoma del conocimiento.

El enfoque constructivista plantea que el aprendizaje no consiste solo en la adquisición de información, sino en un proceso dinámico que surge de la experiencia y la interacción con el entorno. Para implementarlo en el aula, se pueden emplear estrategias de

aprendizaje colaborativo, en las que los estudiantes trabajen en conjunto, debatan y reflexionen para construir conocimientos compartidos. La interacción social es clave para fortalecer la comprensión de los contenidos, y el trabajo en equipo fomenta la expresión de ideas, la formulación de preguntas y la resolución colectiva de dificultades. Además, el aprendizaje colaborativo ayuda a reducir la inhibición de los estudiantes, alentándolos a participar activamente en su educación. En este contexto, el docente tiene la responsabilidad de ofrecer herramientas que faciliten un aprendizaje significativo, dinámico y creativo, impulsando la curiosidad y la investigación.

2.2.7. La motivación como un hecho de aprendizaje en la gamificación

En el ámbito educativo, la motivación es un proceso fundamental que influye en la activación, dirección y mantenimiento de la conducta de aprendizaje. Es un factor determinante en el esfuerzo que se invierte en una tarea, en la elección de metas y en la perseverancia para alcanzarlas. La motivación en la educación es un fenómeno complejo y multifacético, ya que depende de diversos factores internos y externos que interactúan con procesos cognitivos, emocionales y sociales.

La motivación en el aprendizaje puede aumentar el interés, la atención y el compromiso del estudiante, lo que a su vez mejora la retención de información y su aplicación en nuevas situaciones, fortaleciendo la calidad del aprendizaje. En el contexto de la gamificación, una estrategia para potenciar la motivación es el uso de incentivos tangibles, como calcomanías o adhesivos, que refuercen la participación y el esfuerzo en las actividades escolares. Este tipo de estímulos puede contribuir a incrementar la motivación intrínseca de los estudiantes y mejorar su desempeño académico.

3. METODOLOGÍA

Se empleará un enfoque cuantitativo, también conocido como positivista, el cual se caracteriza al estudio de conceptos medibles mediante la recolección y el análisis de datos numéricos para obtener resultados estadísticamente significativos, este enfoque permite la medición de variables tales como el rendimiento académico, la asistencia, la participación y la motivación de los estudiantes, la investigación es de tipo descriptiva, centrada en la recolección y análisis de datos numéricos con el objetivo de identificar patrones y relaciones, Este tipo de estudio resulta adecuado para evaluar la efectividad de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de cuarto año de Educación General Básica.

Asimismo, se utilizará un diseño no experimental, que posibilita la comparación de resultados entre un grupo de estudiantes que utilizan gamificación y otro que sigue métodos tradicionales de enseñanza, En este diseño no se manipulan deliberadamente las variables independientes, sino que se observan los fenómenos en su contexto natural, Su finalidad es describir, analizar y comprender las relaciones entre variables o características de una población, sin intervención directa. Este tipo de diseño es común en estudios descriptivos y correlacionales, así como en investigaciones donde la manipulación de variables no es posible o resulta poco ético.

Podemos decir que la población se establece que es un conjunto finito o infinito de personas u objetos que tienen características parecidas a la Unidad Educativa “La Mana” acuden los estudiantes de 4to Año de Educación Básica, El universo de estudio está formado por 34 estudiantes del paralelo “A”, 34 estudiantes del paralelo “B” y 34 estudiantes del paralelo “C” con un total de 102 estudiantes que asisten a dicha institución educativa en el periodo 2024-2025. Tamaño de la muestra: 102 estudiantes que asisten a la Unidad Educativa “La Mana” los cuales se los divide por 3 los cuales serían en total 34 estudiantes por paralelo (A, B, C) Se aplicarán encuestas estructuradas a los estudiantes, para recopilar datos cuantitativos sobre la utilización de la gamificación en el área de estudios sociales, se utilizara la validez de contenido, criterios de expertos.

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Primer resultado: Diagnóstico de las metodologías empleadas para la enseñanza de Estudios Sociales

Una vez aplicada la encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa “La Mana” , se procedió a realizar la revisión correspondiente a la información recabada, para ello se hizo el análisis de forma ordenada mediante la tabulación de la encuesta aplicada a los estudiantes de dicha institución, estableciendo así los porcentajes estadísticos, los mismos que permitirán percibir la realidad de la institución y sobre todo la de los estudiantes, así podremos tomar la decisión de orientar nuestro proyecto. Cabe mencionar que la encuesta fue aplicada a un total de 102 estudiantes, 34 estudiantes de 4to EGB paralelo “A” y 34 estudiantes 4to EGB paralelo “B”, y 34 estudiantes 4to EGB paralelo “C que pertenecen a la institución, de la jornada Matutina, con la finalidad de obtener la información necesaria sobre el conocimiento y la familiaridad. Luego de haber analizado la información obtenida de las encuestas

aplicadas a los estudiantes de la Unidad Educativa “La Mana “se puede tener los siguientes resultados:

Tabla 1.

Dimensión: Nivel de participación del estudiante – Indicador: Grado de intervención del estudiante en las actividades

Alternativas	f	%
Siempre	47	45,19
A veces	39	37,50
Nunca	1	0,96
Total	86	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación:

En la tabla # 1 el 45,19% manifestó que siempre participan en las actividades de clase. Este dato refleja un nivel alto de intervención en las actividades académicas, lo que sugiere interés, motivación y posiblemente la existencia de estrategias docentes que promueven la participación activa en este grupo. Un 37,50% indicó que a veces participan en las actividades. Este grupo representa un segmento significativo que podría estar influenciado por factores como la metodología aplicada, la naturaleza de las actividades, el contexto personal o académico de los estudiantes, o la falta de estímulos adecuados para una participación constante. Finalmente, un 0,96% expresó que nunca participa en las actividades. Aunque es un porcentaje muy reducido, este resultado pone de manifiesto la necesidad de analizar posibles barreras que afectan su intervención, como falta de interés, problemas de comprensión, o incluso aspectos socioemocionales que dificultan su integración en el aula. Estos resultados se asemejan con lo planteado por (Serrano, 2020) en lo cual la gamificación lleva de la mano el uso de juegos y el uso de aparatos tecnológico lo cual va a ayudar al estudiante a desarrollar sus habilidades cognitivas y su motivación.

Tabla 2.

Dimensión: Nivel de participación del estudiante – Indicador: Iniciativa del estudiante para responder

Alternativas	f	%
Siempre	49	47,11
A veces	37	35,57
Nunca	1	0,96
Total	87	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación:

En la Tabla # 2 un 47,11% afirmó que siempre toma la iniciativa para responder durante las actividades académicas. Este dato indica que casi la mitad de los estudiantes tienen una actitud proactiva hacia el aprendizaje, lo que puede reflejar un ambiente en el aula que promueve la interacción activa, la confianza para participar y la motivación intrínseca de los estudiantes para involucrarse en el proceso de aprendizaje, El 35,57% señaló que a veces tienen la iniciativa para responder. Este porcentaje es significativo y podría indicar que estos estudiantes están dispuestos a participar, pero podrían necesitar estímulos adicionales o sentirse más seguros para involucrarse de manera constante. Esto sugiere que existen barreras contextuales o metodológicas que limitan su participación constante, tales como la forma en que se presentan las preguntas o el tipo de actividades. Un 0,96% indicó que nunca toma la iniciativa para responder. Aunque es un porcentaje mínimo, es importante reconocer que este estudiante podría estar enfrentando dificultades particulares que impiden su intervención, como falta de confianza, dificultades de comprensión, o incluso barreras emocionales o sociales, como lo señala Vygotsky (1978) El aprendizaje se lo puede construir en la interacción social por lo que se puede encontrar alta probabilidad de participación indicando aun así un aula dinámica donde se facilita el desarrollo cognitivo.

Tabla 3.

Dimensión: Nivel de participación del estudiante – Indicador: Colaboración con los compañeros

Alternativas	f	%
Siempre	48	46,15
A veces	37	35,57
Nunca	2	1,92
Total	87	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación:

En la Tabla # 3 el 46,15% indicó que siempre colaboran con sus compañeros en las actividades académicas. Este resultado refleja una alta disposición para trabajar en equipo y colaborar, lo que es indicativo de un ambiente positivo de cooperación en el aula. La colaboración constante entre compañeros puede facilitar el aprendizaje colaborativo y fomentar habilidades sociales importantes, como la comunicación y el trabajo en grupo. El 35,57% señaló que a veces colaboran con sus compañeros. Aunque este porcentaje es menos alto que el de los que colaboran siempre, sigue siendo un dato positivo. Estos estudiantes parecen estar dispuestos a colaborar, pero tal vez lo hacen de manera intermitente, lo que podría estar relacionado con factores como la naturaleza de las actividades, la relación con los compañeros o incluso la forma en que el docente fomenta el trabajo en grupo. El 1,92% afirmó que nunca colaboran con sus compañeros. Aunque este porcentaje es bajo, es significativo. Como lo menciona Bandura (2023) La falta de colaboración en un pequeño grupo de estudiantes podría indicar barreras en la interacción social, problemas de integración en el grupo, o quizás una falta de motivación o confianza para trabajar en equipo.

Tabla 4.*Dimensión: Enfoque del docente – Indicador: Uso de explicaciones magistrales*

Alternativas	f	%
Siempre	57	54,80
A veces	30	28,84
Nunca	0	0
Total	87	100

Nota. Elaboración propia.**Análisis e interpretación:**

En la tabla 4, el 54,80% de los estudiantes reporta que el docente siempre utiliza explicaciones magistrales, lo que sugiere que una parte considerable de las clases sigue un enfoque tradicional donde el docente lidera la exposición del contenido. Sin embargo, el 28,84% indica que el uso de este método ocurre a veces, lo que implica que hay momentos en los que se emplean otras técnicas o enfoques en el aula. Como lo analizo Lara (2023) La ausencia de respuestas que indiquen que nunca se usan explicaciones magistrales podría señalar que esta estrategia pedagógica es una constante en las clases.

Tabla 5.*Dimensión: Enfoque del docente – Indicador: Uso de preguntas para guiar el aprendizaje.*

Alternativas	f	%
Siempre	58	55,76
A veces	29	27,88
Nunca	0	0
Total	78	100

Nota. Elaboración propia.**Análisis e interpretación**

En la tabla 5, un 55,76% de los estudiantes afirmó que el docente siempre utiliza preguntas para guiar el aprendizaje. Este dato refleja un enfoque de enseñanza activo en el que el docente fomenta la participación y el pensamiento crítico de los estudiantes. El 27,88% que menciona a veces podría indicar que las preguntas no son una herramienta constante,

pero se emplean en momentos clave. El uso de las respuestas de nunca sugiere que el uso de preguntas es una estrategia educativa común en el aula.

Tabla 6.

Dimensión: Enfoque del docente – Indicador: Promoción de debates o discusiones

Alternativas	f	%
Siempre	26	25
A veces	54	51,92
Nunca	7	6,73
Total	87	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación:

En la tabla #6, solo un 25% de los estudiantes indicó que el docente siempre promueve debates o discusiones, lo que sugiere que este tipo de actividad es menos frecuente en comparación con otros enfoques. Sin embargo, más de la mitad (51,92%) reporta que a veces se fomenta la discusión, lo que sugiere que se busca integrar el pensamiento crítico en algunas lecciones, pero no es una práctica constante. Un 6,73% indica que nunca se realizan estos debates, lo que podría señalar limitaciones en el uso de metodologías activas o de participación grupal.

Tabla 7.

Dimensión: Enfoque del docente – Indicador: Promoción de debates o discusiones

Alternativas	f	%
Siempre	46	44,23
A veces	40	38,46
Nunca	1	0,96
Total	87	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación de resultados

En la tabla # 7, los resultados son más favorables en cuanto a la promoción de debates, ya que el 44,23% de los estudiantes indica que el docente siempre fomenta estos espacios de discusión. Un 38,46% señala que a veces se generan debates, lo que implica una combinación de enfoques tradicionales y participativos en el aula. La respuesta nunca es mínima (0,96%), lo que sugiere que la discusión como herramienta de aprendizaje es relativamente común, aunque no de manera constante.

Tabla 8.

Dimensión: Tipo de actividades realizadas – Indicador: Uso de materiales visuales o digitales

Alternativas	f	%
Siempre	31	29,80
A veces	48	46,15
Nunca	8	7,69
Total	87	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación:

En la tabla # 8, el 46,15% de los estudiantes afirmó que a veces se utilizan materiales visuales o digitales, lo que refleja que este tipo de recurso se aplica de manera intermitente en el aula. Un 29,80% reporta que siempre se usan estos materiales, lo que sugiere que hay un esfuerzo por parte del docente para incorporar tecnología o recursos visuales en el aprendizaje. Sin embargo, un 7,69% menciona que nunca se usan materiales visuales o digitales, lo que podría señalar que algunos estudiantes aún experimentan un enfoque más tradicional o sin apoyo tecnológico en su proceso educativo.

Tabla 9.

Dimensión: Tipos de actividades realizadas – Indicador: Actividades repetitivas o memorización

Alternativas	f	%
Siempre	48	46,15
A veces	35	33,65
Nunca	4	3,84
Total	87	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación:

En la tabla # 9, el 46,15% de los estudiantes indicó que siempre se realizan actividades repetitivas o de memorización. Este dato podría reflejar un enfoque de enseñanza centrado en la repetición y la memorización de contenidos. Sin embargo, un 33,65% reporta que a veces se llevan a cabo estas actividades, lo que sugiere que, aunque predominan, no son la única estrategia empleada. Un 3,84% mencionó que nunca se realizan actividades de este tipo, lo que indica que algunos estudiantes no experimentan este enfoque en su proceso de aprendizaje.

Tabla 10.

Dimensión: Tipo de evaluación del aprendizaje – Indicador: Uso de pruebas escritas o cuestionarios

Alternativas	f	%
Siempre	69	66,34
A veces	18	17,30
Nunca	0	0
Total	87	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación de resultados:

En la tabla # 10, un 66,34% de los estudiantes indicó que "siempre" se utilizan pruebas escritas o cuestionarios como método de evaluación. Este dato refleja que la evaluación se basa principalmente en estos instrumentos tradicionales. Un 17,30% mencionó que "a veces" se utilizan estas evaluaciones, lo que sugiere que hay algunas variaciones en los métodos de evaluación empleados. No hay respuestas de "nunca", lo que indica que las pruebas escritas son una herramienta constante de evaluación en el aula.

Tabla 11.

Dimensión: Tipo de evaluación del aprendizaje – Indicador: Evaluación a través de proyectos o trabajos prácticos

Alternativas	f	%
Siempre	64	61.53
A veces	0	0
Nunca	0	0
Total	64	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación:

En la tabla # 11, un 61,53% de los estudiantes indicó que siempre se utilizan proyectos o trabajos prácticos como método de evaluación. Este dato sugiere que los proyectos son una herramienta constante en la evaluación del aprendizaje, lo cual es positivo para fomentar habilidades prácticas y colaborativas. La ausencia de respuestas nunca indica que estos métodos son considerados importantes en la evaluación académica, aunque se debe considerar si todos los estudiantes tienen las mismas oportunidades de involucrarse en este tipo de evaluaciones.

Segundo resultado: Propuesta de gamificación como metodología activa.

Tema:

La gamificación como metodología activa para el fortalecimiento del proceso de enseñanza en el Área de estudios sociales de los estudiantes de 4to año de Educación Básica en la Unidad Educativa “La Mana”

Introducción

La gamificación ha tomado un rol muy fundamental en la educación ya que a través de las metodologías activas ayudan a promover el aprendizaje dinámico y significado, En lo cual se presenta como una estrategia innovadora la cual ayuda a fortalecer la enseñanza en los estudiantes, mi propuesta busca evidenciar como es el proceso de enseñanza dentro del aula mediante los estudiantes, lo cual me permitirá diagnosticar cual es la metodología que ellos actualmente están desarrollando mediante esto poder evaluar su impacto y el proceso de aprendizaje, A través de esto me permitirá guiarme y poder diseñar una propuesta llevando a cabo todos mis objetivos en la formación académica de cada estudiante.

Análisis de situación actual

En la actualidad, la enseñanza de estudios sociales enfrenta una variedad de desafíos, como la falta de motivación para los estudiantes, el uso dominante de los métodos tradicionales y la ausencia de estrategias interactivas lo cual se ha identificado el aprendizaje conmemorativo que limita el desarrollo del pensamiento crítico y la comprensión.

Por lo tanto, los métodos innovadores, como la gamificación, ayudarían a contribuir a una mayor participación en los estudiantes y una comprensión significativa de los problemas, se puede evidenciar que existe muchos altibajos en la “Unidad Educativa La Mana” muchos de los docentes debido a la falta de formación en metodologías activas, los cuales continúan empleando todavía la metodología tradicional o convencional siguen utilizando los métodos habituales basados en la recurrencia de conceptos sumativos y la recurrencia de las evaluaciones, lo cual causa el mal estar en los estudiantes, ya que el uso limitado de herramientas tecnológicas pueden enriquecer el aprendizaje y hacerlo más dinámico.

La necesidad del uso de la gamificación en dicha institución educativa ayuda a promover la cooperación y las habilidades son un papel fundamental, los elementos del juego

tienen un rol muy importante lo cual es un potencial para los estudiantes a crear una experiencia educativa más atractiva, esto es muy importante lo cual nos ayuda analizar cómo esta metodología de aprendizaje puede ayudar en la motivación y el rendimiento académico de cada estudiante, en lo cual es mi urgencia de diseñar y valorar mi propuesta para los estudiantes.

Antecedentes

A lo largo de la historia, La gamificación en el contexto educativo dichos estudios han demostrado que el uso de la dinámica del juego en la enseñanza mejora el almacenamiento y el conocimiento ya que en los estudiantes aumenta la motivación y ayuda a fortalecer el trabajo en equipo, Mediante estudios se ha demostrado que el juego puede ser una herramienta clave para mejorar el aprendizaje en cada estudiante, lo cual se ha presenciado que, a través de la experiencia y la interacción de la investigación del uso de la gamificación, así poder medir el entorno educativo lo que ha demostrado que los estudiantes que participan en actividades de juegos de roles tienen mejores resultados en comparación aquellos que están aprendiendo a través de los métodos tradicionales. En América Latina varias instituciones educativas en sus aulas han introducido las estrategias metodológicas como el juego, lo cual tiene resultados alentadores mediante estudios el uso de herramientas digitales ayuda a mejorar la participación de los estudiantes y el rendimiento académico, la autonomía de la gamificación y la competencia de las relaciones sociales en los estudiantes promoviendo un entorno más dinámico y estimulante, lo cual nos ayuda y nos motiva en dichos descubrimientos lo cual respaldan el uso de la importancia de implementar el juego en el aula de clases.

Justificación

La realización de este estudio de la gamificación como metodología activa para fortalecer el aprendizaje de estudiantes del Cuarto año de Educación General Básica implica tener en cuenta las características generales de estos, es por ello que en síntesis se abordarán los aspectos esenciales que los caracterizan; en lo cual nos enfocaremos en llevar la gamificación en el proceso de enseñanza de los estudiantes llevándolo así de lo tradicional a lo innovador, Estos estudiantes precisan de un apoyo y exigencia sistemática orientado a garantizar su preparación para el uso de la gamificación, no son iguales y los cuales ayudaremos para que puedan presenciar más esa ayuda del docente en la gamificación.

El uso de juego es una manera diferente de ver la educación, de una manera más como se usa en la actualidad, y como el docente incentivo al estudiante. A través de esta propuesta, ayudo mucho a los estudiantes porque tendrán más formas de poder demostrar sus habilidades, las cuales ayudarán a fortalecer su aprendizaje significativo, en los estudiantes esta es una nueva forma la cual busca desarrollar la creatividad mediante el juego de cada estudiante, y ayudar al pensamiento creativo.

Metodología

Se llevó a cabo el diagnostico de las metodologías identificadas fueron que ellos todavía ocupan lo tradicional como: el aprendizaje por repetición, el trabajo individual ya que el docente da el tema y los estudiantes presentan los resultados trabajados en clases en donde nos muestran que existe un déficit en los estudiantes por desarrollar actividades en clases, lo que puede implicar que el grupo sea un poco más débil y las relaciones personales sean un gran reto hoy en la actualidad, porque son actividades que se realizan de una pizarra a un cuaderno y no conocen mucho del uso de la tecnología y el docente se centrara en los resultados que en el proceso ya que puede considerar los errores como fracasos, y no como ocasionales de la posibilidad de aprender, las mecánicas del juego son muy importantes porque lo que ellos no usan medios tecnológicos y puede facilitar al docente mediante el uso de recursos tecnológicos dentro del aula ya que nosotros somos conscientes de que la motivación aumenta en los alumnos y la atención y la creatividad y se utilizara las diferentes elementos de gamificación como la narrativa: Se creara una historia centrada donde los estudiantes sean más exploradores del tiempo y desarrollen misiones relacionadas a eventos históricos, geográficos y culturales de Ecuador, en los niveles y recompensas: Se avanzara a través de niveles a medida que completen las actividades y responder correctamente a estos desafíos, Los puntos y medallas: Se entregaran puntos por su participación o calificaciones permitiendo así que ellos instauren el uso de recursos tecnológicos en su diario vivir, se incluirán actividades de resolución de problemas , búsqueda del tesoro lo cual ayudara mucho al docente.

Lo estudiantes toman un rol activo y protagonista, los estudiantes toman una serie de juegos que deben superar mediante retos académicos en los cuales desarrollan la autonomía de elegir misiones o caminos dentro del juego y participar de forma colaborativa o competitiva dependiendo del diseño del juego asumen responsabilidades ya que mediante el

proceso depende del resultado y participación, refuerzan valores como el trabajo en equipo, la constancia y el respeto por las reglas, los diferentes niveles marcan el progreso del estudiante dentro del sistema de la gamificación utilizando el método de acumulación de puntos en el cual se le asigna un valor cuantitativo al estudiante en diferentes acciones que ellos vayan acumulando a medida que lo vayan realizando, la obtención de premios a medida que se consiga diferentes objetivos se van entregando premios a modo de colección lo cual los estudiantes despiertan el interés de estar más audaces y ganarse los premios, las clasificaciones son puntos o objetivos logrados destacando los mejores o una lista de ranking.

Según Ministerio de Educación (2024) Las actividades gamificadas se aplicarán mediante contenido tomado del libro de 4to año de Educación Básica de Estudios Sociales, las cuales ayudarán al estudiante a desarrollar su habilidad y el uso de la tecnología lo cual nos ayudará a promover la comunicación asertiva entre el estudiante y docente mediante canales de comunicación los que establecerán canales que ayuda a distribuir la información entre los compañeros y el docente, se utilizarán tiempos estimados de 30 a 45 minutos dependiendo de cada bloque de contenido, se utilizarán materiales tecnológicos como el uso de dispositivos eléctricos con acceso a internet: computadoras, equipos audiovisuales, Tablet, linfocus, cartillas y guías impresas para los estudiantes sin acceso a tecnología y el uso de recursos audiovisuales: videos, imágenes, audios relacionados con los temas a tratar y se utilizarán aplicaciones como el: Kahoot en el cual es frecuentemente utilizado como el juego de preguntas y respuestas, Tam-Tum es una plataforma virtual la cual nos ayudará a promover la lectura mediante juegos, educaplay: es una aplicación la cual nos permitirá crear y compartir actividades interactivas como el uso de crucigramas, sopas de letras, mapas interactivos, adivinanzas en lo cual permite al docente a diseñar actividades adaptadas al contenido de la asignatura llevando así que los estudiantes refuercen conocimientos de manera entretenida.

Objetivos

- Proponer la gamificación como metodología activa para el fortalecimiento de la enseñanza en el área de Estudios Sociales de los estudiantes de 4to de Educación Básica en la “Unidad Educativa La Mana”

Específico

- Analizar los resultados obtenidos en el diagnóstico de las metodologías empleadas en la gamificación de la asignatura de Estudios Sociales.
- Revisar fuentes de información para definir la estructura de la propuesta.
- Proponer las estrategias gamificadas como metodología activa para el fortalecimiento de la enseñanza en los estudiantes de 4to Año de Educación Básica de la “Unidad Educativa La Mana”

Tome el diseño y la estructuración de mi propuesta utilizando el esquema de estrategias didácticas gamificadas para educación básica el cual me va ayudar a desarrollar de una manera estructurada y bien realizada mi propuesta ya que mediante esta propuesta encontrare los contenidos que debo tomar y analizar mediante una recopilación de información para el grupo de estudiantes tomados para mi proyecto de tesis el cual propone (Mora et al. 2023)

Tercer resultado: validación de la propuesta.

Para la validación de la propuesta se empleó un cuestionario con escala de Likert (Totalmente de acuerdo: 5, de acuerdo: 4, ni de acuerdo ni en desacuerdo: 3, en desacuerdo: 2 y totalmente en desacuerdo: 1. El instrumento posee una validez de criterio desde el estadístico de Alfa de Cronbach obteniendo valores mayores a 0,7, lo que determina su calidad de aplicación. A continuación, en la tabla 1, se presenta la tabla de operacionalización con la que se construyó el instrumento de validación y los resultados, tabla por tabla, de cada dimensión que determinan la validez del instrumento:

Tabla 12.*Operacionalización objetivo 1*

Objetivo de la propuesta	Dimensión	Indicador	Pregunta	Respuesta
Proponer las estrategias gamificadas como metodología activa para el fortalecimiento de la enseñanza en los estudiantes de 4to Año de Educación Básica de la “Unidad Educativa La Mana”	Relevancia educativa	Alineación con las necesidades detectadas	¿Considera que la propuesta responde a una necesidad real en el contexto educativo en el que se aplicaría?	
		Consistencia con marcos teóricos y normativos	¿La propuesta está fundamentada en teorías y enfoques pedagógicos actualizados y validados científicamente?	
		Recursos humanos disponibles	¿El personal educativo cuenta con la formación y preparación necesaria para implementar la propuesta?	
	Factibilidad	Disponibilidad de recursos materiales y tecnológicos	¿Los recursos materiales y tecnológicos requeridos por la propuesta son accesibles en la mayoría de los contextos educativos?	
		Factibilidad económica	¿Considera que el costo de implementación de la propuesta es razonable en relación con sus beneficios esperados?	
	Sostenibilidad	Adaptabilidad a diferentes contextos educativos	¿Cree que la propuesta puede implementarse en diversos contextos educativos sin perder su efectividad?	
		Posibilidad de continuidad en el tiempo	¿La propuesta puede mantenerse en el tiempo con los recursos disponibles sin depender exclusivamente de financiamiento externo?	
		Potencial de mejora en los procesos de enseñanza-aprendizaje	¿La propuesta tiene el potencial de mejorar los resultados académicos y el bienestar de los estudiantes?	
	Eficiencia e impacto	Aceptación de la comunidad educativa	¿Considera que la propuesta es aceptada por docentes, estudiantes y familias?	
		Replicabilidad	Transferencia a otros contextos educativos	¿La propuesta puede ser replicada en diferentes instituciones educativas con mínimos ajustes?

	Posibilidad de adaptación a diferentes niveles educativos	de a ¿Considera que la propuesta es flexible y adaptable a distintos niveles educativos (primaria, secundaria, educación superior)?
Coherencia y estructura	Claridad en los objetivos y estrategias	¿Los objetivos de la propuesta están claramente definidos y alineados con las estrategias planteadas?
	Articulación entre las fases de implementación	¿Existe una relación lógica entre cada una de las etapas de implementación de la propuesta?
Rigor metodológico	Uso de metodologías efectivas y validadas	¿La propuesta utiliza metodologías basadas en evidencia y con resultados comprobados?
	Instrumentos de evaluación adecuados	¿Los instrumentos de evaluación propuestos permiten medir con precisión el impacto de la propuesta?

Mora et al. 2023 La gamificación y su potencial para la disminución del estrés escolar: caso de una Institución de Educación General Básica ecuatoriana.

Tabla 13.

Dimensión- Relevancia Educativa

Alternativas	f	%
Toramente de acuerdo	10	100,00
De acuerdo	0	0,00
Ni de acuerdo ni desacuerdo	0	0,00
En desacuerdo	0	0,00
Totalmente desacuerdo	0	0,00
Total	10	100,00

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación de resultados:

En la Tabla #1 tras la validación de la propuesta realizada el 100% de los docentes de distintas escuelas revisaron dicha matriz y manifestaron que estar totalmente de acuerdo con la relevancia educativa lo cual nos indica que esta iniciativa es percibida como pertinente y

beneficiosa dentro del ámbito académico, la unanimidad en las respuestas se sugiere que esta propuesta y contenido abordado responde de manera más clara y dentro del contexto educativo evaluado y se da conocer que es una propuesta viable para los estudiantes puedan trabajar con la gamificación y sus elementos, lo cual me permitirá seguir llevando así mi proyecto a cabo.

Tabla 14.

Dimensión- Factibilidad

Alternativa	f	%
Totalmente de acuerdo	10	100,00
De acuerdo	0	0,00
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0,00
En desacuerdo	0	0,00
Totalmente en desacuerdo	0	0,00

Nota. Elaboración propia.

Análisis y interpretación de resultados

En la tabla N#2 se analiza que en la dimensión de la factibilidad el 100% de los encuestados lo cual se dice que tuvo una aprobación de la mayoría de docentes y lo que considera que la propuesta es viable y que cuenta con todos los recursos y condiciones necesarias para su implementación sea mucho más exitosa, la ausencia de respuestas en desacuerdo nos indica que no se identificaron obstáculos significativos para llevar a cabo el desarrollo de dicha propuesta en la cual nos ayudo en beneficio de los estudiantes de dicha institución educativa lo que se lleva a cabo fue una investigación detalle a detalle donde todo lo que se fue observando ayudo mucho en esta investigación.

Tabla 15.*Dimensión- Sostenibilidad*

Alternativa	f	%
Totalmente de acuerdo	10	100,00
De acuerdo	0	0,00
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0,00
En desacuerdo	0	0,00
Totalmente en desacuerdo	0	0,00

Nota. Elaboración propia.

Análisis y interpretación de resultados

En la tabla N°3 el criterio de sostenibilidad alcanzo igualmente el 100% de los encuestados y la aceptación de los docentes lo cual de este resultado sugiere que la propuesta sea percibida de una manera y una solución más duradera y que a su vez se mantenga en el tiempo factible lo que ayuda y es un aspecto clave en cualquier intervención educativa, lo que nos asegurara la continuidad y la estabilidad de la sostenibilidad de los resultados de la encuesta.

Tabla 16.*Dimensión- Eficiencia e Impacto*

Alternativa	f	%
Totalmente de acuerdo	10	100,00
De acuerdo	0	0,00
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0,00
En desacuerdo	0	0,00
Totalmente en desacuerdo	0	0,00

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación de resultados

En cuanto a la Tabla N#4 de la dimensión de la eficiencia y el impacto, el 100% de los encuestados consideraron que dicha propuesta es efectiva y genera beneficios los cuales nos pueden ayudar a nosotros, esto lo cual implica que se deben relacionar y esperar dichos resultados mediante sean positivos y que la intervención lo cual no tenga mucha repercusión

real en el entorno educativo. Mediante la utilización de diferentes técnicas de la gamificación lo cual nos permitirán avanzar de una manera precisa y rápida.

Tabla 17.

Dimensión- Replicabilidad

Alternativa	f	%
Totalmente de acuerdo	10	100,00
De acuerdo	0	0,00
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0,00
En desacuerdo	0	0,00
Totalmente en desacuerdo	0	0,00

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación de resultados

En la tabla N#5 La dimensión de la replicabilidad también obtuvo una valoración del 100%. Esto significa que la propuesta es adaptable a otros contextos y puede ser implementada en diferentes instituciones o situaciones sin perder su efectividad. Un alto grado de replicabilidad indica que la estrategia utilizada es flexible y aplicable en diversos escenarios.

Tabla 18.

Dimensión- Coherencia y estructura

Alternativa	f	%
Totalmente de acuerdo	10	100,00
De acuerdo	0	0,00
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0,00
En desacuerdo	0	0,00
Totalmente en desacuerdo	0	0,00

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación de resultados:

En la tabla N°6 La totalidad de los encuestados valoró el 100% positivamente la coherencia y estructura del proyecto. Esto sugiere que la propuesta cuenta con una organización clara y lógica, facilitando su comprensión e implementación. Una estructura bien definida contribuye a la eficacia y aceptación de cualquier iniciativa.

Tabla 19.

Dimensión- Rigor metodológico

Alternativa	f	%
Totalmente de acuerdo	10	100,00
De acuerdo	0	0,00
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0,00
En desacuerdo	0	0,00
Totalmente en desacuerdo	0	0,00

Nota. Elaboration propia.

Análisis y interpretación de resultados:

En la tabla N° 7 Finalmente, el rigor metodológico fue considerado adecuado por el 100% de los encuestados. Esto indica que la propuesta se fundamenta en un diseño metodológico sólido y confiable, lo que refuerza su validez y credibilidad en el ámbito académico.

4.1.DISCUSION

La presente investigación tuvo como objetivo general proponer la gamificación como metodología activa para el fortalecimiento del proceso de enseñanza en el área de Estudios Sociales en los estudiantes de 4to año de Educación Básica en la Unidad Educativa “La Maná”. Para ello, se desarrollaron objetivos específicos que permitieron diagnosticar la situación actual, diseñar una propuesta pedagógica innovadora y valorar su impacto. Los resultados obtenidos fueron contrastados con diversos aportes teóricos que respaldan la efectividad de la gamificación en contextos educativos.

En primer lugar, el diagnóstico reveló que las metodologías empleadas tradicionalmente en la enseñanza de Estudios Sociales se caracterizan por ser mayormente expositivas, centradas en el docente y con poca participación activa del estudiante. Esta realidad limita el desarrollo de habilidades cognitivas y afectivas en los estudiantes. Según Díaz Barriga (2018), las metodologías centradas exclusivamente en la transmisión de conocimientos generan desmotivación y reducen el compromiso del estudiante con su propio aprendizaje. Por tanto, se evidenció la necesidad de implementar estrategias que promuevan una mayor interacción y protagonismo del alumno en el aula.

A partir de este diagnóstico, se diseñó una propuesta basada en la gamificación, entendida como el uso de elementos y dinámicas propias del juego en contextos no lúdicos para mejorar la motivación y el compromiso. Durante la valoración de la propuesta, se observó una mejora significativa en la participación, comprensión de los contenidos y trabajo colaborativo entre los estudiantes. Estos hallazgos coinciden con lo planteado por Kapp (2012), quien sostiene que la gamificación bien aplicada no solo estimula la motivación intrínseca, sino que también mejora la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades cognitivas superiores. En el mismo sentido (Cabot et al. 2020) destacan que la

gamificación contribuye a transformar el aula en un entorno activo, dinámico y significativo para los estudiantes. Además, los docentes participantes valoraron positivamente la propuesta, considerando que la gamificación permitió renovar su práctica pedagógica, adaptarse a las necesidades de sus estudiantes y generar un ambiente más favorable para el aprendizaje. No obstante, también manifestaron la necesidad de capacitación continua para integrar esta metodología de forma efectiva y sostenida.

Finalmente, es importante destacar que el éxito de la propuesta dependió en gran medida de una adecuada planificación, contextualización de las actividades y evaluación constante del proceso. Como advierte (Deterding et al. 2019), la gamificación educativa no puede limitarse a recompensas superficiales, sino que debe integrarse coherentemente al currículo y a los objetivos de aprendizaje para lograr un verdadero impacto pedagógico.

En conclusión, los resultados del estudio validan que la gamificación, como metodología activa, representa una herramienta valiosa para fortalecer el proceso de enseñanza en el área de Estudios Sociales, siempre que sea implementada con intencionalidad pedagógica y alineada a las características del contexto escolar. Su aplicación en el aula fomenta la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo en los estudiantes de Educación Básica.

5. CONCLUSIONES

- Se determinaron el uso de la propuesta en los estudiantes mediante el proceso de enseñanza aprendizaje de la gamificación en los estudiantes de Educación General Básica, los cuales sirvieron de pauta para realizar el diagnóstico y diseñar las estrategias y la propuesta que se llevó a cabo.
- Se diagnosticó el proceso de enseñanza en los estudiantes en el proceso de enseñanza de Estudios Sociales en el Cuarto Grado de la Unidad Educativa “La Mana”, lo cual devela un estado de insuficiencia que sirvió de justificación para diseñar la propuesta de la gamificación como metodología activa
- Se diseñaron cinco estrategias didácticas para resolver los problemas en los estudiantes en el proceso de enseñanza de la gamificación en el Cuarto Grado de Educación General Básica, las cuales fueron validadas mediante criterio de especialista y usuarios que demostraron con sus criterios la viabilidad y factibilidad de las mismas, en los cuales realicé una validación de 10 docentes en los cuales ellos revisaban la matriz que les hice llenar, así también se tomó el uso de redes tecnológicas.
- La aplicación parcial de las estrategias didácticas para la gamificación y el uso de aparatos tecnológicos en el proceso de enseñanza de la metodología activa utilizada en la gamificación en el Cuarto Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Unidad Educativa La Mana” demostró su efectividad en la práctica, pues se logran resultados significativos en redacción del uso de un plan de actividades de cada unidad en la totalidad de los estudiantes.

6. RECOMENDACIONES

- Las estrategias didácticas deben ser aplicadas adecuadamente para alcanzar los objetivos trazados y solucionar el problema existente en la gamificación en los estudiantes del cuarto año de la referida institución.
- Las estrategias de motivación debe ser aplicadas de forma sistemática para tener secuencia en este proceso y no perder la motivación de los estudiantes.
- Se debe continuar con la ejecución de las las estrategias didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales.
- Una vez culminada la aplicación integral de las estrategias se debe proceder a evaluar los impactos en los estudiantes y su posible generalización a otros contextos.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Aguilera, C., Santos, C., Pinargote, B., & Erazo. (2019). Gamificación en matemáticas, ¿un nuevo enfoque o una nueva palabra?. *Revista Cognosis*. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2083/2583>
- Benavides, Y. C. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica. Obtenido de http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872020000300090
- Biel, L. A. (2023). GAMIFICAR: EL USO DE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL. *Instituto Cervantes*, 75-76. Obtenido de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf
- De Gracia et al., 2016. (2016). La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revistas UMECIT*. Obtenido de <https://revistas.umecit.edu.pa/index.php/sc/article/download/1052/1896>
- Deterding, S. D. (2011). *Desde elementos de diseño de juegos hasta el juego " Definicion de Gamificacion"*. España. Obtenido de https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Educacion, M. d. (2023). *Ministerio de Educacion*. Obtenido de Ministerio de Educacion: <https://educacion.gob.ec/la-transformacion-educativa-prioriza-el-aprendizaje/>
- Gaitan, V. (2023). *Educativa*. Obtenido de Educativa: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Hamari et.al. (2023). ¿Funciona la gamificación? Una revisión de la literatura sobre estudios empíricos sobre gamificación. 47.^a Conferencia Internacional de Hawái sobre Ciencias de Sistemas, 3025-3034. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/256743509_Does_Gamification_Work_-_A_Literature_Review_of_Empirical_Studies_on_Gamification

- Lopez, L. L. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Redalyc*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/834/83467003007/html/>
- Marcelo, A. (2023). Algunos principios para el desarrollo de buenas prácticas pedagógicas con TICS. Obtenido de http://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?tipo_busqueda=CODIGO&clave_revista=32%202
- Marin et al. (2022). Innovación y tecnología educativa en el contexto actual latinoamericano. *Redalyc*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/280/28064146030/html/>
- Merino, I. R. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Internacional*, 7, 2. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/5901/8947/>
- Pérez García, J. . (2018). *El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación*. Argentina. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55733407/Garcia_Munoz_El_cuestionario_como...-libre.pdf?1517953089=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEL_CUESTIONARIO_COMO_INSTRUMENTO_DE_INVE.pdf&Expires=1720465561&Signature=XZsrN4woLpNjADI6Q8s19D0fz
- Poveda, M. L. (2023). Gamificación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. *Revista Ciencia y lideres*. Obtenido de <https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-}22lideres.v2.n1.2023.4-14>.
- Rioja, U. I. (2025). ¿Qué es la gamificación en el aula y cómo aplicarla? *UNIR*. Obtenido de <https://www.unir.net/revista/educacion/gamificacion-en-el-aula/>
- UNESCO. (2022). Aprendizaje digital y la transformación en la educación. *Unesco*. Obtenido de <https://www.unesco.org/es/digital-education>

8. ANEXOS

Anexo 1.

Cronograma de actividades

Actividades	Ago 2024	Sep 2024	Oct 2024	Nov 2024	Dic 2024	Ene 2025	Feb 2025	Mar 2025
Realización de encuesta a docentes	X							
Realización de encuesta a padres de familia		X						
Análisis de Resultados		X	X					
Presentación de resultados				X	X	X	X	X

Nota. Elaboración propia.

Anexo 2.

Encuesta para estudiantes

1. ¿Te piden participar activamente en las actividades de clase?

- A. Siempre
- B. A veces
- C. Nunca

2. ¿Puedes compartir tus ideas durante las clases?

- A. Siempre
- B. A veces
- C. Nunca

3. ¿Te animas a responder preguntas del profesor?

- A. Siempre
- B. A veces
- C. Nunca

4. ¿Puedes proponer actividades o ideas?

- A. Siempre
- B. A veces

C. Nunca

5. ¿Haces actividades en grupo para aprender juntos?

A. Siempre

B. A veces

C. Nunca

6. ¿Colaboras con tus compañeros para resolver problemas?

A. Siempre

B. A veces

C. Nunca

7. ¿El profesor explica todo el tema sin que tú participes?

A. Siempre

B. A veces

C. Nunca

8. ¿La clase consiste principalmente en escuchar al profesor?

A. Siempre

B. A veces

C. Nunca

9. ¿El profesor hace preguntas para que tú encuentres las respuestas?

A. Siempre

B. A veces

C. Nunca

10. ¿Te ayudan a pensar con preguntas en clase?

A. Siempre

B. A veces

C. Nunca

11. ¿Tienen debates o discusiones en clase sobre los temas?

A. Siempre

B. A veces

C. Nunca

12. ¿Te animan a compartir tus ideas en grupo?

A. Siempre

- B. A veces
- C. Nunca

13. ¿Haces actividades como construir maquetas o dibujar mapas?

- A. Siempre
- B. A veces
- C. Nunca

14. ¿Realizas actividades que impliquen usar materiales como hojas, colores o maquetas?

- A. Siempre
- B. A veces
- C. Nunca

15. ¿Usas imágenes, mapas digitales o videos para aprender?

- A. Siempre
- B. A veces
- C. Nunca

16. ¿El profesor utiliza presentaciones o videos en clase?

- A. Siempre
- B. A veces
- C. Nunca

17. ¿Te piden memorizar fechas o conceptos?

- A. Siempre
- B. A veces
- C. Nunca

18. ¿Haces actividades como copiar información del pizarrón?

- A. Siempre
- B. A veces
- C. Nunca

19. ¿Te toman pruebas con preguntas para responder por escrito?

- A. Siempre
- B. A veces
- C. Nunca

20. ¿El profesor revisa tus respuestas escritas para calificarte?

- A. Siempre
- B. A veces
- C. Nunca

21. ¿Te califican por proyectos o trabajos prácticos que realizas en clase?

- A. Siempre
- B. A veces
- C. Nunca

22. ¿Tus tareas o proyectos cuentan como parte de tu nota?

- A. Siempre
- B. A veces
- C. Nunca

Anexo 3.

Propuesta para dar cumplimiento al tercer objetivo

Titulo	Contenido	Objetivo	Recursos	Tiempo de duración
1. La Familia: Derechos, responsabilidades y compromisos	Derechos y responsabilidades de la familia	El estudiante resuelve un crucigrama e identifica los derechos y obligaciones que poseen se lleva a cabo con un tiempo y un límite de 3 intentos de errores.	Pizarra Computadora Linfocus Aplicaciones Educaplay Link https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22956378-crucigrama_derechos_y_responsabilidades_familiares.html	20 minutos

<p>2. Descubriendo Ecuador: De Montañas a Mares y Hogares</p>	<p>Grupos étnicos del Ecuador</p>	<p>Se utiliza mediante los niveles y recompensas donde el estudiante visualizara un video de los grupos étnicos que existen aquí en Ecuador en donde medirá sus habilidades cognitivas y los mejores puntajes serán recompensados.</p>	<p>Computadora Celular Cartulinas Tijeras Aplicaciones Quizziz Link https://quizziz.com/join/quiz/67d9f1a9a8193ad1b2afaedf/start?studentShare=true</p>	<p>15 minutos</p>
<p>3. El Ecuador: Naturaleza y Territorio</p>	<p>Provincias del Ecuador</p>	<p>Mediante el uso de imágenes se crea un juego de roles mediante la aplicación de Kahoot donde el grupo de estudiantes identifican las provincias del Ecuador con sus nombres.</p>	<p>Computadora Celular Tablet Aplicaciones Kahoot Link https://kahoot.it/challenge/0836651?challenge-id=e63a0af1-</p>	<p>10 minutos</p>

			bfba-4216-9237-0b6e72c6a9071742337601357	
4. Derechos, Límites y Maravillas del Ecuador y Sudamérica	Límites del Ecuador	Realiza un grupo de estudiantes mediante desafíos una sopa de letras sobre los puntos cardinales de los límites del Ecuador	Computadora Celular Tablet Cartulinas Tijeras Audiovisuales Aplicación: Wordwall Link https://wordwall.net/es/resource/88819808	25 minutos
5. Construyendo Comunidad: Mi Escuela, Convivencia Escolar y Acciones que Transforman	Acciones comunitarias y su importancia	Mediante el uso de relacionar columnas selecciona la que es correcta mediante recompensas de puntos.	Computadora Celular Tablet Cartulinas Tijeras	20 minutos

			Aplicación Educaplay Link https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22957148-juego-de-parejas-acciones-comunitarias.html	
--	--	--	--	--

Nota. Elaboración propia.