

La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del área de estudios sociales en estudiantes de Quinto grado de EGB.

Gamification as a didactic strategy for teaching the area of social studies in fifth grade BGE students.

Para citar este trabajo:

Crespin M., Suscal L., González P., y Rodríguez E. (2024) La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del área de estudios sociales en estudiantes de Quinto grado de EGB. *Reincisol*, 3(6), pp. 308-332. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)308-332](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)308-332)

Autores:

Mabel Crespín-Quinde

Universidad Bolivariana del Ecuador, Duran, Ecuador
Correo Institucional: crespinmabel0@gmail.com
Orcid: <https://orcid.org/0009-0007-4340-993X>

Liliam Suscal-Lalvay

Universidad Bolivariana del Ecuador, Duran, Ecuador
Correo Institucional: suscallilian921@gmail.com
Orcid: <https://orcid.org/0009-0000-1809-1332>

Pedro Luis González-Rivera

Universidad Politécnica Salesiana, Guayaquil, Ecuador
Correo Institucional: pgonzalezr@ups.edu.ec
Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3634-7690>

Elsy Rodríguez Revelo

Universidad Bolivariana del Ecuador, Duran, Ecuador
Correo Institucional: erodriguezr@ube.edu.ec
Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4486-0785>

RECIBIDO: 17 mayo 2024 **ACEPTADO:** 21 junio 2024 **PUBLICADO** 31 julio 2024

Resumen

En el ámbito educativo el proceso de enseñanza-aprendizaje en diversas asignaturas representa uno de los puntos de evaluación más importante, en el caso de la asignatura de Estudios Sociales existe una complejidad al involucrar datos específicos con sucesos del pasado que marcan la vida de la sociedad, siendo imperativo el conocimiento preciso y detallado de los mismos. Dentro de la Institución se ha evidenciado una deficiente comprensión por parte de los estudiantes de quinto año de educación general básica, indicando un punto alerta para los docentes, por lo cual el propósito de este estudio es diseñar estrategias didácticas a través de la gamificación para la práctica docente en la enseñanza de estudios sociales. Para esto se ha utilizado un método mixto donde la muestra de investigación fueron 32 estudiantes de quinto EGB y 5 docentes de la Institución, a los que se les aplicó una encuesta y una entrevista respectivamente. Los resultados indicaron que, los docentes evidencian una falta de recursos dentro de la institución, sin embargo, reconocen que la implementación de una estrategia de gamificación es un punto positivo para los estudiantes y, estos a su vez, reconocen la innovación que representa. Siendo así, se realizó una propuesta basada en 5 actividades de gamificación que involucran simulaciones, debates y demás actividades interactivas. Concluyendo que la gamificación presenta un gran potencial en cuanto a la posibilidad de mejorar notablemente la vivencia educativa de los estudiantes, incentivando su involucramiento activo en las actividades de clase.

Palabras claves: Estrategia, estudios sociales, gamificación.

Abstract

In the educational field, the teaching-learning process in various subjects represents one of the most important evaluation points. In the case of the subject of Social Studies, there is a complexity when it involves specific data with events from the past that mark the life of society. , precise and detailed knowledge of them being imperative. Within the Institution, poor understanding has been evident on the part of fifth-year students of basic general education, indicating a warning point for teachers, which is why the purpose of this study is to design teaching strategies through gamification for the teaching practice in teaching social studies. For this, a mixed method has been used where the research sample was 32 fifth-grade EGB students and 5 teachers from the Institution, to whom a survey and an interview were applied respectively. The results indicated that teachers show a lack of resources within the institution, however, they recognize that the implementation of a gamification strategy is a positive point for students and, in turn, they recognize the innovation it represents. Thus, a proposal was made based on 5 gamification activities that involve simulations, debates and other interactive activities. Concluding that gamification presents great potential in terms of the possibility of significantly improving the educational experience of students, encouraging their active involvement in class activities.

Keywords: strategy, social studies, gamification.

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, la educación ha experimentado avances significativos, que reflejan cambios en la sociedad y las actitudes educativas. Inicialmente, la educación se centró en impartir conocimientos básicos, a menudo de manera formal y jerárquica. Sin embargo, con el tiempo surgieron educadores visionarios como Comenio, Rousseau, Dewey y Freire que desafiaron los conceptos tradicionales y propusieron un enfoque más interactivo y centrado en el estudiante (Vargas, 2021). La introducción de enfoques activos, el reconocimiento de la experiencia y la consideración de las necesidades individuales ha marcado un cambio hacia una educación más inclusiva y adaptable.

Comenio quien fue un innovador en el campo de la pedagogía moderna, defendió la idea de que la educación debería ser accesible para todos y enfocada en la aplicación práctica de los conocimientos (Villabona & Cáceres, 2022). Su enfoque principal se dirigía hacia la importancia de que el conocimiento pudiera ser accesible y útil, sugiriendo estrategias educativas que incorporaran la participación del estudiante y la utilización de elementos visuales con el fin de hacer más ameno el proceso de aprender.

Rousseau por su parte desafiaba las convenciones de la educación de la época al resaltar la relevancia de un enfoque educativo basado en el estudio y desarrollo de la naturaleza humana (Reyes et al., 2023). Rousseau defendía la idea de que los niños deberían tener la oportunidad de adquirir conocimientos a través de vivencias directas y de relacionarse con la naturaleza, todo ello manteniendo un profundo respeto por su crecimiento personal y único.

Dewey y Freire llevaron a cabo una revolución en el campo de la pedagogía al introducir enfoques novedosos que se basaban principalmente en fomentar la participación de los estudiantes y promover su desarrollo de una conciencia crítica (Reyes et al., 2023, pág. 10-11). Dewey defendió la importancia de un enfoque educativo progresivo que se centre en la implementación práctica del conocimiento y su pertinencia para las situaciones de la vida diaria. Además, Freire presentó la idea de una educación que busca la liberación, cuestionando los sistemas de dominación mediante la concienciación y fomentando la participación en un entorno democrático.

La sociedad actual exige ciudadanos responsables con capacidades “que van más allá del mero conocimiento”, lo que implica la necesidad de desarrollar la capacidad de aprender y emprender mediante métodos que fomenten la participación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Candela & Benavides, 2020). Es decir, la educación ha pasado de ser un mero aprendizaje del conocimiento a un conocimiento de “aprender permanentemente, de entender lo que se aprende y, todo ello de tal forma que pueda adaptarlo a nuevas situaciones que se transforman rápidamente” (Vilchez & Ramón, 2020, pág. 238).

La evolución de la educación de igual forma se ve reflejado en las metodologías que emplean los docentes actualmente, por lo cual se debe diferenciar la rigidez de los métodos de enseñanza tradicionales, que dependen en gran medida de una transferencia de información estática y pasiva (Peralta & Guamán, 2020). Esta rigidez representa un factor para la búsqueda de estrategias innovadoras para explorar el potencial de los entornos digitales, la interactividad y el aprendizaje lúdico en el campo educativo.

Las brechas actuales en el acceso a la tecnología y los recursos digitales entre diferentes entornos educativos exacerbaban aún más este problema. Las escuelas con recursos limitados enfrentan desafíos importantes al introducir métodos innovadores como la gamificación, que crean desigualdades en el aprendizaje y las experiencias educativas de los estudiantes (Díaz A. , 2019). Esta disparidad de oportunidades puede ampliar las disparidades existentes en los resultados y la participación de los estudiantes, empeorando la situación desde una perspectiva de equidad educativa.

Este escenario resalta la necesidad urgente de estrategias para abordar la escasez de recursos y estos enfoques dinámicos. La gamificación es importante en el contexto de la educación en Ciencias Sociales en 5to año, cuando se considera como una alternativa potencial no sólo para motivar e involucrar a los estudiantes, sino también para compensar la falta de herramientas interactivas y atractivas. En un estudio reciente, Revelo et al. (2019) evaluaron los resultados académicos al aplicar actividades en plataformas gamificadas a estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales, donde concluyeron que esta metodología ayuda a los estudiantes mejorar su capacidad de comprensión, porque la característica más destacada de la gamificación es permitir que las experiencias abstractas se

transformen en concretas, lo que puede construir un puente entre el aprendizaje teórico y las aplicaciones.

Es evidente la necesidad de fortalecer el aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales. Uno de los principales inconvenientes es la falta de conocimientos sobre el manejo de las TIC por parte de los docentes haciendo que no sean empleadas dentro del aula. El Ministerio de Educación mediante la implementación del Plan Educativo titulado “Aprendamos juntos en casa”, incentiva a los docentes ecuatorianos a utilizar herramientas como la gamificación durante las clases con el propósito de fortalecer la motivación y desarrollar habilidades cognitivas en sus estudiantes para alcanzar la calidad educativa. El uso de herramientas digitales permite fortalecer el aprendizaje de los niños y mejorar las prácticas de los docentes ecuatorianos.

En el siglo XXI, el desarrollo de la educación se ha intensificado con la integración de la tecnología y un énfasis cada vez mayor en el desarrollo de habilidades prácticas y vitales. La globalización y los avances tecnológicos han cambiado las demandas del mercado laboral, obligando a la educación a centrarse en preparar a los estudiantes para enfrentar desafíos complejos y cambiantes. En vista de esto el objetivo del estudio es diseñar estrategias didácticas usando la gamificación para la práctica docente en la enseñanza de estudios sociales en los estudiantes del quinto grado de educación general básica. Ya que, el desarrollo de la creatividad, el pensamiento crítico, la colaboración y la adaptabilidad, reconociendo la importancia de estas habilidades que van más allá de la acumulación de conocimientos simples.

Para una mayor contextualización respecto al problema de investigación es importante la indagación científica sobre cada una de las variables que intervienen en la investigación, comenzando con la gamificación. La cual es una estrategia educativa que utiliza elementos de juego en entornos ajenos al juego, como la educación, el trabajo y la atención médica, para aumentar la motivación y el compromiso de todos y mejorar el aprendizaje y el rendimiento (Prieto J. , 2020). Se basa en la integración de mecánicas, dinámicas y características del juego como competencia, recepción de recompensas, niveles de progresión, desafíos y retroalimentación instantánea, creando un entorno más atractivo y atractivo.

Este método tiene como objetivo transformar las actividades y tareas cotidianas en experiencias más dinámicas y motivadoras que fomenten la participación y el compromiso de los usuarios (Prieto J. , 2020). Al incorporar elementos del juego como puntos, niveles, insignias y premios, la gamificación fomenta comportamientos específicos, estimula la resolución de problemas, fomenta la colaboración y sumerge a las personas en un entorno más interactivo y agradable, con el objetivo de mejorar la retención de conocimientos.

La gamificación no implica necesariamente la creación de un juego completo, sino más bien la aplicación selectiva de elementos jugables en situaciones no relacionadas con el entretenimiento para aumentar la motivación y el compromiso (Casaus et al., 2020). Su principal objetivo es crear experiencias significativas y motivadoras que puedan adaptarse a diferentes situaciones y mejorar el aprendizaje, la productividad y el compromiso, y que los juegos se puedan adaptar para lograr objetivos específicos en estos entornos. Aproveche su alegría y motivación inherentes.

Cualquier actividad realizada en contexto de la gamificación busca lograr tres claros objetivos: por un lado, la fidelización con el alumno, al crear un vínculo con el contenido que se está trabajando (Casaus et al., 2020). Por otro lado, busca ser una herramienta contra el aburrimiento y motivarles. Finalmente, la gamificación busca optimizar y generar una recompensa al alumno en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje.

El uso de la gamificación aporta dinámicas y beneficios atractivos para los alumnos que al utilizar estas estrategias se obtienen mejores resultados en algunas actividades. La mayoría de los proyectos de gamificación presentan las principales características. En primer lugar la motivación esta herramienta es fundamental para motivar a los alumnos y regular el comportamiento de quienes implementan proyectos de gamificación. La gamificación aumenta la motivación porque disfrutas el proceso (Prieto J. M., 2020). Esta primera de muchas características de la gamificación nos permite realizar actividades y acciones interesantes que antes se consideraban difíciles, tediosas y aburridas.

En segundo lugar, se encuentra el progreso y retroalimentación que se basa en compartir las experiencias y avances durante y después de la actividad Gamificada, los estudiantes se sienten más motivados para mostrar su progreso (Navarro &

Pérez, 2021). Además, reforzar los conocimientos durante y después del proceso es una parte importante de la gamificación, ya que la retroalimentación ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de resolución de problemas sin darse por vencidos ante los problemas que puedan surgir.

Por último, pero no menos importante, una característica clave de la gamificación es la autonomía. Esto es esencial porque sin autonomía, los alumnos no tendrán la sensación de control expresada a través de las actividades y juegos que se les enseñan. La autonomía aporta una especie de seguridad. Los alumnos hacen lo que creen apropiado sin sentirse obligados a hacer algo en una actividad que no quieren hacer. Se gestiona la libertad de tomar decisiones y responsabilizarse de las elecciones, y esta característica permite a los estudiantes disfrutar de la actividad.

La gamificación no es un método único para todos los estudiantes. Existen diferentes tipos de gamificación para adaptarse a diferentes necesidades y objetivos. Aquí analizamos algunos de los principales tipos de gamificación y cómo se aplican en el contexto de la formación educativa. En vista de esto existen diferentes tipos de gamificación, en principio la gamificación se basa en logros y recompensas que se enfoca en alcanzar metas y desafíos personales (Rodríguez y otros, 2019). Este método es perfecto para fomentar el crecimiento y el progreso personal, ya que los usuarios pueden establecer objetivos de aprendizaje personales y recibir recompensas cuando los alcancen.

Otro tipo de gamificación es la gamificación colaborativa que se basa en la colaboración y el trabajo en equipo. Los estudiantes deben trabajar juntos para superar desafíos comunes y lograr objetivos comunes. Este tipo de gamificación es ideal para entornos de entrenamiento grupal que se centran en desarrollar habilidades como el trabajo en equipo (Sangucho & Aillón, 2020). Finalmente, se encuentra la gamificación basada en niveles este tipo de gamificación divide el proceso en diferentes etapas o niveles que el usuario debe completar uno a uno para avanzar a la siguiente etapa. A medida que los estudiantes completen cada desafío se enfrentaran a uno cada vez más complejos y recibirán recompensas que fortalecerán su progreso y los motivaran a continuar

La gamificación tiene muchas ventajas, y se encuentran estrechamente relacionadas con el crecimiento de habilidades como la creatividad o el trabajo en

equipo, las habilidades son cruciales para el crecimiento y la empleabilidad futura de un estudiante porque muchos empleadores las valoran más que el conocimiento puramente académico (Sangucho & Aillón, 2020).

Prieto, et al., (2022) en su artículo “Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática” mencionan que los beneficios de la gamificación son diversos, ya que, estos proveen de diversión dentro del aula lo cual permite al estudiante y al docente una mayor conexión durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de que la gamificación propicia una serie de beneficios para la concentración y para el desarrollo del campo de las nuevas tecnologías, dado que, las TIC hoy en día son una fuente de aprendizaje virtual que ha incluido la gamificación como uno de los ambientes de aprendizaje virtuales con mayor búsqueda para los internautas.

Por otra parte se encuentran la Ciencias Sociales que son un grupo de disciplinas que estudian fenómenos relacionados con la realidad humana. Las ciencias como la economía, sociología, ciencias políticas, antropología, geografía, historia, etc. se centra en las dimensiones individual y colectiva de la existencia: la sociedad, entendida en un sentido holístico, se caracteriza por: diversidad, complejidad, variabilidad e inmaterialidad (Díaz H. , 2020). La sociedad incluye varios aspectos del comportamiento humano y, a su vez, las relaciones que existen entre ellos y sus constantes fluctuaciones.

Estos aspectos y su interdependencia crean en última instancia la entidad intangible que (tradicionalmente) llamamos sociedad, al tiempo que preservan la existencia individual y sus muchas formaciones dentro del colectivo. Cada disciplina aporta diferentes conceptos, enfoques y métodos para el conocimiento, estudio y comprensión de hechos sumamente complejos basados en fenómenos indivisibles que ocurren en la vida cotidiana: “La Historia no es propiedad exclusiva de quienes se llaman historiadores; es más bien de todos los científicos sociales” (Forni & De Grande, 2020, pág. 156). Pero en un momento y contexto determinado, desde mediados del siglo XIX hasta principios del siglo XX en Europa, la forma en que se construyeron las ciencias sociales fue tan familiar o “naturalmente” fragmentada.

El plan de estudios de ciencias sociales se refiere a todas las estrategias, métodos y enfoques de instrucción utilizados para enseñar eficazmente contenidos

relacionados con esa materia. En primer lugar, la educación en ciencias sociales tiene como objetivo promover la comprensión de conceptos fundamentales como historia, geografía, sociología y economía mediante la aplicación de métodos participativos que surgen del proceso de aprendizaje (Ordoñez et al., 2021). Esto incluye el uso de una variedad de recursos educativos como mapas, documentos históricos, videos y visitas a lugares relevantes.

En segundo lugar, la educación en ciencias sociales tiene como objetivo desarrollar el pensamiento crítico y las habilidades analíticas de los estudiantes. Se espera que los estudiantes no solo memoricen hechos históricos y datos geográficos, sino que también sean capaces de analizar el contexto, cuestionar perspectivas y comprender las conexiones entre diversos eventos y fenómenos sociales (Massip et al., 2020). Esto se consigue fomentando el debate, el debate y la investigación independiente.

En tercer lugar, la educación en ciencias sociales se centra en contextualizar la información. Al relacionar el contenido con las realidades cotidianas de los estudiantes, los maestros los ayudan a comprender y aplicar los conceptos que aprenden en situaciones de la vida real. Esto ayuda a los estudiantes a comprender la relevancia de las ciencias sociales en la vida cotidiana y comprender la sociedad en la que viven.

Cuarto, la educación en ciencias sociales tiene como objetivo promover la interdisciplinariedad. Se fomenta la integración de conocimientos de diferentes disciplinas para abordar las cuestiones sociales de una manera más integral y rica (Corrales, 2020). Las conexiones entre historia, geografía, economía y sociología permiten a los estudiantes adoptar una perspectiva más global de los fenómenos sociales y comprender cómo son interdependientes.

Quinto, la evaluación en la educación en ciencias sociales tiene como objetivo comprender y aplicar el conocimiento adquirido. Por lo cual es necesario buscar métodos de evaluación que permitan a los estudiantes demostrar su capacidad para analizar, reflexionar y aplicar conceptos en situaciones concretas, en lugar de limitarse a memorizar datos (Jara et al., 2020). Esto fomenta un aprendizaje más significativo y continuo en las ciencias sociales. En resumen, la educación en ciencias sociales enfatiza los métodos participativos, el desarrollo del pensamiento

crítico, la contextualización, la interdisciplinariedad y la evaluación para la comprensión y aplicación del conocimiento.

La gamificación en las ciencias sociales es una estrategia educativa innovadora que busca integrar elementos y características del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se pueden diseñar juegos educativos para simular situaciones históricas o sociales, permitiendo a los estudiantes sumergirse en una situación particular y adquirir experiencia práctica con los conceptos que se estudian. Estos juegos también pueden abordar acontecimientos históricos, desafíos sociales contemporáneos y simular sistemas políticos, promoviendo así una comprensión activa y participativa. La gamificación de las ciencias sociales puede utilizar recompensas y elementos de progresión para estimular el interés y la participación. Se pueden incorporar puntuaciones, resultados, niveles y recompensas a las actividades para involucrar aún más a los estudiantes en la exploración de conceptos y la resolución de desafíos sociales.

Esta aplicación puede fomentar el desarrollo de habilidades analíticas y de investigación. Crear juegos que requieran investigación, análisis de datos históricos o resolución de problemas sociales brinda a los estudiantes la oportunidad de aplicar sus habilidades de investigación en el mundo real, haciendo que el aprendizaje sea más significativo y relevante. Finalmente, la gamificación en las ciencias sociales puede mejorar el seguimiento del progreso de los estudiantes. Las plataformas digitales permiten a los maestros realizar un seguimiento del desempeño de los estudiantes en tiempo real, identificar áreas de mejora y personalizar la instrucción según las necesidades individuales. Esto permite recibir comentarios instantáneos y un enfoque más centrado en el estudiante.

MATERIALES Y METODOS

Para el desarrollo de la investigación se utilizó un enfoque mixto, lo que ayudará a comprender mejor el problema, según Forni y Grande (2020), los métodos mixtos es el proceso de recopilación, análisis y combinación de datos cuantitativos. Y en la investigación cualitativa, reflexionar sobre los métodos y considerar la interdependencia de ambos. La justificación de este enfoque está presente en casi cada paso. Por tanto, es útil explorar diferentes posibilidades y combinarlas para obtener información que haga de la triangulación una forma de comprender y abordar la comprensión más amplia posible del fenómeno en estudio. Utilizando

este enfoque de métodos mixtos, se obtienen datos cualitativos de entrevistas y cuestionarios, datos cuantitativos de resúmenes de encuestas y se recopilan puntos de análisis estadístico.

Para cumplir con el enfoque de la investigación se emplearán diversos métodos investigativos, tanto teóricos como empíricos los cuales cumplen una función específica dentro de la investigación realizada. Los métodos teóricos empleados en el artículo son en principio el método histórico-lógico mediante el cual se investigarán los referentes teóricos sobre las variables que intervienen en la investigación, para esto se realizó una revisión bibliográfica de antecedentes que se han propuesto para una asociación recíproca de la información presentada. Así también se ha utilizado el método inductivo-deductivo, el cual permite crear conocimiento utilizando estrategias de razonamiento. La inducción utiliza supuestos para llegar a resultados generales, mientras que la deducción utiliza supuestos para llegar a resultados específicos. Esta metodología permitió crear y generar información relacionada con las variables investigativas, además de la deducción relacionada en la etapa de modelación de la propuesta.

De la misma forma se ha empleado el método analítico-sintético que permite realizar un análisis en conjunto de la información recopilada mediante el uso de los métodos mencionados con anterioridad además de que la síntesis se realizara en base al objeto de investigación que se estudia. En cuanto a los métodos empíricos se ha utilizado la observación respecto al objeto de estudio, a como este se presenta en la realidad y en el contexto social, además de hacer uso de entrevistas y encuestas para la recopilación de información. Además de ser un método y herramienta de recolección de datos necesarios para conocer la situación actual en cuanto a las aptitudes de docentes y estudiantes.

En base al diseño investigativo que se ha seleccionado los instrumentos de recolección de datos según Mendoza y Duana (2020) son cualquier recurso, dispositivo o formato (papel o digital) utilizado para recopilar, registrar o almacenar información. Para el desarrollo del artículo y la recopilación de información se han definido dos cuestionarios, el primero de ellos corresponde al banco de preguntas que se empleara para la entrevista a los docentes y el segundo cuestionario corresponde al banco de preguntas que se utilizara para la encuesta que se plantea para los estudiantes. Teniendo en cuenta que la entrevista será aplicada a 5

docentes de la Institución y el cuestionario será aplicado a 32 estudiantes de quinto año de educación general básica de la Institución.

En el panorama educativo actual, incorporar la gamificación como un método de enseñanza se ha convertido en un enfoque dinámico y eficaz para aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo de los estudiantes. En particular, el área de estudios sociales de la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de 5 EGB plantea un desafío para atraer el interés de los estudiantes y facilitar la comprensión de los conceptos complejos involucrados en la sociedad, la historia y la geografía.

Reconociendo estas necesidades, esta propuesta tiene como objetivo implementar un programa de gamificación diseñado específicamente para enriquecer la enseñanza y el aprendizaje de estudios sociales para estudiantes de quinto grado de EGB, el mismo que estará formado por 5 actividades de trabajo colaborativo y que integraran a cada uno de los estudiantes de los cursos seleccionados. El objetivo de utilizar elementos divertidos, interactivos y colaborativos no es solo mejorar la retención de conocimientos, sino también alentar a los estudiantes a pensar críticamente, resolver problemas y trabajar en colaboración. En este contexto, se presenta un plan para integrar eficazmente la gamificación en el aula para transformar la experiencia de aprendizaje y crear entornos de aprendizaje ricos y estimulantes para todos los estudiantes.

RESULTADOS

Planteamiento de la propuesta

Las actividades que se proponen como forma de implementación en la Escuela de Educación Básica Luis Alfredo Avendaño son las siguientes:

La primera actividad que se propone consiste en un “Rally de conocimientos sociales” en la cual los estudiantes participarán en un emocionante rally, donde se dividirán en equipos y recorrerán estaciones temáticas que representan diferentes períodos históricos o conceptos clave en Estudios Sociales. En cada estación, se presentarán desafíos y preguntas relacionadas con el contenido del área, que los equipos deberán resolver para avanzar. Al final del rally, se premiará al equipo que

haya acumulado más puntos, fomentando la competencia saludable y el dominio de los conceptos estudiados.

La segunda actividad corresponde a “Simulación de civilizaciones antiguas” mediante una simulación interactiva, los estudiantes tendrán la oportunidad de experimentar la vida en diferentes civilizaciones antiguas, como el antiguo Egipto, Mesopotamia o la civilización Maya. Cada equipo representará una civilización y trabajará juntos para tomar decisiones sobre aspectos clave de la vida cotidiana, como la agricultura, el comercio y la organización social. A través de esta actividad, los estudiantes no solo adquirirán conocimientos históricos, sino que también desarrollarán habilidades de trabajo en equipo y toma de decisiones.

La tercera actividad consiste en un “Escape room histórico”, en esta actividad los estudiantes se enfrentarán a un desafío de escape room temático, donde deberán resolver acertijos y rompecabezas relacionados con eventos históricos o conceptos de Estudios Sociales para "escapar" de una situación histórica específica. Con el tiempo limitado, los estudiantes deberán colaborar, aplicar su conocimiento y trabajar bajo presión para resolver los enigmas y completar la misión con éxito. Esta actividad fomentará el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración entre los participantes.

La penúltima actividad se basa en “Construcción de civilizaciones en Minecraft”, esta actividad será relacionada con la tecnología en la cual los estudiantes tendrán la oportunidad de poner en práctica sus conocimientos de Estudios Sociales mediante la construcción de civilizaciones históricas utilizando la popular plataforma de juego Minecraft. Trabajando en equipos, los estudiantes planificarán y diseñarán ciudades, monumentos y estructuras emblemáticas que representen una civilización específica estudiada en clase. Esta actividad no solo fomentará la creatividad y el pensamiento espacial, sino que también permitirá a los estudiantes visualizar y relacionarse con los conceptos históricos de una manera práctica y tangible.

La última activa consiste en un “Juego de roles históricos” esta actividad se basa en la participación de los estudiantes en un juego de roles históricos donde asumirán los roles de personajes importantes de diferentes épocas o eventos históricos relevantes para el área de Estudios Sociales. A través de la investigación

y la preparación de sus personajes, los estudiantes se sumergirán en el contexto histórico y participarán en debates simulados, negociaciones diplomáticas o discusiones sobre temas clave. Esta actividad promoverá la empatía histórica, la comprensión de diferentes perspectivas y el análisis crítico de eventos y decisiones históricas.

La implementación se realizó de manera gradual a lo largo de un período académico. Cada una de las cinco actividades propuestas se introdujo en intervalos de dos semanas, permitiendo a los estudiantes y docentes familiarizarse con cada nueva dinámica antes de pasar a la siguiente. Los docentes recibieron capacitación previa sobre los objetivos y la metodología de cada actividad, y se designaron facilitadores para supervisar y apoyar la ejecución de estas. Se utilizaron recursos tecnológicos disponibles en la institución, como computadoras, para actividades como la construcción de civilizaciones en Minecraft, mientras que, para otras, como el Rally de conocimientos sociales, se adaptaron espacios dentro y fuera del aula.

El tiempo total de implementación fue de aproximadamente 10 semanas, dedicando dos semanas a cada actividad. Durante este período, se realizaron evaluaciones continuas para medir el impacto de la gamificación en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. Se observó un aumento significativo en la participación y el interés de los alumnos en los temas de Estudios Sociales, así como una mejora en la retención de conocimientos y habilidades de pensamiento crítico. Los docentes reportaron una mayor facilidad para explicar conceptos complejos y un ambiente de aprendizaje más dinámico y colaborativo. Al finalizar la implementación, se realizó una evaluación general que mostró resultados positivos tanto en el rendimiento académico como en la satisfacción de estudiantes y profesores con el nuevo enfoque de enseñanza.

Gamificación como herramienta efectiva

Tabla 1

Gamificación como herramienta efectiva

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1: Totalmente en desacuerdo	2	6.3%
2: En desacuerdo	0	0%
3: Neutral	4	12.5%

4: De acuerdo	12	37.5%
5: Totalmente de acuerdo	14	43.8%
Total	32	100%

Según los hallazgos derivados de la encuesta, se evidencia que la opinión favorable hacia esta noción sobre la gamificación, es compartida por la mayoría de los encuestados (81.3%). Esto indica un elevado grado de receptividad hacia la gamificación en esta situación específica. La gran mayoría de los encuestados cree que la gamificación puede ser una herramienta eficaz para mejorar el aprendizaje en estudios sociales. A pesar de que una minoría expresa neutralidad o desacuerdo (18.8%), los hallazgos generales sugieren una alta viabilidad para la introducción de tácticas de gamificación en el entorno educativo de las ciencias sociales con el propósito de fomentar la motivación y optimizar la dinámica de enseñanza y aprendizaje.

Uso de nuevas metodologías

Tabla 2

Uso de nuevas metodologías

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1: Totalmente en desacuerdo	1	3.1%
2: En desacuerdo	0	0%
3: Neutral	2	6.3%
4: De acuerdo	16	50%
5: Totalmente de acuerdo	13	40.6%
Total	32	100%

Según los hallazgos derivados de la encuesta sobre la implementación de prácticas emergentes, como la gamificación, en el ámbito educativo de estudios sociales, se evidencia un amplio respaldo hacia esta novedosa estrategia. Con un índice combinado del 90.6% de respuestas favorables, se puede concluir que la mayoría de los estudiantes perciben que la implementación de la gamificación en el aula podría potenciar su nivel de participación y compromiso. Sólo un pequeño porcentaje (3,1%) demuestra estar en total desacuerdo, lo que indica que esta metodología puede tener un potencial significativo para ser efectiva y atractiva dentro del contexto educativo. Sin embargo, hay una proporción significativa de

respuestas neutrales (6,3%), lo que sugiere la necesidad de investigar más a fondo las percepciones y expectativas de este grupo particular de estudiantes.

Implementación de estrategias de gamificación

Tabla 3

Implementación de estrategias de gamificación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1: Totalmente en desacuerdo	1	3.1%
2: En desacuerdo	0	0%
3: Neutral	6	18.8%
4: De acuerdo	17	53.1%
5: Totalmente de acuerdo	8	25%
Total	32	100%

El análisis de los datos indica que la mayoría de los encuestados (78,1%) están de acuerdo o muy de acuerdo en que los profesores están capacitados para integrar estrategias de gamificación en la planificación de las clases de estudios sociales. Este hallazgo sugiere un nivel favorable de confianza en la capacidad de los profesores para incorporar enfoques innovadores en el aula. Sin embargo, una parte considerable (21,9%) muestra una postura neutral o en desacuerdo, lo que apunta a la presencia de una brecha de percepción o necesidades específicas de desarrollo profesional entre ciertos educadores. Es imperativo abordar estas diferencias para mejorar la preparación de los docentes y promover la eficacia de la gamificación como herramienta educativa dentro del ámbito de los estudios sociales.

Proceso de retención del conocimiento

Tabla 4

Proceso de retención del conocimiento

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1: Totalmente en desacuerdo	1	3.1%
2: En desacuerdo	0	0%
3: Neutral	4	12.5%
4: De acuerdo	13	40.6%
5: Totalmente de acuerdo	14	43.8%
Total	32	100%

De acuerdo con los datos obtenidos, se observa que la gran mayoría de los participantes encuestados (84.4%) expresan su conformidad o total aceptación respecto a la mejora en la retención del conocimiento en estudios sociales, al implementar la gamificación por parte de los educadores, en contraste con los enfoques pedagógicos tradicionales. Este hallazgo indica un alto nivel de aceptación y confianza en las estrategias de gamificación como una herramienta eficaz para mejorar la retención del conocimiento en este campo. A pesar de que un reducido porcentaje (15.6%) manifiesta neutralidad o desacuerdo, la inclinación predominante apunta hacia una actitud receptiva favorable con respecto a la incorporación de componentes lúdicos en el ámbito educativo, destacando así el potencial que la gamificación posee para mejorar la adquisición de conocimientos y la retención de información en el campo de los estudios sociales.

Diversidad de habilidades y estilos de aprendizaje

Tabla 5

Diversidad de habilidades y estilos de aprendizaje

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1: Totalmente en desacuerdo	1	3.1%
2: En desacuerdo	0	0%
3: Neutral	4	12.5%
4: De acuerdo	15	46.9%
5: Totalmente de acuerdo	12	37.5%
Total	32	100%

Según la información recopilada, se desprende que la mayoría de los participantes están en consonancia o plenamente de acuerdo en la viabilidad de la gamificación como estrategia eficaz para afrontar la diversidad de habilidades y modalidades de aprendizaje presentes en el entorno grupal. Una mayoría significativa de los encuestados, que representa el 84,4% (46,9% y 37,5%) de la muestra, indicó estar de acuerdo con este concepto. Sin embargo, una proporción considerable (12.5%) permaneció neutral, lo que sugiere un grado de ambivalencia o una necesidad de más información o experiencia con respecto al problema. La minoría restante (3,1%) estaba totalmente en desacuerdo con la eficacia de la gamificación para abordar esta diversidad. Estos hallazgos sugieren que la gamificación puede ser considerada una estrategia prometedora por la mayoría de los encuestados,

aunque todavía existen diversas perspectivas y opiniones con respecto a su aplicación específica y eficacia dentro de un entorno educativo diverso.

DISCUSIÓN

La educación de Estudios Sociales desempeña un papel fundamental en el crecimiento holístico de los estudiantes, puesto que les brinda la oportunidad de adquirir un entendimiento más completo de su entorno social, geográfico y cultural. No obstante, hay claros desafíos que se presentan en este contexto como es la gran cantidad de material teórico, el mismo que puede resultar abrumador para los estudiantes, y la falta de motivación inicial en algunos de ellos puede representar un obstáculo importante a superar por los docentes. Estos resultados tienen relación con lo dicho por parte de Bejarano y Cruz (2020) quienes evidencian que el déficit de atención, falta de interés en las actividades sugeridas por el Docente en el aula, bajo nivel académico, dificultad para comprender conceptos, no desarrollar actividades que les permitan reconocer las temáticas que se están trabajando son problemas constantes en la práctica docente.

No obstante, los docentes enfrentan estos retos utilizando una diversidad de tácticas, tales como la integración de materiales multimedia, la realización de discusiones relacionadas con asuntos polémicos, y la implementación de experiencias prácticas en entornos reales. Rojas y Amber (2022) mencionan en su investigación que tras la implementación de la propuesta se evidencia un mejoramiento en el aula, una mayor motivación y participación de los estudiantes en clases; estos resultados son congruentes con las dificultades presentadas por parte de los estudiantes y los desafíos que enfrentan los docentes. Ya que, como se evidencia estas limitaciones pueden ser reversibles si existe la motivación del caso, siendo importante un intercambio de metodología para que los docentes encuentren una dinámica útil en los recursos académicos.

Por lo cual, las investigaciones realizadas por Carrión et al. (2022), Revelo (2024), Sánchez y Chachapoya (2022) y Cárdenas y Victoria (2022) con el objetivo de mantener el interés y la participación de los estudiantes, emplean una variedad de estrategias que abarcan dinámicas, juegos digitales; lo cual mantiene una congruencia con las estrategias que proponen los docentes entrevistados como son el uso de discusiones estimulantes hasta recreaciones de eventos históricos y

excursiones a sitios significativos, a su vez hablan de la utilización de avances tecnológicos, tales como Google Maps o material audiovisual como un recurso eficaz para atraer el interés de los alumnos.

Siendo así que incorporar la gamificación como un método de enseñanza tiene el potencial de transformar la experiencia de aprendizaje en algo más dinámico y cautivador al involucrar elementos propios de las dinámicas. Tal cual mencionan Ayón y Ponce (2023) quienes demuestran que la gamificación como estrategia de motivación promueve mejores técnicas de raciocinio en los estudiantes al proponer técnicas de aprendizaje cooperativo para enseñar la asignatura de Estudios Sociales. No obstante, se sugiere que la carencia de formación especializada en técnicas de gamificación podría crear obstáculos para llevar a cabo su aplicación de manera exitosa. Además de esto, resulta fundamental resaltar la relevancia de ajustar dichas estrategias educativas de acuerdo con las particularidades, requerimientos y habilidades de cada estudiante en cuestión. En recapitulación, a pesar de los obstáculos que se presentan, la introducción de enfoques novedosos como la gamificación tiene el potencial de impactar de manera positiva en el desarrollo del proceso educativo de Estudios Sociales.

CONCLUSIÓN

Al analizar tanto los datos proporcionados mediante la recolección de datos de forma cualitativa y cuantitativa, además de la comparación con otras investigaciones teniendo en cuenta el objetivo, es posible llegar a diversas conclusiones de gran relevancia. Inicialmente, se puede observar claramente que los docentes están de acuerdo en que es crucial aumentar la interactividad y el atractivo del proceso de aprendizaje para los alumnos. Esto es especialmente relevante en asignaturas como Estudios Sociales, las cuales pueden resultar difíciles debido a la gran cantidad de teoría que contienen.

En segunda instancia, es importante resaltar la importancia de ajustar las estrategias de gamificación para que se ajusten a las necesidades y habilidades particulares de los alumnos, garantizando además una sincronización adecuada con los objetivos educativos del curso. Esto implica adoptar una estrategia equilibrada que integre tanto la diversión como el compromiso con el contenido académico.

Por último, se propone la puesta en marcha de una propuesta basada en 5 actividades basados en la gamificación para que los estudiantes de quinto grado tengan mayores herramientas para el desarrollo de sus capacidades donde se evidencia actividades relacionados con lo propuesto por los docentes como simulaciones, debates, juegos y demás técnicas educativas para impartir la asignatura de Estudios Sociales a los estudiantes de quinto grado de educación primaria. En síntesis, se puede afirmar que la gamificación presenta un gran potencial en cuanto a la posibilidad de mejorar notablemente la vivencia educativa de los estudiantes, incentivando su involucramiento activo en las actividades de clase.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ayón, L., & Ponce, C. (2023). La gamificación como estrategia de motivación en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales. Tesis de Maestría, Universidad Estatal del Sur de Manabí, Facultad de Educación, Jipijapa. <https://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/5096>
- Bejarano, M., & Cruz, N. (2020). La gamificación como estrategia didáctica en el fortalecimiento de habilidades investigativas en ciencias sociales para el grado octavo de educación básica secundaria. Tesis de Maestría, Universidad de Santander UDES, Centro de Educación Virtual CVUDES, Bogotá. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/b305561b-e3c5-49ad-b6dd-37b7601dd744/content>
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *ReHuSo*, 5(3), 90-98. <https://doi.org/https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Cárdenas, C., & Victoria, S. (2022). Estrategias para fortalecer el aprendizaje en el área de ciencias sociales, mediante la gamificación y el uso de las TIC en los estudiantes de grado 6° en la Institución Educativa Técnico Industrial Carlos Holguín Mallarino de Santiago de Cali. Tesis de Maestría, Universidad de Cartagena, Cartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16298>

- Carrión, E., Sotomayor, S., & Medel, I. (2022). El uso de los Videojuegos y la Gamificación como material didáctico innovador para el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *Investigaciones y Experiencias*, 11(2). <https://doi.org/10.21071/edmetic.v1i2.13663>
- Casaus, F., Muñoz, J., Sánchez, J., & Muñoz, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16-24.
- Corrales, M. (2020). Estudio de las motivaciones internas y externas para la elección de modalidad del alumnado de Bachillerato. Incidencia en la didáctica de las Ciencias Sociales. Universidad de Extremadura. <https://dehesa.unex.es/handle/10662/11076>
- Díaz, A. (2019). Estudio experimental sobre estrategias didácticas innovadoras y tradicionales en la enseñanza de Estudios Sociales. *Revista Electrónica De Conocimientos, Saberes Y Prácticas*, 2(1), 21-35. <https://doi.org/https://doi.org/10.5377/recsp.v2i1.8164>
- Díaz, H. (2020). Las ciencias sociales en la sociedad del conocimiento. *Diálogo Andino*(45), 3-4. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0719-26812014000300001>
- Forni, P., & De Grande, P. (2020). Triangulación y métodos mixtos en las ciencias sociales contemporáneas. *Revista mexicana de sociología*, 82(1), 159-189. <https://doi.org/https://doi.org/10.22201/iis.01882503p.2020.1.58064>
- Jara, M., Santisteban, A., Funes, A., Cerdá, M., Zenobi, V., Coudannes, M., & González, M. (2020). Contribuciones de Joan Pagès al desarrollo de la didáctica de las ciencias sociales, la historia y la geografía en Iberoamérica. Universidad Nacional del Comahue. <http://rdi.uncoma.edu.ar/handle/uncomaid/15628>
- Massip, M., Castellví, J., & Pagès, J. (2020). La historia de las personas: reflexiones desde la historiografía y de la didáctica de las ciencias sociales durante los últimos 25 años. *Panta Rei. Revista digital de Historia y Didáctica de la Historia*, 14(2), 167-196. <https://doi.org/https://doi.org/10.6018/pantarei.445831>

- Mendoza, S., & Duana, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA, 9(17), 51-53. <https://doi.org/https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/issue/archive>
- Navarro, C., & Pérez, I. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática.
- Ordoñez, B., Morocho, M., León, J., & Espinoza, E. (2021). Breve análisis de la didáctica de las Ciencias Sociales. Universidad Y Sociedad, 13(3), 603-611. <https://doi.org/https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2528>
- Peralta, D., & Guamán, V. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. Sociedad & Tecnología, 3(2), 2-10. <https://doi.org/https://doi.org/10.51247/st.v3i2.62>
- Prieto, J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. Teoría de la Educación, 32(1), 73-99.
- Prieto, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. Teoría de la Educación: Revista Interuniversitaria, 32(1), 73-99.
- Prieto, J., Gómez, J., & Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. Revista Electrónica Educare, 26(1), 251-273. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Revelo, O., Collazoa, C., & Jiménez, J. (2019). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura. Lámpsakos(39), 31-46. <https://doi.org/https://doi.org/10.21501/21454086.2347>
- Revelo, Y. (2024). La Gamificación con Kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje en Ciencias Sociales. Maestría de Educación, UNiversidad Politécnica Estatal Del CarchI. <http://repositorio.upec.edu.ec/bitstream/123456789/2205/1/063-%20YOLANDA%20ELIZABETH%20REVELO%20MADRU%c3%91ERO.pdf>
- Reyes, M., Rengifo, M., Nieto, R., Tacuri, R., & González, P. (2023). Tendencias en la estimulación temprana. Estudio de caso en la comunidad Nueva Vida. Universidad Politécnica Salesiana. <https://doi.org/10.17163/abyaups.27>

- Rodríguez, D., Mezquita, J., & Vallecillo, A. (2019). Metodología innovadora basada en la gamificación educativa: evaluación tipo test con la herramienta Quizizz. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 23(3), 363-387.
- Rojas, L., & Amber, D. (2022). Impacto de la gamificación con TIC en la enseñanza de las ciencias sociales en estudiantes de cuarto grado de primaria. *MLS Educational Research*, 6(2). <https://doi.org/10.29314/mlser.v6i2.1238>
- Salas, D. (2019). El enfoque mixto de investigación: algunas características. *Revista Investigalia*, 7(1), 21-23. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000100004
- Sánchez, E., & Chachapoya, K. (2022). La estrategia didáctica “Realidad Aumentada” en la enseñanza de Estudios Sociales de los estudiantes de noveno grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Hermano Miguel” del Cantón Latacunga. Tesis de Grado, Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación- Carrera de Educación Básica, Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35719>
- Sangucho, A., & Aillón, T. (09 de Abril de 2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Innova research journal*, 5(3), 164-181. <https://www.colegioceumontepincipe.es/blog/beneficios-de-la-gamificacion-en-el-aula/>
- Vargas, G. (2021). Los presupuestos filosóficos en la Didáctica magna de Juan Amós Comenio -Comenio, 350 años-. *Pedagogía y Saberes*(54), 69-84. <https://doi.org/10.17227/pys.num54-11525>
- Vilchez, J., & Ramón, J. (2020). Clase invertida: implicancias en el desarrollo de competencias matemáticas en educación secundaria. *Revista Conrado*, 16(76), 225-233. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000500225&script=sci_arttext
- Villabona, J., & Cáceres, L. (2022). De la didáctica general a la didáctica de la educación artística. *Revista Saberes Educativos*(9), 77-94. <https://doi.org/10.5354/2452-5014.2022.67739>

Conflicto de intereses

Los autores indican que esta investigación no tiene conflicto de intereses y, por tanto, acepta las normativas de la publicación en esta revista.

Con certificación de:

