



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

**TRABAJO DE TITULACIÓN**



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS  
DIGITALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE**

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS  
DIGITALES**

**TEMA**

**La gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios  
Sociales en noveno año**

**Autor/es:**

**Chinachi Sotalin Natali Cecibel  
Coro Chicaiza Gloria Jimena**

**Tutor/a:**

**PhD. María Alejandrina Nivelá Cornejo**

**ECUADOR  
2024**



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### DEDICATORIA

A mi amada hija Ariana, por ser la luz que ilumina mi camino y mi mayor fuente de inspiración. A mi esposo Carlos Román, por su apoyo incondicional y por creer en mí en todo momento. A mis queridos padres, Elsa y Carlos Ernesto, por ser mi ejemplo a seguir y por inculcarme valores invaluables. Con amor eterno, les dedico este logro.

*Natali Chinachi*

Dedico este trabajo de investigación, que es fruto de mi responsabilidad y esfuerzo, a mis padres, hermanas y hermanos, en especial, a mi madre Carmen Chicaiza, quien me ha inculcado valores y a nunca rendirme, por eso siempre será mi inspiración principal para seguir adelante, y seguir luchando hasta conseguir esta meta al brindarme todo su apoyo, su amor y cariño para culminar mi carrera y ser una persona que sirva a la sociedad.

*Jimena Coro*



La Universidad para todos



## AGRADECIMIENTO

En primer lugar, elevamos nuestra más profunda gratitud a Dios Todopoderoso, por iluminar nuestro camino y darnos la fortaleza para culminar este proyecto. A la Universidad Bolivariana, por brindarnos la oportunidad de formarnos profesionalmente y ser partícipes de esta experiencia enriquecedora. A nuestros apreciados docentes, por su invaluable guía, paciencia y transmisión de conocimientos, pilares fundamentales en nuestro crecimiento académico. Finalmente, un agradecimiento inmenso a nuestras familias, por su amor incondicional, apoyo constante y aliento en cada etapa de este recorrido.

*Natali Chinachi*

Agradezco a Dios por la vida y por ser tan generoso conmigo brindándome cada día salud, sabiduría y conocimiento; luego a mis padres por su apoyo incondicional. También un agradecimiento muy especial a mi tutora PhD. María Alejandrina Nivelá Cornejo, quien ha sido una guía compartiendo sus amplios conocimientos durante la realización de nuestro proyecto de investigación, a la Universidad Bolivariana del Ecuador, a los docentes de la maestría en Pedagogía en Entornos Digitales quienes compartieron sus conocimientos para mi formación profesional y, por último, a la Unidad Educativa Misahualli por su colaboración y apoyo en el trabajo investigativo.

*Jimena Coro*



## RESUMEN

La gamificación ha demostrado ser una herramienta efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes; no obstante, su aplicación en la evaluación de Estudios Sociales no se ha explorado adecuadamente. Por lo cual esta investigación tuvo por objetivo proponer la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB. La metodología se fundamentó en el enfoque cuantitativo, tuvo un alcance descriptivo y aplicada; se emplearon varios tipos de investigación, de campo y transversal. Se contó con una muestra de 3 docentes y 35 estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa Misahualli, a quienes se aplicaron tres cuestionarios. Entre sus resultados se presentó un diagnóstico a los docentes, donde todos ellos expresaron que nunca han utilizado la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales; no obstante, el 100% afirmó estar dispuesto a aplicarla. Se diseñó una guía didáctica para los docentes con actividades gamificadas específicas para evaluar aprendizajes; esta fue validada por los docentes y estudiantes participantes del estudio, concluyendo que, tanto docentes como estudiantes validaron la guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en el contexto de noveno año de EGB, por lo que se recomienda su uso.

**Palabras clave:** gamificación, estrategia, evaluación, aprendizajes, Estudios Sociales.



## ABSTRACT

Gamification has proven to be an effective tool to increase student motivation and engagement; However, its application in Social Studies assessment has not been adequately explored. Therefore, this research aimed to propose gamification as a strategy for the evaluation of Social Studies learning in the ninth year of EGB. The methodology was based on the quantitative approach, had a descriptive and applied scope; Various types of research were used, field and transversal. There was a sample of 3 teachers and 35 ninth-year students from the Misahualli Educational Unit, to whom three questionnaires were applied. Among its results, a diagnosis was presented to the teachers, where all of them expressed that they have never used gamification as a strategy for the evaluation of Social Studies learning; However, 100% stated that they were willing to apply it. A teaching guide was designed for teachers with specific gamified activities to evaluate learning; This was validated by the teachers and students participating in the study, concluding that both teachers and students validated the teaching guide on gamification as a strategy for the evaluation of Social Studies learning in the context of the ninth year of EGB, so it was recommends its use.

**Keywords:** gamification, strategy, evaluation, learning, Social Studies.



## ÍNDICE GENERAL

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO .....	ii
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO) .....	iv
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES).....	v
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS.....	vi
DEDICATORIA.....	vii
AGRADECIMIENTO .....	viii
RESUMEN .....	ix
ABSTRACT .....	x
ÍNDICE GENERAL .....	xi
ÍNDICE DE TABLAS .....	xv
ÍNDICE DE FIGURAS .....	xvii
LISTADO DE ANEXOS .....	xix
INTRODUCCIÓN.....	1
Presentación y Contextualización.....	1
Justificación del problema .....	2
Planteamiento del problema .....	3
Precisión del tema.....	3
Objeto de la investigación .....	4
Objetivo general .....	4
Preguntas científicas.....	4
Declaración de las variables o categorías de la investigación.....	4
Objetivos específicos de la investigación.....	4
Identificación de los métodos a emplear .....	5
Métodos teóricos .....	5
Métodos empíricos .....	5
Métodos matemáticos estadísticos .....	5
Declaración de la población y muestra.....	6





Declaración del tipo de investigación.....	6
Principales aportes .....	6
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	7
Descripción breve del contenido de los capítulos .....	9
<b>CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>11</b>
1.1. Antecedentes.....	11
1.1.1. Antecedentes internacionales .....	11
1.1.2. Antecedentes nacionales.....	13
1.2. Fundamentación teórica.....	15
1.2.1. La gamificación. Acercamiento teórico conceptual .....	15
1.2.2. La gamificación como estrategia.....	17
1.2.3. Dimensiones de la gamificación como estrategia .....	19
1.2.4. Herramientas digitales que facilitan la implementación de la gamificación .....	23
1.2.5. La Evaluación de los aprendizajes. Un acercamiento teórico conceptual.....	23
1.2.6. Evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales.....	27
1.2.7. Dimensiones de la evaluación de los aprendizajes en Estudios Sociales.....	29
1.3. Fundamentación Pedagógica .....	32
1.4. Fundamentación Psicológica .....	33
1.5. Fundamentación Tecnológica.....	34
1.6. Fundamentación Legal .....	35
<b>CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....</b>	<b>37</b>
2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.....	37
Definición conceptual.....	37
Definición Operacional.....	37
2.2. Enfoque de la investigación.....	40
2.3 Alcance de la investigación .....	40
2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación .....	40



2.5. Métodos empleados.....	41
Métodos Teóricos .....	41
Métodos empíricos .....	41
Métodos matemáticos estadísticos .....	42
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	42
2.7. Delimitación de la población y la muestra.....	42
2.8. Proceso metodológico.....	43
Etapa del estudio teórico.....	43
Etapa del diagnóstico inicial.....	43
Etapa de la modelación de la propuesta.....	43
Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta.....	43
2.9. Análisis de los resultados del diagnóstico .....	43
2.10. Conclusiones del diagnóstico inicial .....	56
<b>CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....</b>	<b>57</b>
3.1. Presentación de la propuesta.....	57
3.1.1. Descripción.....	57
3.1.2. Objetivos.....	57
3.1.3. Fundamentación .....	58
3.1.4. Caracterización de la propuesta.....	58
3.1.5. Estructura y dinámica de sus componentes .....	59
3.1.6. Metodología de aplicación, implementación y evaluación .....	59
3.1.7. Recursos .....	60
3.1.8. Beneficiarios.....	61
3.1.9. Desarrollo de la Guía.....	61
3.2. Validación de la propuesta .....	72
3.2.1. Validación por parte de los docentes.....	72
3.2.2. Validación por parte de los estudiantes .....	83
3.2.3. Conclusiones de la validación .....	94



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

CONCLUSIONES.....	96
RECOMENDACIONES .....	97
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	98
ANEXOS.....	105
TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN .....	177



La Universidad para todos





## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de las variables .....	38
Tabla 2 Respuesta de docentes a Pregunta 1 del cuestionario 1.....	44
Tabla 3 Respuesta de docentes a Pregunta 2 del cuestionario 1.....	45
Tabla 4 Respuesta de docentes a Pregunta 3 del cuestionario 1.....	46
Tabla 5 Respuesta de docentes a Pregunta 4 del cuestionario 1.....	47
Tabla 6 Respuesta de docentes a Pregunta 5 del cuestionario 1.....	48
Tabla 7 Respuesta de docentes a Pregunta 6 del cuestionario 1.....	49
Tabla 8 Respuesta de docentes a Pregunta 7 del cuestionario 1.....	50
Tabla 9 Respuesta de docentes a Pregunta 8 del cuestionario 1.....	51
Tabla 10 Respuesta de docentes a Pregunta 9 del cuestionario 1.....	52
Tabla 11 Respuesta de docentes a Pregunta 10 del cuestionario 1.....	53
Tabla 12 Respuesta de docentes a Pregunta 11 del cuestionario 1.....	54
Tabla 13 Respuesta de docentes a Pregunta 12 del cuestionario 1.....	55
Tabla 14 Respuesta de docentes a Pregunta 1 del cuestionario 2.....	72
Tabla 15 Respuesta de docentes a Pregunta 2 del cuestionario 2.....	73
Tabla 16 Respuesta de docentes a Pregunta 3 del cuestionario 2.....	74
Tabla 17 Respuesta de docentes a Pregunta 4 del cuestionario 2.....	75
Tabla 18 Respuesta de docentes a Pregunta 5 del cuestionario 2.....	76
Tabla 19 Respuesta de docentes a Pregunta 6 del cuestionario 2.....	77
Tabla 20 Respuesta de docentes a Pregunta 7 del cuestionario 2.....	78
Tabla 21 Respuesta de docentes a Pregunta 8 del cuestionario 2.....	79
Tabla 22 Respuesta de docentes a Pregunta 9 del cuestionario 2.....	80
Tabla 23 Respuesta de docentes a Pregunta 10 del cuestionario 2.....	81
Tabla 24 Respuesta de docentes a Pregunta 11 del cuestionario 2.....	82
Tabla 25 Respuesta de estudiantes a Pregunta 1 del cuestionario 3.....	83
Tabla 26 Respuesta de estudiantes a Pregunta 2 del cuestionario 3.....	84
Tabla 27 Respuesta de estudiantes a Pregunta 3 del cuestionario 3.....	85



Tabla 28 Respuesta de estudiantes a Pregunta 4 del cuestionario 3.....	86
Tabla 29 Respuesta de estudiantes a Pregunta 5 del cuestionario 3.....	87
Tabla 30 Respuesta de estudiantes a Pregunta 6 del cuestionario 3.....	88
Tabla 31 Respuesta de estudiantes a Pregunta 7 del cuestionario 3.....	89
Tabla 32 Respuesta de estudiantes a Pregunta 8 del cuestionario 3.....	90
Tabla 33 Respuesta de estudiantes a Pregunta 9 del cuestionario 3.....	91
Tabla 34 Respuesta de estudiantes a Pregunta 10 del cuestionario 3.....	92
Tabla 35 Respuesta de estudiantes a Pregunta 11 del cuestionario 3.....	93





## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Respuesta de docentes a Pregunta 1 del cuestionario 1 .....	44
Figura 2 Respuesta de docentes a Pregunta 2 del cuestionario 1 .....	45
Figura 3 Respuesta de docentes a Pregunta 3 del cuestionario 1 .....	46
Figura 4 Respuesta de docentes a Pregunta 4 del cuestionario 1 .....	47
Figura 5 Respuesta de docentes a Pregunta 5 del cuestionario 1 .....	48
Figura 6 Respuesta de docentes a Pregunta 6 del cuestionario 1 .....	49
Figura 7 Respuesta de docentes a Pregunta 7 del cuestionario 1 .....	50
Figura 8 Respuesta de docentes a Pregunta 8 del cuestionario 1 .....	51
Figura 9 Respuesta de docentes a Pregunta 9 del cuestionario 1 .....	52
Figura 10 Respuesta de docentes a Pregunta 10 del cuestionario 1 .....	53
Figura 11 Respuesta de docentes a Pregunta 11 del cuestionario 1 .....	54
Figura 12 Respuesta de docentes a Pregunta 12 del cuestionario 1 .....	55
Figura 13 Respuesta de docentes a Pregunta 1 del cuestionario 2 .....	72
Figura 14 Respuesta de docentes a Pregunta 2 del cuestionario 2 .....	73
Figura 15 Respuesta de docentes a Pregunta 3 del cuestionario 2 .....	74
Figura 16 Respuesta de docentes a Pregunta 4 del cuestionario 2 .....	75
Figura 17 Respuesta de docentes a Pregunta 5 del cuestionario 2 .....	76
Figura 18 Respuesta de docentes a Pregunta 6 del cuestionario 2 .....	77
Figura 19 Respuesta de docentes a Pregunta 7 del cuestionario 2 .....	78
Figura 20 Respuesta de docentes a Pregunta 8 del cuestionario 2 .....	79
Figura 21 Respuesta de docentes a Pregunta 9 del cuestionario 2 .....	80
Figura 22 Respuesta de docentes a Pregunta 10 del cuestionario 2 .....	81
Figura 23 Respuesta de docentes a Pregunta 11 del cuestionario 2 .....	82
Figura 24 Respuesta de estudiantes a Pregunta 1 del cuestionario 3.....	83
Figura 25 Respuesta de estudiantes a Pregunta 2 del cuestionario 3.....	84
Figura 26 Respuesta de estudiantes a Pregunta 3 del cuestionario 3.....	85
Figura 27 Respuesta de estudiantes a Pregunta 4 del cuestionario 3.....	86



Figura 28 Respuesta de estudiantes a Pregunta 5 del cuestionario 3.....	87
Figura 29 Respuesta de estudiantes a Pregunta 6 del cuestionario 3.....	88
Figura 30 Respuesta de estudiantes a Pregunta 7 del cuestionario 3.....	89
Figura 31 Respuesta de estudiantes a Pregunta 8 del cuestionario 3.....	90
Figura 32 Respuesta de estudiantes a Pregunta 9 del cuestionario 3.....	91
Figura 33 Respuesta de estudiantes a Pregunta 10 del cuestionario 3.....	92
Figura 34 Respuesta de estudiantes a Pregunta 11 del cuestionario 3.....	93





**LISTADO DE ANEXOS**

Anexo 1. Cuestionario 1 .....	105
Anexo 2. Cuestionario 2 .....	106
Anexo 3. Cuestionario 3 .....	107
Anexo 4. Validación de los cuestionarios .....	108





## INTRODUCCIÓN

### Presentación y Contextualización

La evaluación para Estudios Sociales se refiere al proceso de medir y valorar el aprendizaje y el desempeño de los estudiantes en esta asignatura (Hincapié y Clemenza, 2022). Así también, se concibe como un proceso continuo y personalizado que debe incluir diferentes métodos e instrumentos (Oradini et al., 2022). No obstante, en el contexto educativo ecuatoriano, en Estudios Sociales, para la evaluación de los aprendizajes se presentan diversos problemas y desafíos.

En ocasiones, la evaluación se centra en la memorización de datos y conceptos, sin profundizar en la comprensión y aplicación de los mismos (López et al., 2021); es decir, apoyada en el enfoque en la memorización, lo cual puede limitar el desarrollo de habilidades de crítica y análisis en los aprendices. Al centrarse en la memorización, por ejemplo, de hechos históricos o datos geográficos, los estudiantes pueden tener inconvenientes para comprender en profundidad los conceptos y principios fundamentales de los Estudios Sociales, limitando así su capacidad para aplicar el conocimiento de manera crítica y contextualizada.

También, se ha notado ausencia de evaluación formativa, a menudo se descuida en favor de la evaluación sumativa, que se centra en la calificación final; sin considerar que la falta de evaluación formativa puede dificultar la identificación de las fortalezas y debilidades de los estudiantes y limitar su capacidad de mejora (Toledo et al., 2020). La evaluación formativa proporciona retroalimentación continua a los estudiantes durante el proceso de aprendizaje, lo que les permite identificar fortalezas y áreas de mejora; además ofrece información a los docentes para ajustar sus métodos. Sin esta retroalimentación, los estudiantes pueden tener dificultades para corregir errores y mejorar su comprensión de los conceptos en Estudios Sociales.

En otras se nota menoscabo en la variedad de métodos de evaluación; es decir, suele basarse en exámenes escritos tradicionales (Nicolae, 2023), lo que puede no reflejar de manera completa las habilidades y conocimientos adquiridos por los estudiantes en Estudios Sociales, en esta asignatura es importante utilizar una variedad de métodos de evaluación, para conocer de manera más integral el aprendizaje de los estudiantes. Holguin et al., (2020) expresa que la persistencia de métodos de evaluación tradicionales, como la aplicación de pruebas en papel con preguntas cerradas, no solo refleja una desconexión con las tendencias educativas contemporáneas, sino que también se traduce en el desaprovechamiento de herramientas pedagógicas innovadoras, como la gamificación.



### **Justificación del problema**

La justificación del problema radica en la necesidad imperante de mejorar las prácticas de evaluación en la Unidad Educativa Misahualli, especialmente en el área de Estudios Sociales para estudiantes de noveno año. En primer lugar, el desinterés de los estudiantes hacia Estudios Sociales es una señal de alerta que requiere una respuesta inmediata. De acuerdo con Lamus et al., (2022) la falta de motivación puede tener un impacto directo en la intervención de los estudiantes en las clases y, por ende, en su rendimiento académico. La introducción de la gamificación en la evaluación tiene el potencial de cambiar esta dinámica, al hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y participativo. La gamificación, entendida como la integración de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos, ha demostrado ser una herramienta eficaz para aumentar la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes (Yildiz et al., 2021).

Una evaluación adecuada permite identificar las necesidades de aprendizaje de los estudiantes (Espinoza, 2022). Sin una estrategia de evaluación efectiva, puede ser difícil identificar las áreas en las que los estudiantes necesitan apoyo adicional o en las que se requiere un enfoque de enseñanza diferente. Una estrategia de evaluación inadecuada puede limitar el desarrollo de habilidades importantes en Estudios Sociales, como el pensamiento crítico, el análisis de fuentes y la interpretación de datos, estas habilidades suelen requerir una evaluación formativa continua y retroalimentación específica.

Por otra parte, la resistencia a cambios por parte de docentes y administradores escolares refleja la necesidad de una mayor concientización y formación en nuevas metodologías pedagógicas. La gamificación, al ser un recurso relativamente nuevo en el ámbito educativo, puede enfrentar resistencia debido a la falta de comprensión sobre sus beneficios y la forma de implementarlo de manera efectiva. Superar esta resistencia implica proporcionar el apoyo necesario y fomentar una mentalidad abierta hacia la innovación educativa (García et al., 2023).

La investigación se enfoca en la necesidad de incorporar la gamificación como estrategia de evaluación en el área de Estudios Sociales para estudiantes de noveno año en la Unidad Educativa Misahualli, esta elección temática se fundamenta en la identificación de problemáticas específicas que afectan tanto el rendimiento académico de los estudiantes como la efectividad de las prácticas pedagógicas.



Dentro de la tesis, la inclusión de la gamificación como estrategia de evaluación se presenta como una intervención específica destinada a mejorar la participación y el interés de los estudiantes en Estudios Sociales, esto radica en la comprensión de que la gamificación no solo busca innovar la forma en que se evalúan los aprendizajes, sino que también pretende abordar el desinterés identificado y fomentar un ambiente educativo más motivador y dinámico (Holguin et al., 2020).

La gamificación no solo se concibe como una estrategia de evaluación, sino también como un enfoque pedagógico que puede influir positivamente en la calidad de la educación ofrecida en Estudios Sociales (Korkmaz y Öztürk, 2020). Además, se vincula con la línea de investigación específica que aborda las adaptaciones curriculares y estrategias pedagógicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

### **Planteamiento del problema**

La falta de integración de la gamificación en la evaluación de los aprendizajes limita la capacidad de los estudiantes para participar en su proceso educativo, así como afectando la efectividad de las estrategias pedagógicas utilizadas. Por lo tanto, es esencial abordar esta brecha y explorar cómo la gamificación puede ser implementada de manera efectiva en la evaluación de la asignatura de Estudios Sociales, con el fin de mejorar la intervención, el interés y el rendimiento académico de los estudiantes en este ámbito específico (Korkmaz y Öztürk, 2020). Asimismo, el desinterés generalizado por parte de los estudiantes por el aprendizaje afecta negativamente su participación activa en las clases y su capacidad para asimilar los contenidos curriculares, es decir esta falta de motivación, contribuye a un bajo rendimiento en la materia.

A pesar de que la gamificación ha demostrado ser una herramienta efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, su aplicación específica en la evaluación de Estudios Sociales no se ha explorado adecuadamente en la Unidad Educativa Misahualli. Esta omisión limita las oportunidades para mejorar la participación, el interés y el rendimiento académico de los estudiantes en esta asignatura (Ordoñez et al., 2021). De aquí que el problema de investigación se formula en la siguiente interrogante: ¿Es la gamificación una estrategia pertinente para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB?

### **Precisión del tema**

La gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de estudios sociales en noveno año de la Unidad Educativa Misahualli.





### **Objeto de la investigación**

La evaluación de los aprendizajes de estudios sociales en noveno año de la Unidad Educativa Misahualli.

### **Objetivo general**

Proponer la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB.

### **Preguntas científicas**

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos de la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales?
2. ¿Cuál es la percepción de los docentes sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de la Unidad Educativa Misahualli?
3. ¿Cómo es el diseño de una guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB?
4. ¿Cómo valoran los estudiantes la guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB?

### **Declaración de las variables o categorías de la investigación**

**Variable Independiente:** La gamificación como estrategia

**Variable Dependiente:** evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales

### **Objetivos específicos de la investigación**

1. Establecer los fundamentos teóricos de la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales.
2. Diagnosticar la percepción de los docentes sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de la Unidad Educativa Misahualli.
3. Diseñar una guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB.
4. Validar según la percepción de docentes y estudiantes, la guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB.



### **Identificación de los métodos a emplear**

El presente trabajo de investigación se va realizar con el enfoque cuantitativo.

#### ***Métodos teóricos***

Los métodos teóricos utilizados son la revisión bibliográfica y el de análisis-síntesis. El primero, consisten permitió la búsqueda, organización y análisis de la información disponible mediante la revisión y análisis crítico de documentos tales como artículos científicos, libros, informes, tesis y otros materiales académicos y bibliografía relacionada con la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales. Estos métodos incluyen la revisión documental para obtener una visión completa y actualizada del estado del conocimiento sobre el tema estudiado. Por su parte, el método de análisis-síntesis se utiliza en diversas disciplinas, como la ciencia, la filosofía y la investigación. Permite descomponer un problema o fenómeno en sus elementos constituyentes, analizarlos en detalle y luego sintetizarlos para obtener una comprensión más profunda y holística. Es una herramienta fundamental para el pensamiento crítico y la generación de nuevos conocimientos.

#### ***Métodos empíricos***

Como método empírico se utiliza la encuesta. Este método permite recopilar información sobre opiniones, actitudes, comportamientos u otras variables de interés. Las encuestas pueden ser realizadas de forma presencial, telefónica o en línea. La encuesta es un método cuantitativo que implica la formulación de preguntas estructuradas que se administran a una muestra representativa de la población de interés con el objetivo de obtener información objetiva y cuantificable (Feria et al., 2020). En el caso de este estudio el cual consiste en Proponer la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB en la Unidad Educativa Misahualli, la encuesta permite obtener datos cuantitativos sobre la familiaridad de los docentes con la gamificación, su percepción sobre su efectividad y otros aspectos cuantificables como la frecuencia de uso de estas estrategias.

#### ***Métodos matemáticos estadísticos***

El método matemático estadístico usado fue el análisis de datos. Este método consiste en recopilar, organizar y analizar datos numéricos para obtener información significativa. Específicamente se utilizan técnicas como el cálculo de medidas de tendencia central (media), tablas, gráficos y diagramas estadísticos.



### **Declaración de la población y muestra**

**Población:** Se cuenta con una población de 3 docentes y 35 estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa Misahualli.

**Muestra:** Se aplica una muestra no probabilística de tipo intencional en este estudio. Dado que la población no es extensa, se opta por incluir la totalidad de los participantes, que en este caso son los 3 docentes y los 35 estudiantes de noveno año. Esta elección se realiza de manera deliberada, enfocándose en la participación completa de los estudiantes de noveno año como una representación significativa de la población de interés.

### **Declaración del tipo de investigación**

El tipo de investigación para este estudio cuyo objetivo es proponer la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB, es la investigación aplicada. Esta se enfoca en la resolución de problemas prácticos y la aplicación de conocimientos teóricos en situaciones reales. En particular, el objetivo del estudio es proponer una estrategia específica, la gamificación, para mejorar la evaluación de los aprendizajes en el área de Estudios Sociales. La investigación aplicada busca generar conocimiento que pueda ser utilizado directamente en la práctica y tener un impacto en el ámbito educativo.

### **Principales aportes**

Los principales aportes de esta tesis se fundamentan en lo siguiente:

1. Se establecen fundamentos teóricos que avalan a la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes en el área de Estudios Sociales, con lo cual se robustece la teorización en estas áreas. Con esto también se puede proporcionar una base sólida para su implementación, respaldando su efectividad para aumentar la motivación, mejorar la comprensión de los conceptos, desarrollar habilidades clave y realizar evaluaciones más auténticas y significativas.
2. Se presenta un diagnóstico de la percepción de los docentes sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de la Unidad Educativa Misahualli, lo cual puede servir como antecedente para estudios posteriores. Además, este diagnóstico permite comprender las opiniones y actitudes de los docentes hacia la gamificación como estrategia de evaluación en Estudios Sociales, lo cual proporciona información valiosa sobre su disposición y aceptación de esta metodología. También, puede



revelar necesidades de formación y apoyo de los docentes en relación con la implementación de la gamificación en la evaluación de los aprendizajes en Estudios Sociales; y así, a futuro diseñar programas de capacitación y brindar recursos adecuados para respaldar su implementación efectiva.

3. Se presenta una guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB, lo cual puede ayudar a los docentes de esta área del saber y a sus estudiantes a fortalecer su aprendizaje; también, proporciona orientación clara y detallada sobre cómo implementar la gamificación como estrategia de evaluación en Estudios Sociales, ayudando a los docentes a comprender los conceptos clave, los pasos a seguir y las mejores prácticas para utilizar la gamificación de manera efectiva en el aula. Y proporcionar ejemplos, ideas y recursos para crear experiencias de evaluación de aprendizaje interactivas y motivadoras que involucren a los estudiantes de manera activa.
4. Se presentan instrumentos para recolección de datos tipo cuestionarios que pueden ser utilizados por otros investigadores en otros contextos, proporcionando herramientas estandarizadas y validadas que facilitan la recopilación de información cuantitativa de manera sistemática. Estos cuestionarios pueden servir como modelos para otros investigadores, permitiéndoles adaptar y utilizar los instrumentos en sus propias investigaciones, lo que contribuye a la consistencia y comparabilidad de los datos recopilados en diferentes contextos. Además, al compartir estos instrumentos, se fomenta la colaboración y el intercambio de conocimientos entre investigadores, lo que puede enriquecer el campo de estudio y promover el desarrollo de nuevas investigaciones basadas en datos sólidos y comparables.

### **Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica**

Es importante porque en la misma medida estas evaluaciones son una exigencia a los docentes que deben estar preparados, capacitados porque va incidir en los resultados académicos de los estudiantes. El uso de la gamificación ha adquirido gran importancia en el ámbito educativo en los últimos años porque proporcionan una serie de beneficios tanto para profesores como para estudiantes. La gamificación fomenta a la participación de los estudiantes en actividades relacionadas al contexto educativo, además de contribuir a la inclusión de estudiantes con diferentes habilidades y necesidades. Brindan a los profesores la posibilidad de mejorar la forma en que evalúan a los alumnos, por ejemplo,



con herramientas como educaplay permiten generar gran variedad de juegos personalizados y atractivos, lo que puede hacer que las evaluaciones sean más interesantes y efectivas.

### **Necesidad social**

La necesidad social del uso de la gamificación en la evaluación educativa es innegable en la actualidad porque la sociedad en la que vivimos está cada vez más tecnologizada, lo que implica que los estudiantes deben estar preparados para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades que ofrece el mundo digital. Además, no se puede vivir al margen de los cambios que acontece en la sociedad.

La gamificación, al integrar elementos lúdicos y dinámicas propias de los juegos en el contexto educativo, ofrece una forma atractiva de abordar la evaluación de los aprendizajes en Estudios Sociales. Esta estrategia busca romper con la tradicionalidad de las evaluaciones, fomentando la creatividad, el pensamiento crítico y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. Además, la gamificación puede contribuir a la inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso educativo, respondiendo a las necesidades de una sociedad hiperconectada y de estudiantes nativos digitales.

Los estudiantes en la actualidad son nativos digitales y eso hay que tomarlo con una ventaja en las actividades académicas que se realiza porque también podrían aportar a mejorarlas de una u otra manera la forma en que se evalúa los aprendizajes adquiridos. Estas habilidades son fundamentales en un mundo cada vez más globalizado y orientado hacia la innovación tecnológica.

Asimismo, aplicación de la gamificación en la evaluación promueve la participación de los aprendices. A través de actividades interactivas, juegos educativos y plataformas de colaboración en línea, los estudiantes pueden involucrarse de manera más significativa en su propio proceso de obtener un mejor resultado académico. Esto no solo aumenta su motivación, sino también su capacidad para retener y aplicar el conocimiento adquirido.

### **Novedad**

La Unidad Educativa Misahualli es una institución educativa que ha destacado por su enfoque en la formación integral de sus estudiantes. Sin embargo, hasta el momento, no se ha realizado ninguna investigación específica dentro del área de Estudios Sociales en esta institución. Los Estudios Sociales son una disciplina académica que se centra en comprender las interacciones sociales, las dinámicas culturales, los procesos históricos y los fenómenos políticos. Estos estudios son fundamentales para



que los estudiantes adquieran una comprensión profunda de la sociedad en la que viven y desarrollen habilidades para analizar y reflexionar sobre los problemas sociales y las desigualdades.

Es importante destacar que, a pesar de la falta de investigaciones en el área de Estudios Sociales, la Unidad Educativa Misahualli ha implementado nuevos medios de evaluación que promueven la obtención de un mejor resultado académico y la participación activa de los estudiantes en el estudio de las ciencias sociales. Sin embargo, sería beneficioso que la institución fomente la realización de investigaciones en el área de Estudios Sociales. Estas investigaciones podrían abordar diferentes temáticas relevantes para la comunidad educativa, así poder contribuir al conocimiento y desarrollo de soluciones para los desafíos sociales en la región.

### **Actualidad científica**

Esta investigación está realizada con las últimas teorías de las ciencias tecnológicas es un trabajo que tiene aplicaciones directas en contextos similares a las que se ha mencionado. La actualidad científica del uso de la gamificación en la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales se encuentra en un punto de interés creciente, diversos estudios y fuentes destacan la efectividad de la gamificación en el contexto educativo, especialmente en la motivación de los estudiantes y en la mejora de la experiencia de aprendizaje.

La inclusión de elementos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de la gamificación, ha demostrado ser una estrategia efectiva para aumentar la participación, el compromiso y la motivación de los estudiantes. Además, se ha observado que la gamificación puede contribuir a la mejora de habilidades sociales, la consolidación de conocimientos y la promoción de un aprendizaje más significativo. Estos hallazgos respaldan la relevancia actual de la gamificación en la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales, y sugieren su potencial para enriquecer la experiencia educativa y promover un mayor compromiso por parte de los estudiantes.

### **Descripción breve del contenido de los capítulos**

El contenido de esta tesis está estructurado en introducción, capítulo 1, capítulo 2, capítulo 3, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos. En la introducción se esboza el problema relacionado con la evaluación en Estudios Sociales y la falta de aplicación de la gamificación como estrategia de evaluación, se declara el objetivo general del estudio, el cual consiste en proponer la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB; además se presentan las preguntas científicas y objetivos específicos,



se identifican los métodos a emplear, la población y muestra, el tipo de investigación, principales aportes, su importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

El capítulo 1, llamado marco teórico, incluye el análisis de las principales fuentes bibliográficas consultadas, relacionadas con la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales, comenzando con los antecedentes de la investigación.

El capítulo 2, hace referencia a los elementos metodológicos, conceptualización y operacionalización de las variables, enfoque, alcance y tipo de Investigación, los métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación, los instrumentos derivados, la población y la muestra, la estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general, y la presentación de los resultados del estudio diagnóstico.

En el capítulo 3, se incluye en el análisis de los resultados, comenzando con la modelación de la propuesta, destacando su estructura y originalidad y culminando con la validación de la propuesta.



## CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

### 1.1. Antecedentes

#### 1.1.1. Antecedentes internacionales

En Perú, Morón et al (2023), determinaron la incidencia de la gamificación como estrategia de evaluación formativa en estudiantes de un Instituto de Educación Superior Tecnológico Público, para ello se apoyaron metodológicamente en el enfoque cuantitativo, con tipo aplicada y diseño pre experimental. Seleccionaron una muestra de 24 aprendices del programa Secretariado Ejecutivo. Emplearon la prueba T de Wilcoxon con la cual obtuvieron un  $Z = 4.288$ . Para su hipótesis general obtuvieron un  $p$  – valor  $<0.0001$ . por lo que concluyeron que hubo diferencias significativas al inicio (pretest) y al final del experimento (postest); entonces comprobaron que la gamificación como estrategia incidió favorablemente en la evaluación formativa.

Por su parte, Verde y Bravo (2022) desde Perú estudiaron la evaluación como proceso indefectible para comprobar el aprendizaje logrado mediante de estrategias de evaluación. Se plantearon como objetivo establecer la percepción de docentes sobre la gamificación como estrategia de evaluación en comunicación. A través de una metodología cuantitativa, tipo descriptiva, escogieron una muestra de 46 profesores de primaria, quienes laboran en 3 escuelas privadas ubicadas en Lima-Perú. Sus resultados mostraron que los profesores muestran una percepción positiva a cerca de la eficiencia de la estrategia de gamificación para evaluar los aprendizajes. No obstante, discutieron sobre la efectividad de la gamificación, debido a que ciertos estudios develaron la importancia de tomar en cuenta varios factores conducentes a una consuma eficiencia educativa.

Otro estudio realizado en México por Morales (2022) presenta una experiencia educativa que tuvo por objetivo develar el nivel de satisfacción para la implementación de la gamificación como estrategia de evaluación según el flipped learning. Fue de tipo exploratoria, descriptiva-transversal, con enfoque mixto, con muestreo por conveniencia. La autora aplicó un cuestionario. Sus resultados develaron que la intervención realizada estimuló el aprendizaje y consintió fructificar eficientemente el tiempo empleado para las actividades. Concluyó que la evaluación de los aprendizajes con gamificación contribuyó mediante actividades colaborativas donde los aprendices explicaron la aplicación de conceptos, y develaron su capacidad de análisis, argumentación y aplicación en la vida real; por tanto, la autora recomienda su uso para la evaluación estudiantil.



En España, Velasco (2022) en su tesis doctoral develó aspectos importantes sobre la evaluación formativa con su propósito de orientación estudiantil y reorientación de la docencia, destacó, además, que una estrategia mayormente aceptada es la gamificación. En su diagnóstico observó la existencia de falencias para ofrecer retroalimentación efectiva al estudiante. Según esta problemática, estudió cómo mejoran las competencias de evaluación de docentes de inglés cursantes de una maestría a través de una metodología basada en estrategias de gamificación. Metodológicamente comparó un grupo de 56 estudiantes donde aplicó la innovación con otro conformado por 69 aprendices que no aplicaron actividades gamificadas. Concluyó que la implementación de estrategias de gamificación contribuye con la mejoría de la calidad de la retroalimentación de forma significativa.

El estudio realizado por Roldán (2021) desde la Universitat d'Alacant, España, mostró resultados positivos y favorables a cerca de la usanza de la gamificación en Ciencias Sociales, su problemática se centró en hallar nuevas estrategias que conlleven a motivar el alumnado considerando el contexto educativo en constante evolución. Su metodología fue basada en un estudio documental encontró que la gamificación considera el aprendizaje cooperativo, y juegos de rol, vinculados a contextos históricos. Entre los resultados destacó el beneficio de esto para lograr objetivos y competencias específicas, trascendiendo la lucubración de contenidos curriculares. Concluyó que la documentación revisada sobre la gamificación evidenció resultados positivos de forma cuantitativa y cualitativa reflejada en los aprendizajes y el rendimiento de los aprendices.

Otro estudio antecedente realizado en España por Fernández y Herranz (2021) tuvo por objetivo evidenciar los efectos en el rendimiento académico de los aprendices de una metodología didáctica gamificada para la evaluación formativa. Como metodología cualitativa, paradigma naturalista, se basaron en un diseño de estudio de casos longitudinal de 2 cursos de Primaria en áreas de Matemáticas, Lengua, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales. Utilizaron como instrumentos: fichas de observación grupal; cuestionarios de autoevaluación; y, una escala graduada de autocalificación. Entre sus concluyeron que: se produjo una evolución positiva del rendimiento académico de los aprendices; se fomentó la motivación estudiantil durante las dinámicas de aprendizaje gamificado para los procesos de evaluación; y, se produjo un progreso profesional del docente para poner en práctica disímiles técnicas fundamentadas en la gamificación.

Un estudio realizado en España por Requena (2020), trató la gamificación y su implementación en actividades formativas para aumentar la motivación del estudiantado de primaria en el aprendizaje de



Ciencias sociales. Su objetivo fue esbozar, efectuar y valorar la evaluación formativa gamificada como recurso para acrecentar la motivación y optimizar la dinámica educativa de ciencias sociales en primaria. Utilizó el modelo ADDIE para su desarrollo; aplicó encuesta y registro de actitudes observadas. Luego de la implementación, obtuvo resultados muy positivos. Por lo que concluye que considera a la gamificación como estrategia de impacto positivo para evaluar en educación primaria.

### ***1.1.2. Antecedentes nacionales***

En Ecuador, Cantón Baba, el estudio realizado por Hurtado et al. (2024) tuvo por objetivo plantear una estrategia didáctica para la usanza de la gamificación basada en tecnologías para aumentar la motivación y el cometido de los aprendices en Estudios Sociales; para ello, mediante un enfoque cuantitativo, partieron con una revisión de investigaciones precedentes con la finalidad de establecer pautas a considerar en el diagnóstico. Usaron un cuestionario al cual le demostraron su confiabilidad y validez por el Método Kendall. Como resultados encontraron que la aplicación de la estrategia propuesta mostró progreso en la motivación de los alumnos; además de una mejora en los resultados de la evaluación realizada.

Por su parte, Chulde (2023), en su tesis como diagnóstico develó dificultades docentes para concentrar estrategias de gamificación; por lo cual, propuso la gamificación como estrategia de soporte a la evaluación de aprendizajes en Ciencias Naturales de aprendices de Básica en la UE Cristóbal Colón. Esta propuesta consistió en una guía didáctica con estrategias gamificadas que permiten evaluar los aprendizajes. Metodológicamente tuvo enfoque mixto, y fue descriptiva, de campo. Empleó una entrevista a profundidad. Encontró que, aunque el 70% de profesores conocen herramientas gamificadoras, solamente un 30% de ellos las usan; entre las causas del poco uso se destacó poca asesoría técnica, e insuficiente conectividad. Concluyó que la guía didáctica con estrategias gamificadas permitió evaluar los aprendizajes de forma lúdica y elevó el interés de los aprendices y docentes al interactuar con tecnologías novedosas, optimizando el proceso de enseñanza-aprendizaje de esta ciencia.

Otro estudio antecedente es el de Imbaquingo et al. (2023) quienes analizaron el rol cumplido por la gamificación como estrategia para la evaluación formativa del proceso de enseñanza-aprendizaje. Emplearon una metodología de enfoque cualitativo, tipo descriptivo y diseño documental bibliográfico, realizaron una explicación de los elementos de la evaluación formativa y la contribución realizada por la gamificación. Concluyen que algunos aspectos positivos de la evaluación formativa



envuelven el suministrar retroalimentación constante al estudiante sobre su proceso; esto es, que se logren examinar los errores y repararlos con las debilidades y fortalezas del aprendiz; así, con la gamificación se involucra también un proceso de error, equivocación y logro, con lo cual, se consigue incitar al aprendiz a continuar aprendiendo con sus experiencias para lograr alcanzar el conocimiento deseado en la asignatura.

El estudio de Solís et al. (2023) proyecta la búsqueda de herramientas gamificadas a ser usadas por los profesores y convertir de esta manera la evaluación tradicional, para que sea interesante para el aprendiz y logren el desarrollo de diversas habilidades; así, su objetivo fue establecer la incidencia de la gamificación como estrategia en la evaluación, usando herramientas tecnológicas digitales. Su metodología fue aplicada con diseño cuasi-experimental; con grupo experimental y control. Aplicó un instrumento como pretest y postest, derivado de las pruebas PISA. Presentó como alternativa de intervención una propuesta gamificada con 5 sesiones en el grupo experimental, los resultados del pre y postest fueron examinados con la prueba T de Student de muestras independientes, cuyo resultado evidenció una significancia de 0,033 comprobando la idea a defender. Concluyó que, la propuesta con recursos gamificados, permitió develar disímiles opciones para evaluar el conocimiento.

La investigación de Defas (2022) parte de las falencias de los estudiantes para aprender, completando con su desmotivación hacia la evaluación; su objetivo consistió en establecer la gamificación como estrategia efectiva para la evaluación del aprendizaje de ciencias sociales en bachillerato. Su metodología fue aplicada, tipo documental descriptiva. Su muestra fue de 53 personas a quienes aplicó una encuesta. Entre los resultados develó un nivel bajo de aprendizaje en ciencias sociales, con base en esto elaboraron una propuesta de evaluación a través de gamificación. Concluyeron que la gamificación resulta ser efectiva para la evaluación, lo cual influye de forma positiva en el aprendizaje. La validación de la propuesta por expertos resultó ser muy aceptable.

Por su parte, el estudio de Poma et al. (2022) fue realizado para analizar si la gamificación era efectiva como estrategia de evaluación formativa en aprendices universitarios de Cuenca, en una Universidad. Su metodología se basó en una investigación descriptiva con diseño no experimental, transversal. En su diagnóstico evidenciaron que los aprendices universitarios demandan motivación para ser evaluados; con lo cual concluyen sobre la necesidad de ejecutar cambios en la praxis docente no solamente durante la evaluación sino en varios contextos del aprendizaje, donde sea incluida la gamificación.



## 1.2. Fundamentación teórica

### 1.2.1. La gamificación. Acercamiento teórico conceptual

Aunque el término gamificación puede sugerir la presencia de juegos, su aplicación va más allá de la mera inclusión de juegos, abarcando la implementación de elementos de juego en entornos diversos para lograr objetivos específicos. En la revisión bibliográfica realizada se evidencia que no concurre una definición única de gamificación, los autores que tratan este tema abordan elementos que hacen que definirla sea complejo; así puede ser definida como técnica, tal como lo asumen Mallitasig & Freire (2020); Arias et al. (2020); Sánchez (2022); y, Méndez et al. (2023) entre otros. Puede ser definida además como método, el cual puede ser de enseñanza, de aprendizaje o de evaluación, según lo declaran Lozada & Betancur (2017); Iquise & Rivera (2020); y, Reinoso (2022), entre otros. También, otros autores como Huamaní (2021); López et al. (2022); y, Morales (2022), entre otros, la definen como estrategia, la cual puede ser de enseñanza, de aprendizaje, de enseñanza-aprendizaje, o de evaluación. En este estudio se asume la gamificación como estrategia.

La gamificación como técnica de aprendizaje, traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el objetivo de mejorar los resultados. Consiste en utilizar elementos propios de los juegos, como desafíos, recompensas y competencias, buscando convertir el aprendizaje en una experiencia lúdica y participativa, fomentando la motivación intrínseca y el compromiso de los aprendices, logrando potenciar las habilidades de los alumnos, permitiéndoles fijar mejor los conocimientos a través de una experiencia divertida.

Como método, la gamificación se relaciona con una metodología que busca utilizar elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos como el ámbito educativo, radica en aplicar métodos propios del juego para motivar a los aprendices, promover el aprendizaje, mejorar habilidades y recompensar acciones concretas; a menudo requiere que los estudiantes planifiquen y tomen decisiones estratégicas para avanzar en el juego, lo cual puede ayudar a desarrollar habilidades de pensamiento estratégico y la capacidad de anticipar consecuencias.

En el ámbito educativo, la gamificación tiene como objetivo principal mejorar la participación, el interés y la retención de los conocimientos por parte de los estudiantes (Pegalajar, 2021); al introducir elementos de juego en las actividades educativas, se busca crear un ambiente más dinámico y atractivo, donde los estudiantes se sientan motivados a explorar, experimentar y resolver problemas de manera activa. No se trata solo de utilizar juegos por el simple hecho de entretener, sino de diseñar



actividades y experiencias que estén alineadas con los objetivos educativos y que promuevan el aprendizaje significativo. La gamificación puede aplicarse en diferentes áreas y niveles educativos, adaptándose a las necesidades y características de cada grupo de estudiantes.

La gamificación permite adaptar la experiencia de aprendizaje a las necesidades individuales de cada estudiante (Olivo et al., 2023); esto se logra al utilizar elementos de juego, los cuales ofrecen diferentes niveles de dificultad, rutas de aprendizaje personalizadas y retroalimentación inmediata, lo que permite a los aprendices avanzar a su propio ritmo y abordar sus áreas de interés o debilidad específicas. Fomenta la colaboración y la competencia saludable entre los estudiantes al incluir elementos de juego en los que trabajen juntos para alcanzar objetivos comunes. También puede fomentar la competencia saludable al establecer desafíos y clasificaciones que motiven a los estudiantes a superarse a sí mismos y a sus compañeros.

Permite realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes de manera más efectiva; a través de elementos de juego, como puntos, niveles y medallas, los estudiantes pueden ver su progreso y recibir retroalimentación inmediata sobre su desempeño, lo que les permite identificar áreas de mejora y celebrar sus logros. Consigue ayudar a los estudiantes a aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones del mundo real; al utilizar juegos y simulaciones, se alcanza crear escenarios que reflejen situaciones reales y desafíos que los estudiantes puedan enfrentar en el futuro, lo que les permite practicar y transferir sus habilidades y conocimientos a situaciones prácticas. La gamificación en el proceso educativo de estudios sociales se puede adaptar a las necesidades individuales de los aprendices de varias maneras.

Mediante la gamificación, los profesores pueden compartir contenidos interactivos, como fichas de aprendizaje, juegos y pruebas, que se adaptan a las necesidades individuales de los estudiantes, esto permite que cada estudiante avance a su propio ritmo y se enfoque en áreas específicas que requieren más atención (Rodríguez et al., 2023). Permite ofrecer diferentes niveles de dificultad en las actividades y desafíos relacionados con los estudios sociales, así los estudiantes pueden elegir el nivel que se ajuste mejor a sus habilidades y conocimientos, lo que les brinda una experiencia de aprendizaje más personalizada; a través de la gamificación, los aprendices reciben retroalimentación inmediata sobre su desempeño en las actividades y desafíos. La gamificación promete a los estudiantes elegir temas de estudios sociales que les resulten más interesantes o relevantes para ellos, esto aumenta su motivación y compromiso con el aprendizaje, ya que se sienten más conectados con los contenidos.



La gamificación se compone de varios elementos clave que se interrelacionan entre sí. Estos elementos incluyen las dinámicas, las mecánicas y los componentes (García et al., 2020). Las dinámicas se refieren a las motivaciones y necesidades que el juego satisface en los participantes; estas explican cómo se comporta el jugador y qué impulsa su participación en el juego. Las mecánicas son las reglas y sistemas que rigen el juego, estas incluyen elementos como puntos, niveles, desafíos, recompensas, competiciones y colaboraciones, proporcionan estructura y guían la interacción de los jugadores con el juego. Por último, los componentes son los elementos concretos que se utilizan para cumplir con las dinámicas y mecánicas propuestas, los cuales pueden incluir elementos visuales, auditivos, narrativos, de diseño de niveles, de retroalimentación, entre otros. Los componentes son los que permiten que el juego sea atractivo y estimulante para los jugadores.

La gamificación puede ofrecer un enfoque teórico interesante para abordar la evaluación de los aprendizajes, donde algunos aspectos a considerar incluyen el enfoque formativo; al respecto, se busca promover una evaluación formativa, que se centra en el proceso de aprendizaje y busca proporcionar retroalimentación continua para mejorar el rendimiento de los estudiantes, lo cual puede ser logrado a través de elementos de juego, como desafíos y recompensas, donde los estudiantes reciben retroalimentación inmediata sobre su desempeño y pueden realizar ajustes en su aprendizaje.

### ***1.2.2. La gamificación como estrategia***

Se comienza con una definición de estrategia, la cual es conceptualizada por Mintzberg (2006) como un plan de acción que se establece para alcanzar objetivos específicos; se diferencia de la táctica en que la estrategia es el proceso planteado, mientras que la táctica es la manera en la que se va a ejecutar. En el ámbito empresarial, una estrategia empresarial es el plan de acción que una empresa sigue para lograr sus objetivos empresariales, este plan puede incluir decisiones y acciones bien definidas que abarcan todas las áreas de la empresa, como la planificación del posicionamiento en el mercado y la obtención de beneficios.

Una estrategia es importante por varias razones; tener una estrategia es trascendental porque proporciona dirección, enfoque y coordinación en el trabajo, permite tomar decisiones informadas, adaptarse al entorno cambiante y enfocarse en el aprendiz, lo que contribuye al éxito y crecimiento de la educación. Así, tener una estrategia ayuda a definir planes de acción asociados a metas de corto y mediano plazo, contribuyendo al logro de los objetivos estratégicos. Una estrategia clara y bien definida ayuda a enfocar los esfuerzos y recursos para las áreas más relevantes y prioritarias, permite



tomar decisiones y evaluar si las acciones están alineadas con la estrategia y contribuyen a su cumplimiento.

Favorece la coordinación y mejora de procesos proporcionando una hoja de ruta para la educación, permitiendo una mejor coordinación de las actividades y procesos, permite identificar áreas de mejora y optimización, lo que puede llevar a una mayor eficiencia y rentabilidad. Es fundamental para adaptarse a un mercado complejo, cambiante e impredecible, permite reaccionar a tiempo, realizar ajustes y adaptarse a las nuevas condiciones, asegurando la supervivencia y el crecimiento. Una estrategia bien definida permite enfocarse en el mercado objetivo y crear propuestas de valor diferenciadas, ayuda a comprender las falencias y preferencias de los alumnos, lo que puede llevar a una mayor satisfacción y aprendizaje.

Con base en lo anterior, en el ámbito educativo, la gamificación puede ser utilizada como una estrategia para mejorar el aprendizaje y motivar a los estudiantes, se puede aplicar en diferentes contextos, como en las clases, o fuera de ellas, para llegar mejor a construir los conocimientos, motivar a los alumnos, promover el aprendizaje y mejorar habilidades específicas (Ponce, 2023). La gamificación en la educación busca utilizar elementos de juego para lograr mejores resultados y aumentar el compromiso de los alumnos en las clases.

La gamificación se puede aplicar a varios elementos del programa educativo tales como los contenidos y la evaluación (Huamaní, 2021). Los contenidos y actividades del programa se pueden gamificar para hacerlos más interactivos y atractivos, lo cual puede incluir la creación de juegos, desafíos y actividades basadas en juegos que permitan a los alumnos aprender de manera divertida y conexas. También la gamificación se puede utilizar en la evaluación y retroalimentación de los estudiantes, esto puede incluir la creación de pruebas y cuestionarios gamificados, donde obtienen puntos o recompensas por respuestas correctas; además, se logran utilizar elementos de juego para proporcionar retroalimentación inmediata y motivar a los estudiantes a mejorar su desempeño. Algunos proyectos innovadores de gamificación para la educación en estudios sociales son:

-Cazadores de tumbas: Es un proyecto de gamificación para trabajar los contenidos del antiguo Egipto en la educación secundaria. los estudiantes se sumergen en la búsqueda de la tumba de Nefertiti mientras aprenden sobre la historia y la cultura de los faraones.

-Alianza Tierra-Koi: Es un proyecto anual gamificado que trabaja los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en diferentes niveles educativos, los aprendices participan en pruebas gamificadas



de asignaturas como matemáticas, lengua, inglés y ciencias sociales, con el propósito de empoderarlos como agentes de cambio y defensores del planeta.

-Proyecto "Joc de Trons": Este proyecto gamificado utiliza la famosa saga televisiva "Juego de Tronos" para enseñar sobre la Edad Media, los alumnos participan en misiones y desafíos relacionados con la historia y evolución social de esa época.

-Plataforma educativa Minecraft: Minecraft se utiliza como herramienta de gamificación en el aula para enseñar ciencias sociales, los discentes pueden construir y explorar entornos históricos, recrear eventos históricos y participar en actividades relacionadas con la materia.

La efectividad de la gamificación se puede evaluar considerando dos aspectos principales: la estrategia y los resultados. En cuanto a la estrategia, se evalúa cómo se implementa la gamificación en el programa educativo; lo cual implica evaluar la selección de métricas y métodos de medición para monitorear y controlar la implementación del proceso gamificado, se pueden considerar indicadores como la participación de los estudiantes, el nivel de compromiso, la interacción con los elementos de juego y la retroalimentación recibida.

Con relación a los resultados, se evalúa el impacto de la gamificación en el aprendizaje y el logro de los objetivos educativos, esto implica evaluar el progreso de los estudiantes, su desempeño en las actividades gamificadas, la adquisición de conocimientos y habilidades, y la motivación y el compromiso general de los estudiantes. Se hace necesario considerar que la gamificación no es una solución única y que los resultados pueden variar según el contexto y la implementación.

### ***1.2.3. Dimensiones de la gamificación como estrategia***

Las dimensiones a considerar para la gamificación como estrategia en estudios sociales son: motivación y compromiso, personalización del aprendizaje, interacción y colaboración, retroalimentación y seguimiento del progreso; y, la aplicación del conocimiento en contextos reales (Osorio, 2023).

**-Motivación y compromiso.** La motivación es de gran importancia para el aprendizaje, ya que esta impulsa a los estudiantes a comprometerse y participar en el proceso educativo; cuando los aprendices están motivados, muestran mayor interés, esfuerzo y perseverancia para alcanzar sus metas educativas. La motivación influye en la disposición de los estudiantes para enfrentar desafíos y superar obstáculos, de tal forma que tienen una actitud positiva hacia el aprendizaje y están dispuestos a invertir tiempo y esfuerzo en adquirir nuevos conocimientos y habilidades (Tarira et al., 2018).



La motivación también está relacionada con la calidad del aprendizaje, al respecto, cuando los aprendices están motivados, tienen una mayor capacidad para retener y comprender la información, lo que facilita el proceso de adquisición de conocimientos, promoviendo un enfoque más profundo y significativo del aprendizaje, lo que facilita la transferencia de conocimientos a situaciones prácticas; también está relacionada con la autoeficacia y la autoconfianza, cuando se sienten motivados, tienen una mayor creencia en su capacidad para tener éxito en el aprendizaje, lo que a su vez mejora su rendimiento académico.

La gamificación busca aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes al hacer que el aprendizaje sea más divertido y atractivo, al utilizar elementos de juego, como recompensas y desafíos, se crea un ambiente de aprendizaje más motivador. La gamificación tiene una relación estrecha con la motivación, debido a que la implementación de elementos de juego en el proceso de aprendizaje puede aumentar la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes. Estudios han demostrado que el uso de juegos gamificados como herramientas pedagógicas tiene un impacto positivo en la motivación de los estudiantes, mejorando su compromiso y rendimiento académico (Egas et al., 2023).

La gamificación mueve la motivación intrínseca y extrínseca de las personas, lo que puede resultar en niveles más altos de finalización y satisfacción en comparación con métodos de enseñanza más tradicionales; así cuando se usan técnicas y mecánicas de juego, se pueden activar los sistemas de recompensa y logro, lo que aumenta la motivación de los estudiantes para avanzar y alcanzar sus objetivos de aprendizaje.

También se relaciona con la teoría de la autodeterminación, que sostiene que las personas están motivadas de forma intrínseca y muestran esfuerzo y compromiso cuando se sienten capaces de entender y lograr sus metas, al proporcionar una experiencia de aprendizaje lúdica y atractiva, la gamificación consigue estimular la motivación intrínseca de los estudiantes, haciéndolos sentir capaces y comprometidos con su aprendizaje.

Con respecto a los incentivos, es trascendental considerar que los utilizados en la gamificación deben estar alineados con los objetivos de aprendizaje y motivar a los participantes de manera efectiva; de tal forma que la elección de los incentivos dependerá del contexto y de las preferencias de los participantes involucrados (Nivela et al., 2021). Es trascendental tener en cuenta que la motivación puede variar de un individuo a otro, incluso dentro de la misma etapa educativa; cada estudiante tiene



sus propias motivaciones, intereses y metas, por lo que es importante adaptar las estrategias de motivación a sus necesidades individuales.

**-Personalización del aprendizaje.** La gamificación permite adaptar la experiencia de aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes, esto puede incluir la posibilidad de elegir diferentes rutas de aprendizaje, niveles de dificultad ajustables y actividades opcionales que se ajusten a los intereses, estilos de aprendizaje y habilidades de habilidad (Reyes, 2023). Al permitirles elegir rutas de aprendizaje y niveles de dificultad ajustables, se adapta el proceso educativo a las necesidades individuales de cada aprendiz, lo cual facilita un aprendizaje más efectivo y significativo, ya que se abordan las fortalezas y debilidades de cada uno de manera personalizada. Aprenden a evaluar sus propias necesidades, establecer metas y seleccionar las mejores opciones para alcanzar esas metas; estas habilidades son valiosas tanto en el ámbito educativo como en la vida cotidiana.

La gamificación se relaciona con los estilos de aprendizaje de varias maneras, algunas investigaciones sugieren que es posible adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes. Es necesario considerar que los estilos de aprendizaje son únicos para cada individuo y que la gamificación puede adaptarse de diferentes maneras para satisfacer las necesidades de los estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje (Campoverde et al., 2024).

Al respecto, los estudiantes con un estilo de aprendizaje visual tienden a aprender mejor a través de imágenes, gráficos y videos; por tanto, la gamificación puede incorporar elementos visuales atractivos, como gráficos, animaciones y representaciones visuales de conceptos, para ayudar a estos estudiantes a comprender y retener la información de manera más efectiva. Los estudiantes con un estilo de aprendizaje auditivo aprenden mejor a través de la escucha y la discusión, en este sentido, la gamificación puede incluir elementos de audio, como narraciones, música y efectos de sonido, para proporcionar una experiencia de aprendizaje más auditiva y estimulante para estos estudiantes.

Los aprendices con un estilo de aprendizaje kinestésico aprenden mejor a través de la experiencia práctica y el movimiento, por lo que la gamificación puede incorporar actividades interactivas, juegos de roles y simulaciones que permitan a estos estudiantes participar activamente y aplicar sus habilidades en un entorno de aprendizaje práctico. Por último, los estudiantes con un estilo de aprendizaje lógico-matemático se sienten atraídos por la lógica, los patrones y los procesos ordenados, por tanto, la gamificación puede incluir desafíos lógicos, rompecabezas y actividades que requieran



pensamiento analítico y resolución de problemas, lo que puede ser especialmente atractivo para estos estudiantes.

**-Interacción y colaboración.** La gamificación fomenta la interacción y la colaboración entre los estudiantes, puede incluir elementos de juego que promuevan el trabajo en equipo, la competencia saludable y la colaboración en la resolución de problemas; puede incluir elementos de competencia entre los estudiantes de manera amistosa, esto puede motivar a los estudiantes a interactuar y colaborar entre sí para mejorar su rendimiento y obtener mejores resultados en el juego (Cassinelli et al., 2022). Además, pueden involucrar la necesidad de compartir información, tomar decisiones conjuntas y trabajar juntos para lograr un objetivo común, esto fomenta la interacción y la colaboración entre los estudiantes. En algunos enfoques de gamificación, las recompensas se otorgan de manera compartida entre los miembros de un grupo o equipo, esto fomenta la colaboración y la cooperación, ya que los estudiantes deben trabajar juntos para obtener recompensas y lograr el éxito en el juego.

**-Retroalimentación y seguimiento del progreso.** La gamificación proporciona retroalimentación inmediata y permite realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes (Posso et al., 2023); a través de elementos de juego, como puntos y medallas, los estudiantes pueden ver su progreso y recibir retroalimentación sobre su desempeño, lo que les permite identificar áreas de mejora y celebrar sus logros; facilita el seguimiento del progreso de los participantes; mediante el uso de tablas de clasificación, barras de progreso o indicadores visuales, los jugadores pueden visualizar su avance y compararlo con el de otros participantes; esto les brinda una sensación de logro y les motiva a seguir avanzando.

La gamificación también brinda la oportunidad de otorgar recompensas y reconocimientos a los participantes en función de su progreso y logros, dichas recompensas pueden ser tangibles, como premios o certificados, o intangibles, como puntos o insignias virtuales, estas refuerzan el progreso y motivan a los participantes a seguir participando y mejorando. Permite ofrecer retroalimentación personalizada a los participantes; a través de la recopilación de datos y el análisis del desempeño individual, se pueden proporcionar comentarios específicos y orientación para el desarrollo continuo, esto ayuda a los participantes a comprender sus fortalezas y áreas de mejora, y les brinda la oportunidad de ajustar su enfoque de aprendizaje.

**-Aplicación del conocimiento en contextos reales.** La gamificación puede ayudar a los estudiantes a aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones del mundo real; al utilizar juegos y simulaciones,



se pueden crear escenarios que reflejen situaciones reales y desafíos que los estudiantes puedan enfrentar en el futuro, lo que les permite practicar y transferir sus habilidades y conocimientos a situaciones prácticas. A través de desafíos, tareas y actividades basadas en juegos, los estudiantes tienen la oportunidad de poner en práctica lo que han aprendido y experimentar las consecuencias de sus decisiones.

#### ***1.2.4. Herramientas digitales que facilitan la implementación de la gamificación***

Existen varias herramientas digitales que facilitan la implementación de la gamificación en el contexto educativo, cada una ofrece diferentes características y funcionalidades que pueden adaptarse a las necesidades y objetivos educativos, es importante explorar y probar diferentes herramientas para encontrar la que mejor se ajuste a las necesidades de los estudiantes y del entorno educativo (Sánchez y Sánchez, 2024). Algunas de ellas son:

-*Wordwall*: Es una plataforma en línea que permite crear actividades interactivas como mapas interactivos, ruletas de palabras, crucigramas y sopas de letras.

-*Kahoot!*: Es un software de gamificación que permite a los docentes crear presentaciones interactivas, material de formación y juegos de aprendizaje.

-*Educaplay*: Es una herramienta que permite crear diferentes tipos de juegos educativos, incluyendo juegos de memoria, crucigramas y sopas de letras.

-*Classcraft*: Es una plataforma que combina elementos de juego con la gestión del aula. Permite a los docentes crear personajes, establecer misiones y recompensas, y motivar a los estudiantes a través de la gamificación.

-*Quizizz*: Es una herramienta que permite a los docentes crear cuestionarios interactivos y juegos de preguntas y respuestas. Los estudiantes pueden participar en tiempo real y recibir retroalimentación inmediata.

#### ***1.2.5. La Evaluación de los aprendizajes. Un acercamiento teórico conceptual***

La evaluación de los aprendizajes es un proceso fundamental en el ámbito educativo que tiene como objetivo medir el nivel de conocimientos, habilidades y competencias adquiridas por los estudiantes; a través de la evaluación, se busca obtener información sobre el progreso y el logro de los objetivos de aprendizaje, así como identificar fortalezas y áreas de mejora (Lezcano & Vilanova, 2017). No obstante, a lo largo de la historia, la evaluación de los aprendizajes ha experimentado transformaciones significativas.



En la escuela tradicional, se inició con la separación de los jóvenes del mundo y el encierro en internados para vigilarlos estrictamente; posteriormente, se exigía la escolarización para todos los niños, y el maestro asumía el papel de transmisor de conocimientos. En el siglo XI, se utilizaron comisiones reales para evaluar los servicios públicos, y en 1845 se aplicaron pruebas de rendimiento a estudiantes.

La evaluación se centraba en la capacidad de retener y almacenar conocimientos demostrables a través de exámenes, principalmente de lápiz y papel (Agrela, 2022); con el tiempo, la evaluación ha evolucionado hacia un enfoque más formativo, con énfasis en la retroalimentación continua, la aplicación práctica de conocimientos y la valoración del cambio en los alumnos, esta evolución ha llevado a la incorporación de elementos como la retroalimentación personalizada, la motivación y el compromiso de los estudiantes, así como la aplicación de conocimientos en situaciones del mundo real. En la actualidad, existen varios tipos de evaluación que se utilizan en el ámbito educativo tales como la diagnóstica, la formativa, la sumativa, la Autoevaluación y Coevaluación; y la cuantitativa y cualitativa.

**Evaluación Diagnóstica.** Esta evaluación generalmente pero no de forma exclusiva se realiza al inicio de un proceso de aprendizaje para identificar las fortalezas, debilidades, conocimientos y habilidades de los estudiantes antes de la formación (Ley y Espinoza, 2021); sirve como punto de partida para adaptar la enseñanza a las necesidades individuales de los alumnos; al conocer los conocimientos previos de los estudiantes, los docentes pueden personalizar la enseñanza y adaptarla a las necesidades individuales de cada estudiante, esto les permite ofrecer una educación más efectiva y centrada en el desarrollo de habilidades y competencias específicas.

Proporciona información valiosa para planificar el currículo y establecer objetivos de aprendizaje realistas; al respecto, permite a los docentes identificar los conceptos y habilidades que deben ser abordados y establecer una secuencia lógica de enseñanza. También se utiliza para evaluar el impacto de la enseñanza; al comparar los resultados de la evaluación diagnóstica con los resultados de evaluaciones posteriores, los docentes pueden evaluar el progreso de los estudiantes y determinar si los objetivos de aprendizaje se están alcanzando.

**Evaluación Formativa.** Se lleva a cabo durante el proceso de aprendizaje y tiene como objetivo proporcionar retroalimentación continua para mejorar el rendimiento de los estudiantes; esta evaluación se centra en el proceso de aprendizaje y busca identificar áreas de mejora y brindar



orientación para el desarrollo continuo (Barcia et al., 2023). La evaluación formativa promueve el aprendizaje activo al involucrar a los aprendices en el proceso de evaluación; les brinda la oportunidad de reflexionar sobre su propio aprendizaje y participar de manera activa en su desarrollo académico. La retroalimentación proporcionada a través de la evaluación formativa puede contribuir a la mejora del rendimiento académico de los estudiantes, esto les permite identificar áreas en las que necesitan trabajar más y les brinda la oportunidad de realizar ajustes para alcanzar un mayor nivel de logro. La evaluación formativa se centra en el proceso de aprendizaje, más que en los resultados finales. Este enfoque evoluciona de entender la evaluación como un proceso centrado en la enseñanza, que valoraba lo que está bien o mal al final del proceso, a ser comprendida como una tarea centrada en el aprendizaje del estudiante, retroalimentándolo de forma oportuna respecto a sus avances durante el proceso educativo. La evaluación formativa busca incidir en los procesos de mejora desde su inicio, detectando dificultades y progresos de los estudiantes, y brindando retroalimentación para mejorar el aprendizaje, este enfoque permite a los docentes reflexionar sobre su práctica y adaptar estrategias en función de las necesidades de los alumnos.

**Evaluación Sumativa.** Se realiza al final de un período de instrucción y tiene como objetivo medir el rendimiento de los estudiantes; esta evaluación proporciona una visión general del desempeño de los estudiantes y se utiliza para tomar decisiones sobre el progreso y los logros alcanzados (Muñoz, 2017). A diferencia de la evaluación formativa, que se enfoca en el proceso de aprendizaje, la evaluación sumativa se centra en los resultados obtenidos y en demostrar lo que se ha aprendido.

Se lleva a cabo después de que los estudiantes han completado un período de instrucción, como al final de un módulo o unidad formativa, se utiliza para medir el desempeño del alumnado y se expresa a través de un valor numérico que indica el grado de conocimiento adquirido. Esta evaluación es más formal y se utiliza para tomar decisiones sobre el progreso del estudiante, su promoción o su calificación final; su objetivo principal es resumir el aprendizaje alcanzado y proporcionar una medida de rendimiento que permita evaluar el nivel de logro de los estudiantes; se basa en parámetros cuantitativos y utiliza métodos de evaluación fiables para medir el desempeño de los estudiantes.

**Autoevaluación y Coevaluación.** En estos tipos de evaluación, los propios estudiantes se involucran en el proceso. Tanto la autoevaluación como la coevaluación tienen como objetivo principal involucrar a los estudiantes en el proceso de evaluación, promover la autorreflexión, el aprendizaje activo y la responsabilidad del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. Estos tipos de



evaluación también fomentan la participación de los estudiantes, el desarrollo de habilidades de evaluación y la construcción de una comunidad de aprendizaje colaborativa.

La autoevaluación es un proceso en el cual los estudiantes evalúan su propio desempeño, habilidades y conocimientos, en este, los estudiantes reflexionan sobre su propio aprendizaje, identifican sus fortalezas y áreas de mejora, y se evalúan a sí mismos en función de criterios preestablecidos; fomenta la metacognición, el autoconocimiento y la responsabilidad del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. Al evaluar su propio trabajo, los estudiantes pueden identificar sus logros y establecer metas para mejorar; también puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de autorregulación y autoaprendizaje.

La coevaluación implica que los estudiantes se evalúen mutuamente. En esta, los estudiantes asumen el papel de evaluadores y proporcionan retroalimentación y evaluación a sus compañeros de clase; se basa en criterios de evaluación previamente establecidos y puede realizarse a través de diferentes métodos, como rúbricas, listas de verificación o comentarios escritos; fomenta la colaboración, el pensamiento crítico y la capacidad de dar y recibir retroalimentación constructiva; al evaluar a sus compañeros, los estudiantes pueden desarrollar habilidades de análisis, comunicación y empatía.

**Evaluación Cualitativa y Cuantitativa.** Estas dos formas de evaluación tienen sus propias ventajas y desafíos, y su elección depende del propósito de la evaluación. La evaluación cualitativa se centra en la comprensión en profundidad de las experiencias, perspectivas y procesos de los participantes, utilizando métodos como la observación, las entrevistas y el análisis de documentos. Por otro lado, la evaluación cuantitativa busca obtener resultados cuantificables y comparables a través de métodos como pruebas estandarizadas y análisis estadístico. La evaluación cuantitativa es especialmente útil para medir el impacto, la eficacia y la eficiencia de intervenciones educativas, así como para realizar comparaciones y generalizaciones.

Estos tipos de evaluación tienen diferentes propósitos y momentos de aplicación, y cada uno de ellos aporta beneficios específicos tanto para los estudiantes como para los docentes. Es importante seleccionar el tipo de evaluación adecuado en función de los objetivos de aprendizaje y la metodología educativa utilizada. Se hace necesario destacar que la evaluación educativa es un proceso amplio y complejo que busca recoger, sistematizar y analizar información para verificar los avances y dificultades de los alumnos, así como para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.



### *1.2.6. Evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales*

La evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en Ecuador se lleva a cabo a través de las pautas del Sistema Nacional de Evaluación, el cual busca garantizar la calidad de la educación y el logro de los objetivos de aprendizaje establecidos en el Currículo Nacional de los Niveles de Educación Obligatoria. También se basa en el Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (RLOEI), acatando las reformas a este reglamento en los años 2015, 2020 y 2021. Es trascendente destacar que la evaluación en Estudios Sociales en Ecuador se encuentra en constante evolución y busca adaptarse a las necesidades y realidades de los aprendices y del contexto educativo. Algunas características de la evaluación en este contexto contemplan la coherencia entre el currículo y la evaluación; enfoque en competencias; la evaluación sistemática; la participativa; y, la formativa.

**-Coherencia entre el currículo y la evaluación.** Existe la necesidad de que haya una relación coherente entre el diseño curricular y la evaluación de los aprendizajes, esto conlleva a que la evaluación debe estar alineada con los contenidos, habilidades y actitudes que se espera que los estudiantes desarrollen (Gamboa et al., 2021). Cuando existe coherencia entre ambos, se asegura que la evaluación esté alineada con lo que se espera que los estudiantes aprendan y demuestren, esto permite una evaluación más justa y significativa, ya que se evalúan las habilidades y conocimientos relevantes para el área de Estudios Sociales.

Además, esta relación coherente promueve la calidad educativa al asegurar que los estudiantes adquieran los conocimientos y competencias necesarios; permite identificar si los objetivos de aprendizaje se están alcanzando y si es necesario realizar ajustes en el currículo o en las estrategias de enseñanza; también facilita la retroalimentación efectiva a los estudiantes, ya que la evaluación se convierte en una herramienta para su desarrollo y mejora continua.

**-Enfoque por competencias.** La evaluación se centra en la medición de las competencias adquiridas por los estudiantes en el área de Estudios Sociales, con ello se busca evaluar no solo los conocimientos teóricos, sino también las habilidades y actitudes relacionadas con la comprensión y análisis de fenómenos sociales (Hincapié y Clemenza, 2022); esto aviva el desarrollo de habilidades prácticas esenciales en la vida cotidiana y en el mundo laboral, estas habilidades incluyen la capacidad de investigar, analizar información, tomar decisiones informadas y comunicarse de manera efectiva, contribuye a preparar a los estudiantes para ser ciudadanos activos y comprometidos en su comunidad,



a la vez que les ayuda a comprender los problemas sociales, a participar en debates y a tomar diversas posiciones sobre cuestiones que afectan a la sociedad.

**-Evaluación sistemática.** La evaluación se organiza y desarrolla en etapas planificadas, donde se establecen los aprendizajes a evaluar y se utilizan técnicas e instrumentos válidos y confiables para obtener información relevante sobre las necesidades y logros de los estudiantes (Garavito et al., 2022). Al planificar y organizar la evaluación en etapas, se asegura que se evalúen los aprendizajes específicos que se pretenden medir, esto permite obtener información precisa sobre el nivel de dominio de los estudiantes en relación con los objetivos de aprendizaje establecidos. El uso de técnicas e instrumentos válidos y confiables en la evaluación asegura que los resultados sean precisos y consistentes, esto significa que la evaluación mide de manera efectiva lo que se pretende evaluar y que los resultados son consistentes y reproducibles. Además, se promueve la equidad y la transparencia en el proceso de evaluación, así todos los alumnos tienen la oportunidad de demostrar sus conocimientos y habilidades de manera justa y objetiva.

**-Evaluación participativa.** Se busca la participación de los diferentes actores educativos, como docentes, estudiantes y padres de familia, en el proceso de evaluación, esto permite obtener diferentes perspectivas y enriquecer la retroalimentación y toma de decisiones (Cáceres et al., 2018). La participación de los diferentes actores educativos en el proceso de evaluación fomenta una comunicación más efectiva y abierta entre ellos, esto admite compartir información relevante sobre el progreso del estudiante, identificar áreas de mejora y colaborar en estrategias para apoyar su aprendizaje. Cuando los estudiantes sienten que sus padres y docentes están involucrados y se preocupan por su progreso, se sienten más motivados para alcanzar sus metas académicas.

**-Evaluación sumativa.** Su objetivo principal es resumir el aprendizaje alcanzado y proporcionar una calificación o medida de rendimiento que se utiliza para tomar decisiones sobre el progreso del estudiante, su promoción o su calificación final (Ríos, 2023). En la evaluación sumativa, las calificaciones obtenidas deben ser coherentes y estar en consonancia con los logros alcanzados por los estudiantes. Se recomienda que las actividades evaluativas no sean repetitivas y que no hayan sido realizadas con anterioridad por los alumnos.

Esta evaluación se realiza teniendo en cuenta parámetros cuantitativos para medir el desempeño del alumnado, se lleva a cabo al finalizar un proceso formativo, como al final de un módulo o unidad formativa, y el resultado se expresa a través de un valor numérico que mide el grado de conocimiento



adquirido por los estudiantes (Salinas, 2023). La evaluación sumativa tiene varias funciones; por un lado, ayuda a los alumnos a conocer los campos en los que necesitan trabajar más y permite a los profesores decidir si los estudiantes están preparados para pasar al siguiente nivel del sistema educativo. Por otra parte, una buena evaluación sumativa también es útil para determinar si el programa educativo está dando buenos resultados.

**-Evaluación formativa.** Además de la evaluación sumativa, que busca determinar el nivel de logro de los estudiantes, se promueve la evaluación formativa. Esta tiene como objetivo brindar información oportuna y relevante para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, identificar fortalezas y áreas de mejora, y tomar decisiones pedagógicas adecuadas. La evaluación formativa en estudios sociales tiene como objetivo proporcionar retroalimentación tanto a los estudiantes como a los docentes. Permite a los estudiantes comprender su progreso y áreas de mejora, y a los docentes adaptar y ajustar sus estrategias de enseñanza en función de las necesidades de los estudiantes.

### ***1.2.7. Dimensiones de la evaluación de los aprendizajes en Estudios Sociales***

Las dimensiones de la evaluación de los aprendizajes en Estudios Sociales a considerar en este estudio son:

**Conocimientos y comprensión.** Esta dimensión se refiere a la adquisición de conocimientos y la comprensión de conceptos, teorías, eventos históricos, procesos sociales y culturales relevantes en el campo de los Estudios Sociales (Lahera & Pérez, 2021); se evalúa la capacidad de los estudiantes para recordar, explicar y aplicar estos conocimientos en diferentes contextos. La evaluación de los conocimientos y la comprensión permite medir el nivel de aprendizaje alcanzado por los estudiantes en relación con los contenidos y conceptos clave de la asignatura, lo cual asiste a los docentes a identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes y a adaptar su enseñanza en consecuencia. Permite verificar si los estudiantes han comprendido los conceptos y temas estudiados en Estudios Sociales, esto es fundamental para asegurar que los aprendices estén desarrollando una comprensión sólida de los aspectos sociales, históricos y geográficos que se abordan en la asignatura. Implica la aplicación de habilidades de pensamiento crítico, como el análisis, la interpretación y la evaluación de información, lo cual a su vez conlleva a desarrollar destrezas que son fundamentales para comprender e intervenir en la sociedad.

La evaluación de los conocimientos y la comprensión proporciona retroalimentación a los estudiantes sobre su desempeño y les permite identificar áreas en las que necesitan mejorar, brindado la



oportunidad de reflexionar sobre su aprendizaje y tomar medidas para mejorar su comprensión y rendimiento en Estudios Sociales. También prepara a los estudiantes para evaluaciones futuras, como exámenes estatales o nacionales, les ayuda a familiarizarse con el tipo de preguntas y tareas que pueden encontrar en estas evaluaciones y a desarrollar habilidades de estudio y preparación adecuadas.

**Habilidades de investigación.** Los Estudios Sociales suelen requerir habilidades de investigación, como la capacidad de recopilar y analizar información, utilizar fuentes primarias y secundarias, evaluar la credibilidad de las fuentes y presentar los hallazgos de manera clara y coherente. Esta dimensión evalúa la capacidad de los estudiantes para llevar a cabo investigaciones y utilizar métodos adecuados para obtener información relevante.

Los Estudios Sociales se centran en el estudio de la sociedad, la historia, la geografía y otros aspectos relacionados; para comprender estos temas de manera profunda, es necesario llevar a cabo investigaciones que permitan obtener información precisa y detallada. La investigación en esta asignatura implica analizar y evaluar diferentes fuentes de información, como documentos históricos, estudios de casos y datos demográficos, esto requiere habilidades de análisis crítico para examinar la validez, la confiabilidad y la relevancia de la información recopilada.

El estudio de esta asignatura envuelve la investigación de fuentes primarias, como documentos históricos, testimonios y artefactos, así como fuentes secundarias, como libros, artículos y estudios académicos; así, la capacidad de buscar, evaluar y utilizar estas fuentes de manera efectiva es esencial para llevar a cabo investigaciones en Estudios Sociales. La investigación en Estudios Sociales fomenta el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, como la capacidad de formular preguntas significativas, analizar diferentes perspectivas y argumentar de manera fundamentada, habilidades que son imprescindibles para comprender y evaluar la información recopilada durante la búsqueda de información y posterior desarrollo de la investigación.

**Análisis crítico.** En Estudios Sociales, es importante desarrollar habilidades de pensamiento crítico para analizar y evaluar diferentes perspectivas, interpretar eventos históricos y sociales, y comprender las implicaciones de los fenómenos estudiados. Esta dimensión evalúa la capacidad de los estudiantes para analizar y evaluar de manera crítica la información y los argumentos presentados, esto implica cuestionar, investigar y analizar la información para comprenderla mejor y formar opiniones fundamentadas.



Al evaluar críticamente la información, los estudiantes pueden identificar sesgos y manipulaciones en los argumentos presentados, esto les permite discernir entre información objetiva y subjetiva, y les ayuda a evitar ser influenciados por información engañosa o sesgada, pueden construir un conocimiento sólido y fundamentado en los estudios sociales, permitiéndoles comprender mejor los conceptos, temas y eventos históricos, sociales y geográficos, y ayudándoles a formar una comprensión más completa y precisa de la materia.

Se pueden evaluar diferentes perspectivas, considerar evidencias y argumentos, y tomar decisiones basadas en una comprensión sólida de los temas estudiados en los estudios sociales, a través de esto los estudiantes se convierten en ciudadanos informados y comprometidos, pueden participar en debates y discusiones sobre temas sociales, políticos y culturales, y contribuir de manera significativa al desarrollo de la sociedad.

Además, se hace necesario el desarrollo de una actitud crítica ante la desigualdad socioeconómica y toda representación de discriminación, y de respeto a la diversidad; lo cual radica en varios aspectos; en primer lugar, una actitud crítica permite cuestionar y desafiar las estructuras y sistemas que perpetúan la desigualdad y la discriminación; al analizar de manera crítica las causas y consecuencias de la desigualdad socioeconómica y la discriminación, los estudiantes pueden comprender mejor las injusticias y buscar formas de abordarlas.

Una actitud crítica fomenta la conciencia social y la empatía hacia aquellos que experimentan desigualdad y discriminación; al comprender las realidades y perspectivas de diferentes grupos sociales, los estudiantes pueden desarrollar una mayor sensibilidad y solidaridad hacia ellos. Por otro lado, el respeto hacia la diversidad es esencial para construir sociedades inclusivas y justas; al valorar y respetar las diferencias culturales, étnicas, de género y otras, los estudiantes contribuyen a la creación de entornos más inclusivos y equitativos. También, una actitud crítica y el respeto hacia la diversidad promueven la participación ciudadana responsable. Los estudiantes pueden reflexionar sobre su propio papel como ciudadanos y cómo pueden contribuir a la construcción de una sociedad más justa y equitativa.

**Habilidades de comunicación.** Los Estudios Sociales implican la capacidad de comunicar ideas y argumentos de manera efectiva, tanto de forma oral como escrita. Esta dimensión evalúa la capacidad de los estudiantes para expresar sus ideas de manera clara, coherente y persuasiva, utilizando un lenguaje apropiado y estructurando sus argumentos de manera lógica, esto les ayuda a transmitir sus



pensamientos y opiniones de manera comprensible, lo que facilita la interacción y el intercambio de ideas.

La capacidad de estructurar argumentos de manera lógica y persuasiva es esencial para convencer a los demás y respaldar las ideas propuestas; al utilizar un lenguaje adecuado y presentar argumentos de manera coherente, los estudiantes pueden influir en las opiniones y actitudes de los demás de manera más efectiva. Al expresar ideas de manera clara y estructurar argumentos de manera lógica, los estudiantes deben reflexionar y analizar sus propias ideas y evidencias, esto fomenta el desarrollo del pensamiento crítico, ya que implica evaluar la validez y la solidez de los argumentos y considerar diferentes perspectivas.

La capacidad de expresar ideas de manera clara y persuasiva es valiosa en diversos contextos, como el académico, el profesional y el personal, permite a los estudiantes presentar sus ideas de manera efectiva en presentaciones, ensayos, debates y discusiones, lo que contribuye a su éxito en diferentes áreas de la vida; además, ayuda a los estudiantes a construir confianza y credibilidad en sus habilidades de comunicación, lo cual les permite transmitir sus ideas de manera convincente y ser tomados en cuenta en diferentes situaciones.

**Conciencia social y cultural.** Los Estudios Sociales también buscan desarrollar la conciencia social y cultural de los estudiantes, fomentando la comprensión de la diversidad, la equidad, los derechos humanos y la ciudadanía activa. Esta dimensión evalúa la capacidad de los estudiantes para comprender y apreciar diferentes culturas, perspectivas y realidades sociales, y para reflexionar sobre su propio papel como ciudadanos responsables.

Esto es fundamental por varias razones; en primer lugar, vivimos en un mundo diverso y multicultural, por lo que es crucial que los estudiantes desarrollen empatía y comprensión hacia las diferentes culturas y realidades que existen, esto les permite ser ciudadanos más abiertos, informados y empáticos desde una edad temprana. Además, al comprender y apreciar la diversidad cultural, los alumnos se vuelven más capaces de interactuar de manera efectiva con personas de diferentes culturas, lo que les ayuda a desarrollar relaciones interculturales más saludables y positivas. Asimismo, esta comprensión les permite cuestionar sus propias creencias y valores, fomentando la reflexión sobre su propio papel como ciudadanos responsables en un mundo globalizado.

### 1.3. Fundamentación Pedagógica



La fundamentación pedagógica de este estudio se basa en la idea de que la gamificación puede mejorar la calidad de la evaluación al proporcionar una retroalimentación inmediata, personalizada y significativa para los estudiantes. Además, la gamificación puede promover la autonomía y la responsabilidad en el aprendizaje, ya que los estudiantes asumen un rol activo y se convierten en protagonistas de su propio proceso de evaluación.

Al utilizar la gamificación como estrategia de evaluación en Estudios Sociales, se busca fomentar el desarrollo integral de los estudiantes, potenciando tanto sus habilidades académicas como sus habilidades socioemocionales. Al incorporar elementos de juego en la evaluación, se busca generar un ambiente lúdico que promueva la creatividad, la reflexión crítica y el pensamiento analítico en relación con los contenidos de Estudios Sociales.

La gamificación no se limita a una sola teoría pedagógica, sino que puede integrar elementos de varias teorías para crear un entorno de aprendizaje enriquecedor y motivador. De esta forma, algunas de las teorías que apoyan la gamificación son:

**Constructivismo.** Esta teoría define el aprendizaje como proceso donde los aprendices construyen el conocimiento mediante la interrelación con su hábitat. La gamificación fomenta la construcción de conocimiento al permitir que los estudiantes participen activamente, tomen decisiones y resuelvan problemas dentro de un entorno lúdico.

**Conductismo.** Esta teoría se centra en el comportamiento observable y en cómo los estímulos externos pueden influir en el aprendizaje. La gamificación utiliza recompensas, desafíos y retroalimentación inmediata para motivar y reforzar el comportamiento deseado en los estudiantes.

**Cognitivism.** Esta teoría se enfoca en los procesos mentales internos, como la atención, la memoria y el pensamiento. La gamificación estimula la atención y la memoria al presentar la información de manera atractiva y memorable, y promueve el pensamiento crítico y la resolución de problemas a través de desafíos y actividades interactivas.

**Conectivismo.** Esta teoría destaca la importancia de las redes y la colaboración en el aprendizaje. La gamificación fomenta la colaboración entre los estudiantes a través de actividades de juego en equipo, competencias y cooperación para alcanzar objetivos comunes.

#### **1.4. Fundamentación Psicológica**

La fundamentación psicológica de este estudio se basa en la idea de que la gamificación puede mejorar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes; de esta manera, al proponer la



gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB, se busca crear un ambiente de aprendizaje lúdico y estimulante que promueva la participación de los estudiantes y el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales.

La gamificación influye en la motivación de varias maneras; al utilizar elementos y mecánicas de juego en contextos educativos, genera un mayor interés y compromiso por parte de los estudiantes, lo que a su vez aumenta su motivación intrínseca. La gamificación proporciona un ambiente lúdico y desafiante que estimula la participación activa de los estudiantes, lo que puede aumentar su motivación y entusiasmo por aprender.

También tiene efectos en la motivación extrínseca al utilizar recompensas, puntos y niveles para reconocer y premiar los logros de los estudiantes; dichos elementos de juego pueden generar una sensación de logro y satisfacción, lo que motiva a los estudiantes a seguir participando y esforzándose en el proceso de aprendizaje. Además, la gamificación puede aumentar la motivación al proporcionar retroalimentación inmediata y clara sobre el desempeño de los estudiantes. Los elementos de juego, como los marcadores de progreso y las tablas de clasificación, permiten a los estudiantes ver su avance y compararse con otros, lo que puede generar una competencia amistosa y aumentar su motivación para mejorar.

Como fundamento psicológico este estudio se apoya en el enfoque de la psicología socioemocional; este se centra en el estudio de las habilidades y competencias emocionales y sociales, así como en su influencia en el desarrollo cognitivo de los individuos. La psicología socioemocional sostiene que las habilidades socioemocionales, como la capacidad de reconocer y regular las emociones propias y de los demás, establecer relaciones positivas, tomar decisiones responsables y manejar desafíos de manera constructiva, son fundamentales para el éxito académico y personal de los individuos.

Estas habilidades no cognitivas, también conocidas como habilidades blandas o socioemocionales, son consideradas cruciales para el desarrollo integral de los estudiantes. El desarrollo de habilidades socioemocionales está estrechamente relacionado con el desarrollo de habilidades cognitivas. Las habilidades socioemocionales pueden influir en la autoestima, la motivación y el bienestar emocional de los estudiantes, lo que a su vez puede tener un impacto positivo en su capacidad para adquirir y utilizar habilidades cognitivas de manera efectiva.

### **1.5. Fundamentación Tecnológica**





La fundamentación tecnológica de este estudio se basa en la teoría de la integración de la tecnología en la educación, la cual sustenta que el uso de herramientas y tecnologías digitales permite implementar la gamificación de manera efectiva al proporcionar entornos interactivos, personalizados y enriquecedores para los estudiantes. Esta teoría se basa en la idea de que la tecnología puede ser utilizada de manera efectiva para apoyar y potenciar las prácticas pedagógicas, promoviendo la participación de los estudiantes, la personalización del aprendizaje y la retroalimentación inmediata. La integración de la tecnología en la educación implica utilizar herramientas digitales y recursos en el aula de manera significativa y relevante. Esto implica ir más allá del simple uso de la tecnología como una herramienta de presentación de contenidos, y aprovechar su potencial para acceder a información, resolver problemas, colaborar con otros estudiantes y crear entornos de aprendizaje interactivos.

La gamificación en el ámbito educativo se ha beneficiado del avance de la tecnología, ya que las plataformas digitales y las aplicaciones móviles ofrecen diversas herramientas y recursos que facilitan la implementación de estrategias gamificadas. Estas herramientas tecnológicas permiten crear entornos interactivos, desafiantes y atractivos para los estudiantes, lo que contribuye a aumentar su motivación y compromiso con el aprendizaje.

La tecnología proporciona la posibilidad de utilizar elementos como marcadores de progreso, tablas de clasificación, recompensas virtuales y retroalimentación inmediata, que son fundamentales en la gamificación, estos elementos ayudan a mantener el interés de los estudiantes, les brindan una retroalimentación clara sobre su desempeño y les permiten monitorear su progreso a lo largo del proceso de evaluación.

La gamificación también se beneficia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que permiten el acceso a recursos educativos en línea, la colaboración entre estudiantes y la personalización del aprendizaje. Las TIC ofrecen una amplia gama de herramientas y recursos, como juegos educativos, simulaciones interactivas, plataformas de aprendizaje en línea y aplicaciones móviles, que pueden integrarse en la gamificación de los aprendizajes de Estudios Sociales.

### **1.6. Fundamentación Legal**

La fundamentación legal del estudio que propone la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB se apoya en la Constitución del Ecuador y en la normativa educativa que respalda la implementación de enfoques pedagógicos



innovadores, motivadores y alineados con las necesidades educativas actuales. De esta forma, la Constitución del Ecuador declara la educación como un derecho de todas las personas en su artículo 26, y establece que su garantía es especialmente para niños y jóvenes tal como lo dice en sus artículos 39 y 46.

Con relación la normativa educativa se considera la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) (2011) le concede importancia a la evaluación en su artículo 2, literal r, donde la declara como “proceso permanente y participativo”; también en su artículo 8 establece que los aprendices tienen la obligación de participar en la evaluación. También se basa en el Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (RLOEI), acatando las reformas a este reglamento en los años 2015, 2020 y 2021.



## CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

### 2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.

**Variable Independiente:** La gamificación como estrategia

**Variable Dependiente:** evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales

#### *Definición conceptual*

**Variable Independiente:** La gamificación como estrategia puede ser utilizada para mejorar el aprendizaje y motivar a los estudiantes, se puede aplicar en diferentes contextos, como en las clases, o fuera de ellas, para llegar mejor a construir los conocimientos, motivar a los alumnos, promover el aprendizaje y mejorar habilidades específicas (Ponce, 2023).

**Variable Dependiente:** Evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales. Es definida como un proceso fundamental en el ámbito educativo que tiene como objetivo medir el nivel de conocimientos, habilidades y competencias adquiridas por los estudiantes en los temas de Estudios Sociales; a través de la evaluación, se busca obtener información sobre el progreso y el logro de los objetivos de aprendizaje, así como identificar fortalezas y áreas de mejora (Lezcano & Vilanova, 2017).

#### *Definición Operacional*

La operacionalización de las variables de este estudio se puede observar en la tabla 1.

**Tabla 1.**

*Operacionalización de las variables*

Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores	Instrumento/Escala de valoración
<b>Variable Independiente:</b> La gamificación como estrategia	Puede ser utilizada para mejorar el aprendizaje y motivar a los estudiantes, se puede aplicar en diferentes contextos, como en las clases, o fuera de ellas, para llegar mejor a construir los conocimientos, motivar a los alumnos, promover el aprendizaje y mejorar habilidades específicas (Ponce, 2023).	Motivación y compromiso	-Muestra mayor interés, esfuerzo y perseverancia para alcanzar sus metas. -Tiene una actitud positiva hacia el aprendizaje.	Cuestionario 1 para docentes Escala Likert Ordinal
		Personalización del aprendizaje	-Permite adaptar la experiencia de aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes -Puede adaptarse para satisfacer a los estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje.	
		Interacción y colaboración	-Fomenta la interacción y la colaboración entre los estudiantes. -Trabajan juntos para obtener recompensas y lograr el éxito.	
		Retroalimentación y seguimiento del progreso	-Proporciona retroalimentación inmediata y permite realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes. -Otorga recompensas y reconocimientos a los participantes en función de su progreso y logros	
		Aplicación del conocimiento en contextos reales	-Ayudar a los estudiantes a aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones del mundo real. -Los estudiantes tienen la oportunidad de poner en práctica lo que han aprendido y experimentar las consecuencias de sus decisiones.	



Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores	Instrumento/Escala de valoración
<b>Variable Dependiente:</b> Evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales	Proceso fundamental en el ámbito educativo que tiene como objetivo medir el nivel de conocimientos, habilidades y competencias adquiridas por los estudiantes en los temas de Estudios Sociales; a través de la evaluación, se busca obtener información sobre el progreso y el logro de los objetivos de aprendizaje, así como identificar fortalezas y áreas de mejora (Lezcano & Vilanova, 2017).	Conocimientos y comprensión	-Comprende conceptos, teorías, eventos históricos, procesos sociales y culturales relevantes en el campo de los Estudios Sociales. -Identifica fortalezas y debilidades de los estudiantes.	-Cuestionario 2 para docentes Escala Likert Ordinal  -Cuestionario 3 para estudiantes Escala Likert Ordinal
		Habilidades de investigación	-Evalúa la capacidad de los estudiantes para llevar a cabo investigaciones y utilizar métodos adecuados para obtener información relevante. -Evidencia capacidad de formular preguntas significativas, analizar diferentes perspectivas y argumentar de manera fundamentada.	
		Análisis crítico	-Cuestionar, investigar y analizar la información para comprenderla mejor. -Fomenta la conciencia social y la empatía hacia aquellos que experimentan desigualdad y discriminación.	
		Habilidades de comunicación	-Expresa ideas de manera clara, coherente y persuasiva. -Utilizan un lenguaje apropiado y estructurando sus argumentos de manera lógica.	
		Conciencia social y cultural	-Fomenta la comprensión de la diversidad, la equidad, los derechos humanos. -Cuestiona las creencias y valores, fomentando la reflexión sobre su papel como ciudadanos responsable.	

Elaboración autores.



## 2.2. Enfoque de la investigación

El enfoque asumido fue el cuantitativo, el cual se define como, aquel que se apoya en la medida numérica, y la aplicación de la estadística para instituir con propiedad, esquemas de actuación en la población. Se cimienta en el esbozo deductivo y lógico, y procura sistematizar las secuelas de sus saberes a través de una muestra representativa (Vega et al., 2014). Por medio de este enfoque cuantitativo se abordó el desafío de proponer la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB.

Para realizar esta tesis, se diseñó un estudio que involucró la colección de datos a través de cuestionarios que permitieron diagnosticar la percepción de los docentes sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de la Unidad Educativa Misahualli; y, validar según la percepción de docentes y estudiantes, la guía didáctica diseñada sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB.

Las generalizaciones se dirigieron hacia el aforo de describir y comprender el fenómeno en estudio; para certificar la confiabilidad de los instrumentos y resultados, fue necesario asegurarse de que los datos fueran cabales e íntegros, usando técnicas para determinar la validación y confiabilidad, lo cual permitió prometer conclusiones fuertes en el argumento de la investigación.

## 2.3 Alcance de la investigación

La investigación es de alcance descriptivo y aplicada, al respecto, se encargó al inicio, de describir mediante un diagnóstico la percepción de los docentes de Estudios Sociales en noveno año de la Unidad Educativa Misahualli sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes; y al final, se diseña y aplica una guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB, lo cual permitió validar según la percepción de docentes y estudiantes.

## 2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

Se aplicaron varios tipos de investigación; en este sentido, la investigación bibliográfica documental se empleó para establecer los fundamentos teóricos de la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales; también fue De campo, debido a que su desarrollo fue llevado a cabo dentro de la institución: Unidad Educativa Misahualli; según el tiempo requerido para su desarrollo fue de tipo transversal, ya que se realizó en un período de tiempo determinado.



## 2.5. Métodos empleados

### *Métodos Teóricos*

Los métodos teóricos utilizados fueron la revisión bibliográfica y el de análisis-síntesis. El primero, permitió la búsqueda, organización y análisis de la información disponible mediante la revisión y análisis crítico de documentos tales como artículos científicos, libros, informes, tesis y otros materiales académicos y bibliografía relacionada con la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales. Estos métodos incluyen la revisión documental para obtener una visión completa y actualizada del estado del conocimiento sobre el tema estudiado. Por su parte, el método de análisis-síntesis se utiliza en diversas disciplinas, como la ciencia, la filosofía y la investigación. En el contexto de este estudio admitió descomponer el problema en sus elementos constituyentes, analizarlos en detalle y luego sintetizarlos para obtener una comprensión más profunda y holística. Su uso permitió examinar los fundamentos teóricos de la gamificación, como los conceptos de motivación, participación activa, retroalimentación y recompensas; además, analizar estudios e investigaciones previas que hayan utilizado la gamificación como estrategia de evaluación en el campo de los Estudios Sociales.

La síntesis, admitió: identificar los principales conceptos y teorías relacionadas con la gamificación y su aplicación en la evaluación de los aprendizajes; organizar la información recopilada de manera coherente y estructurada, resaltando las ideas clave y estableciendo conexiones entre ellas; y, sintetizar los hallazgos y conclusiones de los estudios e investigaciones revisados, destacando los beneficios y desafíos de la gamificación en la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales.

### *Métodos empíricos*

Como método empírico se utilizó la encuesta. Este método admitió recopilar información sobre opiniones, actitudes, comportamientos u otras variables de interés. La encuesta es un método cuantitativo que implica la formulación de preguntas estructuradas que se administran a una muestra representativa de la población de interés con el objetivo de obtener información objetiva y cuantificable (Feria et al., 2020).

En el caso de este estudio el cual consiste en Proponer la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB en la Unidad Educativa Misahualli, la encuesta permitió obtener datos cuantitativos sobre la familiaridad de los docentes con

la gamificación, su percepción sobre su efectividad y otros aspectos cuantificables como la frecuencia de uso de estas estrategias.

### ***Métodos matemáticos estadísticos***

El método matemático estadístico usado fue el análisis de datos; este método consistió en recopilar, organizar y analizar datos numéricos para obtener información significativa. Específicamente se utilizaron técnicas como el cálculo de medidas de tendencia central (media), tablas, gráficos y diagramas estadísticos.

### **2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada**

Se aplicaron tres cuestionarios de opción múltiple, con respuestas tipo escala de Likert con 5 alternativas (donde 1 representa "nunca", 2 "casi nunca", 3 "a veces", 4 "casi siempre" y 5 "siempre"). La validación de los cuestionarios se llevó a cabo a través de la evaluación de tres expertos, comprobando así su aplicabilidad (Anexo 4).

El cuestionario 1, destinado a los docentes (Anexo 1), tuvo como objetivo recolectar datos para diagnosticar la percepción de estos docentes sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de la Unidad Educativa Misahualli.

El cuestionario 2, destinado a los docentes (Anexo 2), tuvo por objetivo recolectar datos para validar según la percepción de estos docentes, la guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB.

El cuestionario 3, destinado a los estudiantes (Anexo 3), tuvo como objetivo recolectar datos para validar según la percepción de estos estudiantes, la guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB.

### **2.7. Delimitación de la población y la muestra**

**Población:** Se contó con una población de 3 docentes y 35 estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa Misahualli.

**Muestra:** Se empleó una muestra no probabilística de tipo intencional en este estudio. Dado que la población no es extensa, se optó por incluir la totalidad de los participantes, que en este caso fueron los 3 docentes y los 35 estudiantes de noveno año. Esta elección se realizó de manera deliberada, enfocándose en la participación completa de los estudiantes de noveno año como una representación significativa de la población de interés.



## **2.8. Proceso metodológico**

### ***Etapa del estudio teórico***

Esta etapa permitió orientar conceptualmente las variables de estudio; es decir, mediante una revisión bibliográfica de la literatura se abordaron los antecedentes y la temática vinculada a la gamificación, sobre la cual se realizó un acercamiento teórico conceptual; se hizo un esbozo de la gamificación como estrategia; y se definieron sus dimensiones; con respecto a la evaluación de los aprendizajes en Estudios Sociales, también se realizó un acercamiento teórico conceptual y se conceptualizaron sus respectivas dimensiones.

### ***Etapa del diagnóstico inicial***

En esta etapa se diagnosticó la percepción de los docentes sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de la Unidad Educativa Misahualli. Para ello se aplicó un cuestionario a los docentes de la muestra.

### ***Etapa de la modelación de la propuesta***

Se diseñó una guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB. Esta guía consiste en un compendio de actividades basadas en la gamificación, específicas para evaluar los aprendizajes en área del conocimiento, en atención a dimensiones seleccionadas para la investigación, tales como la Motivación y compromiso; la personalización del aprendizaje; la interacción y colaboración; la retroalimentación y seguimiento del progreso; y, la aplicación del conocimiento en contextos reales.

### ***Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta***

En esta etapa, de forma empírica se validó según la percepción de docentes y estudiantes, la guía didáctica sobre la gamificación diseñada como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB; para ello se aplicaron dos cuestionarios, uno a los docentes y otro a los estudiantes participantes del estudio.

## **2.9. Análisis de los resultados del diagnóstico**

La realización del análisis de resultados requirió aplicar métodos matemático estadísticos apoyados en la estadística descriptiva; entre ellos el análisis de frecuencias y porcentajes, acompañados de gráficos de barras.



**Pregunta 1. ¿Cree que al usar la gamificación como estrategia de evaluación sus estudiantes muestran mayor interés, esfuerzo y perseverancia para alcanzar sus metas?**

**Tabla 2**

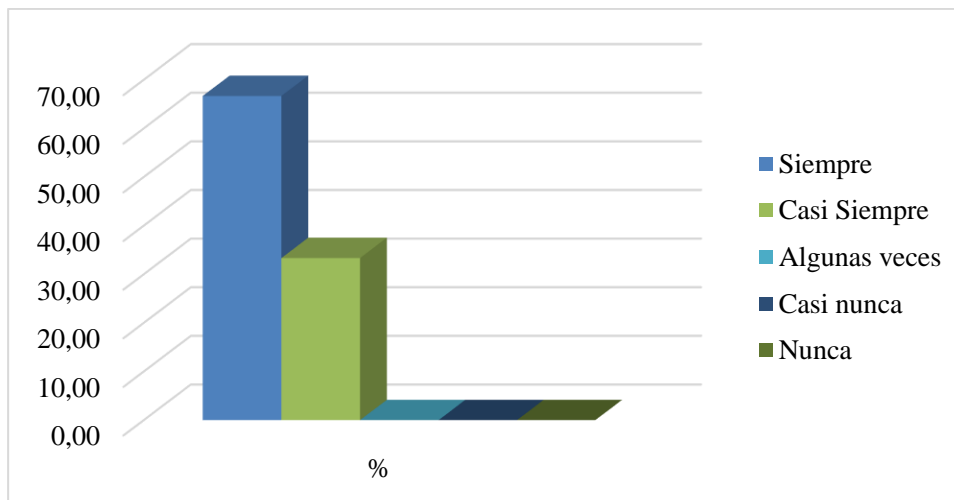
*Respuesta de docentes a Pregunta 1 del cuestionario 1*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	2	66,67
Casi Siempre	1	33,33
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 1

**Figura 1**

*Respuesta de docentes a Pregunta 1 del cuestionario 1*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 1

### **Análisis**

Como se muestra en la tabla 2 y figura 1, el 66,67% de los docentes afirmó que siempre cree que al usar la gamificación como estrategia de evaluación sus estudiantes muestran mayor interés, esfuerzo y perseverancia para alcanzar sus metas; esto significa que la aplicación de elementos y principios propios de los juegos en el entorno educativo, crea un ambiente atractivo y motivador para los estudiantes; es decir, al incorporar elementos gamificados en las actividades de evaluación, se logra captar la atención de los aprendices.



**Pregunta 2. ¿Sus estudiantes mostrarán una actitud positiva hacia el aprendizaje de los temas de Estudios Sociales?**

**Tabla 3**

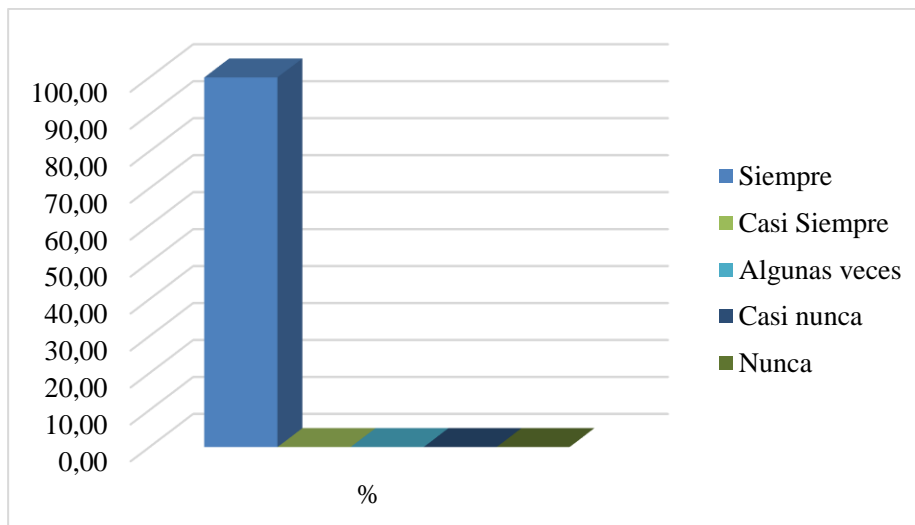
*Respuesta de docentes a Pregunta 2 del cuestionario 1*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	3	100,00
Casi Siempre	0	0,00
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario

**Figura 2**

*Respuesta de docentes a Pregunta 2 del cuestionario 1*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario

### **Análisis**

Según las respuestas de los docentes en la tabla 3 y figura 2, todos ellos creen que sus estudiantes mostrarán una actitud positiva hacia el aprendizaje de los temas de Estudios Sociales; es decir, ellos creen que sus aprendices estarían dispuestos a aprender esta ciencia social; esto es, que los estudiantes pueden mostrar una disposición favorable, motivación y entusiasmo al abordar y aprender sobre estos temas.



**Pregunta 3. ¿Cree que al usar la gamificación como estrategia es posible adaptar la experiencia de aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes?**

**Tabla 4**

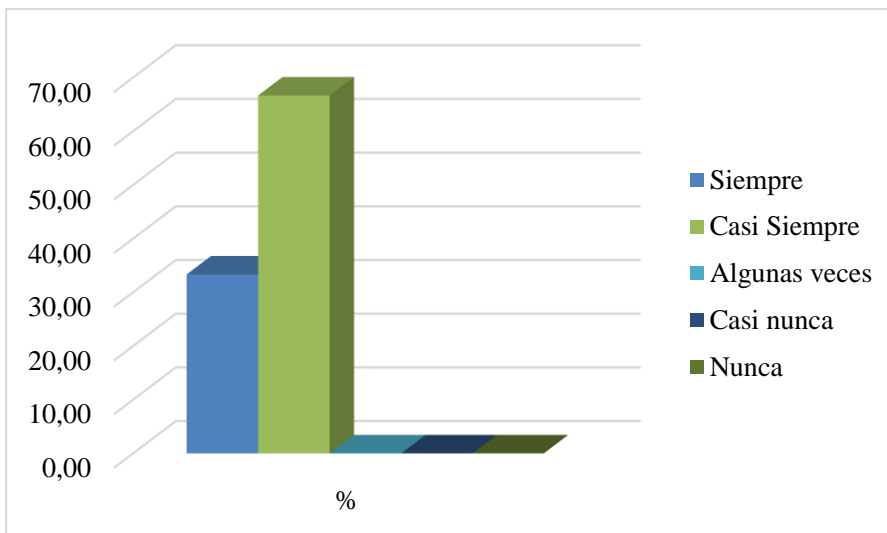
*Respuesta de docentes a Pregunta 3 del cuestionario 1*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	1	33,33
Casi Siempre	2	66,67
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 1

**Figura 3**

*Respuesta de docentes a Pregunta 3 del cuestionario 1*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 1

### **Análisis**

Tal como se evidencia en la tabla 4 y figura 3, el 66,67% de los docentes expresó que casi siempre cree que al usar la gamificación como estrategia es posible adaptar la experiencia de aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes; significa que creen que esta metodología les permite personalizar y ajustar el proceso de evaluación del aprendizaje de acuerdo con las características y preferencias de cada estudiante.



**Pregunta 4. ¿Esta estrategia puede adaptarse para satisfacer a los estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje?**

**Tabla 5**

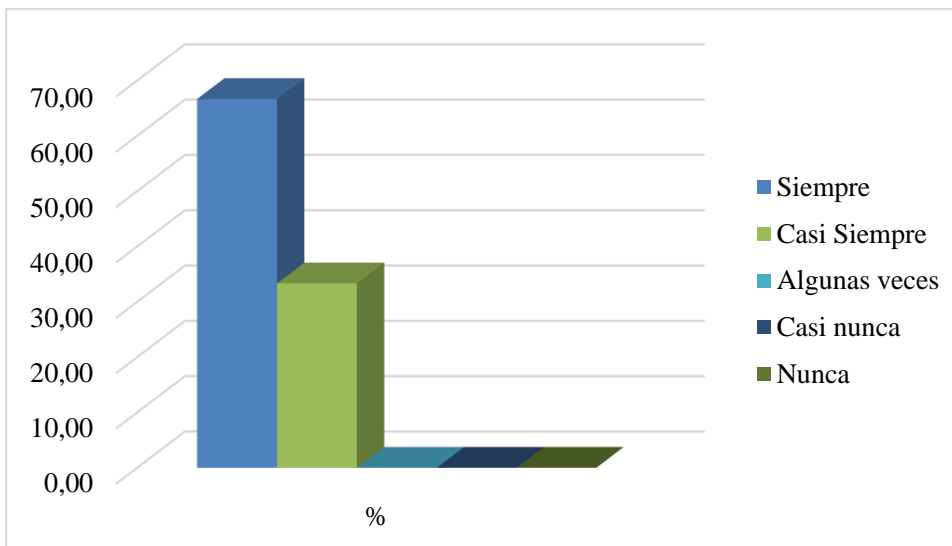
*Respuesta de docentes a Pregunta 4 del cuestionario 1*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	2	66,67
Casi Siempre	1	33,33
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 1

**Figura 4**

*Respuesta de docentes a Pregunta 4 del cuestionario 1*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 1

### **Análisis**

Como se presenta en la tabla 5 y figura 4, el 66,67% de los docentes siempre cree que esta estrategia puede adaptarse para satisfacer a los estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje; esto significa que ellos creen que mediante esta estrategia se puede facilitar la adaptación de los contenidos y actividades a sus intereses, estilos de aprendizaje y ritmos de trabajo.



**Pregunta 5. ¿Cree que al usar la gamificación como estrategia se fomenta la interacción y la colaboración entre los estudiantes?**

**Tabla 6**

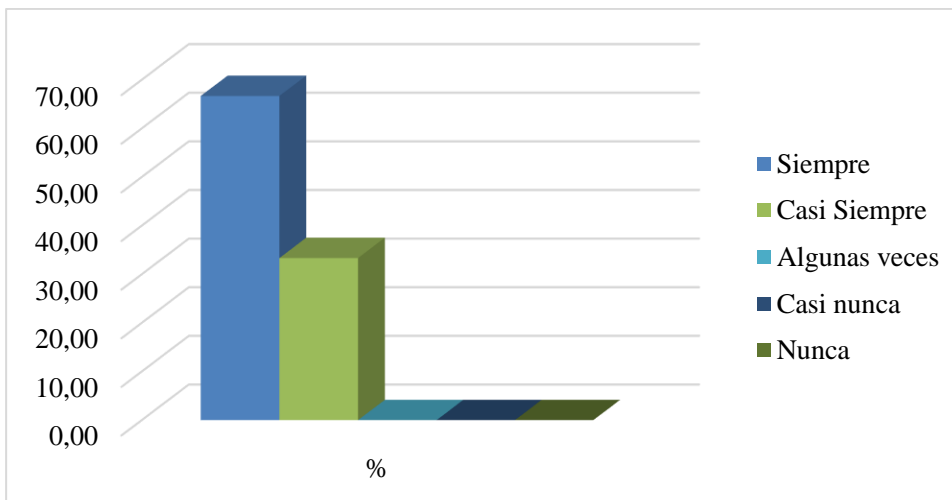
*Respuesta de docentes a Pregunta 5 del cuestionario 1*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	2	66,67
Casi Siempre	1	33,33
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario

**Figura 5**

*Respuesta de docentes a Pregunta 5 del cuestionario 1*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario

### **Análisis**

Según se observa en la tabla 5 y figura 5, el 66,67% de los docentes cree que siempre al usar la gamificación como estrategia se fomenta la interacción y la colaboración entre los estudiantes; significa que creen que, al implementar la gamificación como estrategia de evaluación, se promueve la participación activa de los estudiantes y se crea un ambiente propicio para el trabajo en equipo y la colaboración.



**Pregunta 6. ¿Usando esta estrategia los alumnos trabajarían juntos para obtener recompensas y lograr el éxito?**

**Tabla 7**

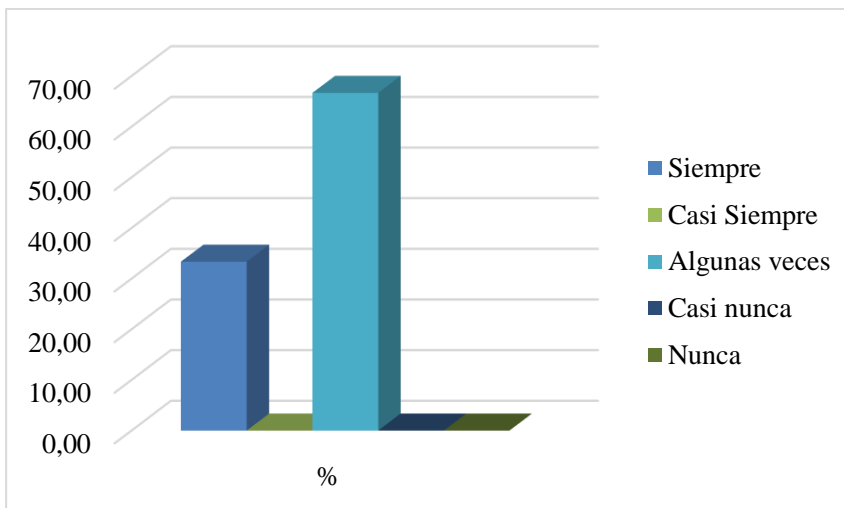
*Respuesta de docentes a Pregunta 6 del cuestionario 1*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	1	33,33
Casi Siempre	0	0,00
Algunas veces	2	66,67
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario

**Figura 6**

*Respuesta de docentes a Pregunta 6 del cuestionario 1*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario

### **Análisis**

Tal como se muestra en la tabla 7 y figura 6, el 66,67% de los docentes cree que casi siempre usando esta estrategia los alumnos trabajarían juntos para obtener recompensas y lograr el éxito; esta colaboración puede manifestarse en la resolución de desafíos conjuntos, la participación en actividades grupales y la búsqueda de soluciones en conjunto. Al trabajar juntos para obtener recompensas y lograr el éxito, pueden desarrollar habilidades de trabajo en equipo, comunicación efectiva y aprendizaje colaborativo.



**Pregunta 7. ¿Se pudiera proporcionar retroalimentación inmediata para realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes?**

**Tabla 8**

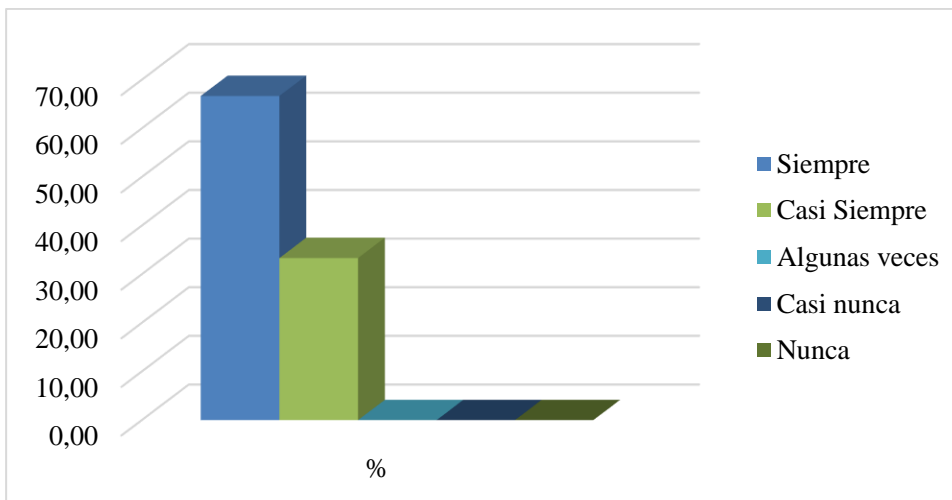
*Respuesta de docentes a Pregunta 7 del cuestionario 1*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	2	66,67
Casi Siempre	1	33,33
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario

**Figura 7**

*Respuesta de docentes a Pregunta 7 del cuestionario 1*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario

### **Análisis**

Según la tabla 8 y figura 7, el 66,67% de los docentes cree que se pudiera proporcionar retroalimentación inmediata para realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes; esto significa que creen que la retroalimentación inmediata permite a los estudiantes recibir información sobre su desempeño de manera rápida, lo que les permite identificar sus fortalezas y áreas de mejora de manera temprana, esto les brinda la oportunidad de realizar ajustes y mejoras en su aprendizaje de manera más efectiva.



**Pregunta 8. ¿Otorgar recompensas y reconocimientos a los participantes en función de su progreso y logros es pertinente?**

**Tabla 9**

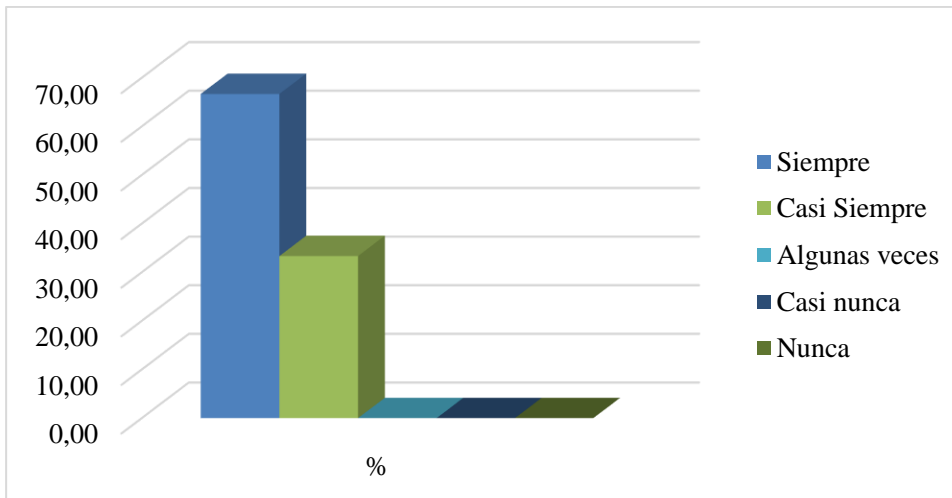
*Respuesta de docentes a Pregunta 8 del cuestionario 1*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	2	66,67
Casi Siempre	1	33,33
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario

**Figura 8**

*Respuesta de docentes a Pregunta 8 del cuestionario 1*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario

### **Análisis**

Se evidencia en la tabla 9 y figura 8 que el 66,67% de los docentes siempre cree que otorgar recompensas y reconocimientos a los participantes en función de su progreso y logros es pertinente; esto significa que consideran que premiar y reconocer los logros y avances de los estudiantes es una forma efectiva de motivarlos y fomentar su compromiso con el aprendizaje. Al utilizar la gamificación, se pueden establecer sistemas de recompensas y reconocimientos que incentiven a los estudiantes a esforzarse, superarse y alcanzar metas específicas.



**Pregunta 9. ¿Cree que al usar la gamificación como estrategia se permite a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones del mundo real?**

**Tabla 10**

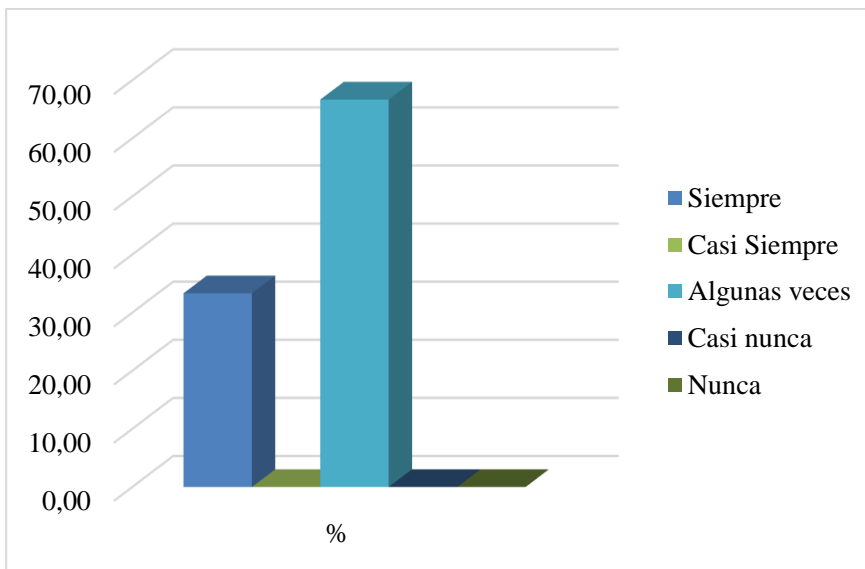
*Respuesta de docentes a Pregunta 9 del cuestionario 1*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	1	33,33
Casi Siempre	0	0,00
Algunas veces	2	66,67
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 1

**Figura 9**

*Respuesta de docentes a Pregunta 9 del cuestionario 1*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 1

### **Análisis**

Como se observa en la tabla 10 y figura 9, el 66,67% de los docentes algunas veces cree que al usar la gamificación como estrategia de evaluación se permite a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones del mundo real; es decir, no están totalmente convencidos que esto sea posible.



**Pregunta 10. ¿Al aplicar esta estrategia los estudiantes tienen la oportunidad de poner en práctica lo que han aprendido y experimentar las consecuencias de sus decisiones?**

**Tabla 11**

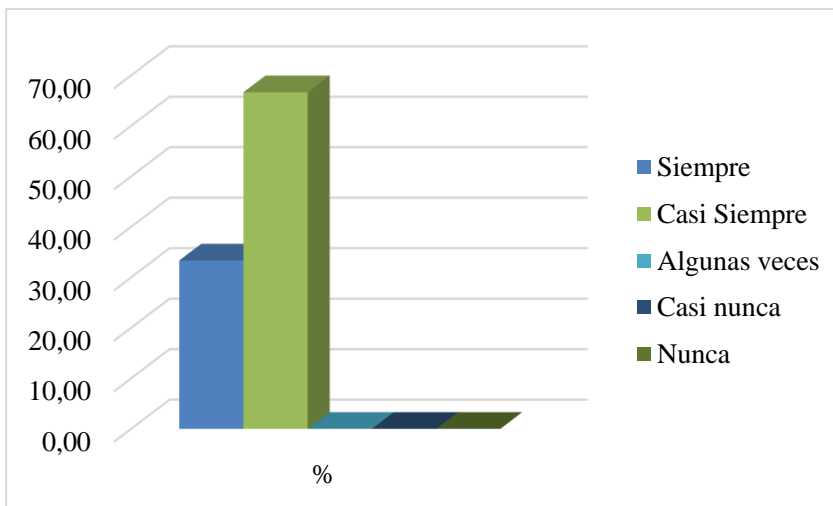
*Respuesta de docentes a Pregunta 10 del cuestionario 1*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	1	33,33
Casi Siempre	2	66,67
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario

**Figura 10**

*Respuesta de docentes a Pregunta 10 del cuestionario 1*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario

### **Análisis**

Tal como se evidencia en la tabla 11 y figura 10 el 66,67% de los docentes cree casi siempre que al aplicar esta estrategia los estudiantes tienen la oportunidad de poner en práctica lo que han aprendido y experimentar las consecuencias de sus decisiones; es decir, se pueden crear escenarios o situaciones de juego donde los estudiantes deben aplicar sus conocimientos y habilidades para resolver problemas, superar desafíos o alcanzar metas, lo que les brinda una retroalimentación inmediata sobre su desempeño y les ayuda a comprender la importancia de sus elecciones.



**Pregunta 11. ¿Ha utilizado la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales?**

**Tabla 12**

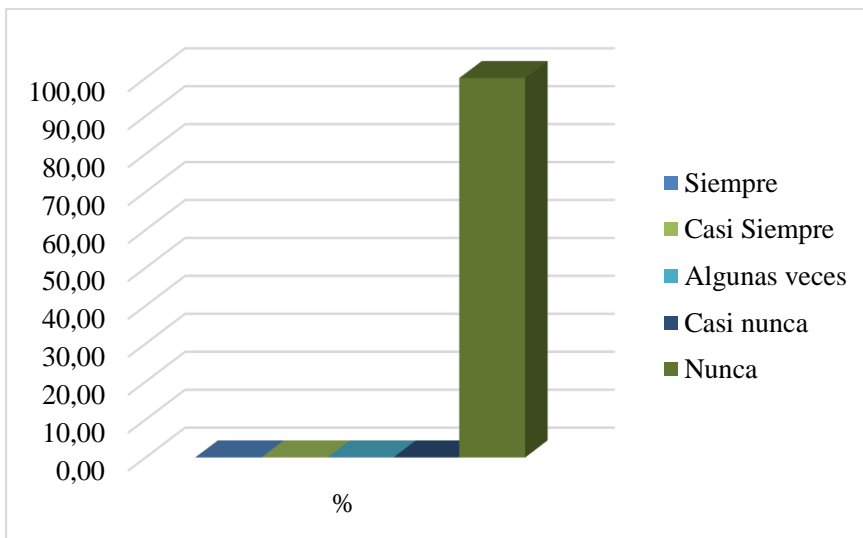
*Respuesta de docentes a Pregunta 11 del cuestionario 1*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	0	0,00
Casi Siempre	0	0,00
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	0	0,00
Nunca	3	100,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 1

**Figura 11**

*Respuesta de docentes a Pregunta 11 del cuestionario 1*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 1

### **Análisis**

Como se muestra en la tabla 12 y figura 11, todos los docentes expresaron que nunca ha utilizado la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales; esto significa que hasta el momento no han aplicado la gamificación para evaluar el progreso y el aprendizaje de los estudiantes, en el caso específico de los docentes mencionados, no han utilizado esta estrategia en el contexto de la evaluación de los aprendizajes en Estudios Sociales.



**Pregunta 12. ¿Estaría dispuesto a aplicar la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales?**

**Tabla 13**

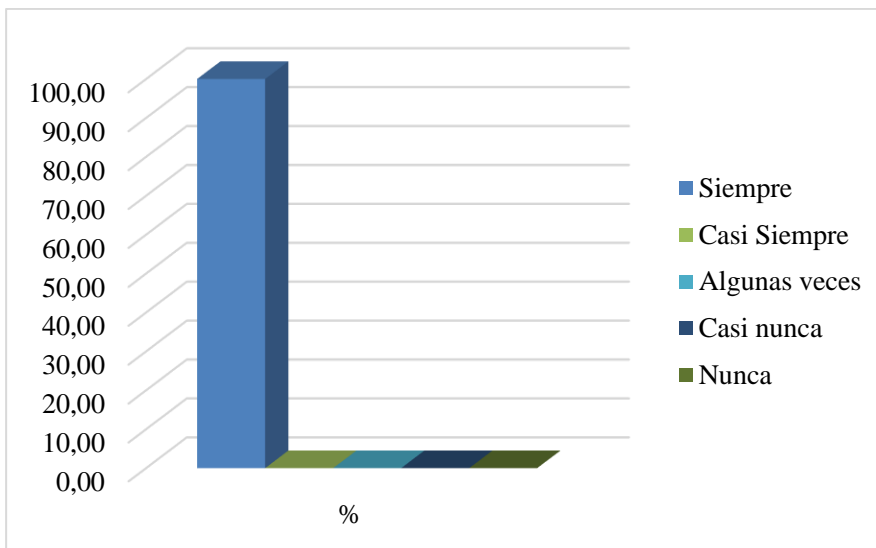
*Respuesta de docentes a Pregunta 12 del cuestionario 1*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	3	100,00
Casi Siempre	0	0,00
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 1

**Figura 12**

*Respuesta de docentes a Pregunta 12 del cuestionario 1*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 1

### **Análisis**

Tal como se presenta en la tabla 13 y en la figura 12, el 100% de los docentes afirmó siempre estar dispuesto a aplicar la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales; este resultado indica la disposición de estos profesores a aplicar la estrategia propuesta en esta tesis.



## 2.10. Conclusiones del diagnóstico inicial

En esta etapa de la investigación se diagnosticó la percepción de los docentes sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de la Unidad Educativa Misahualli. Para ello se aplicó un cuestionario a los docentes de la muestra, concluyendo lo siguiente:

-Los docentes en un 66,67% afirmaron que siempre creen que al usar la gamificación como estrategia de evaluación sus estudiantes muestran mayor interés, esfuerzo y perseverancia para alcanzar sus metas. Todos ellos creen que sus estudiantes mostrarán una actitud positiva hacia el aprendizaje de los temas de Estudios Sociales; es decir, que sus aprendices estarían dispuestos a aprender esta ciencia social.

-El 66,67% de los docentes expresó que casi siempre cree que al usar la gamificación como estrategia es posible adaptar la experiencia de aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes. Es ese mismo porcentaje, los docentes siempre creen que esta estrategia puede adaptarse para satisfacer a los estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje; que al usarla se fomenta la interacción y la colaboración entre los estudiantes. Creen que casi siempre usando esta estrategia los alumnos trabajarían juntos para obtener recompensas y lograr el éxito; esta colaboración puede manifestarse en la resolución de desafíos conjuntos, la participación en actividades grupales y la búsqueda de soluciones en conjunto. Además, creen que se pudiera proporcionar retroalimentación inmediata para realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes.

-En su mayoría perciben que otorgar recompensas y reconocimientos a los participantes en función de su progreso y logros es pertinente; no obstante, creen que al usar la gamificación como estrategia de evaluación se permite a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones del mundo real; es decir, no están totalmente convencidos que esto sea posible. Creen que casi siempre al aplicar esta estrategia los estudiantes tienen la oportunidad de poner en práctica lo que han aprendido y experimentar las consecuencias de sus decisiones.

-Es necesario destacar que todos los docentes expresaron que nunca ha utilizado la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales; no obstante, el 100% de ellos afirmó siempre estar dispuesto a aplicar la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales; este resultado indica la disposición de estos profesores a aplicar la estrategia propuesta en esta tesis.

## **CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

### **3.1. Presentación de la propuesta**

“Guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB”.

#### **3.1.1. Descripción**

La propuesta generada en esta tesis consiste en el diseño de una guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB; la cual puede ayudar a los docentes de esta área del saber y a sus estudiantes a fortalecer su aprendizaje; también, proporciona orientación clara y detallada sobre cómo implementar la gamificación como estrategia de evaluación en Estudios Sociales, ayudando a los docentes a comprender los conceptos clave, los pasos a seguir y las mejores prácticas para utilizar la gamificación de manera efectiva en el aula; así como proporcionar ejemplos, ideas y recursos para crear experiencias de evaluación de aprendizaje interactivas y motivadoras que involucren a los estudiantes de manera activa.

Esta guía para uso del docente, consiste en un compendio de actividades basadas en la gamificación, específicas para evaluar los aprendizajes en esta área del conocimiento, en atención a dimensiones seleccionadas para la investigación, tales como la Motivación y compromiso; la personalización del aprendizaje; la interacción y colaboración; la retroalimentación y seguimiento del progreso; y, la aplicación del conocimiento en contextos reales. Está compuesta por cinco bloques que consideran: los elementos introductorios de la gamificación; el diseño de actividades gamificadas para evaluar y motivar; el uso de herramientas digitales que faciliten la gamificación; la evaluación formativa y sumativa; y recursos y ejemplos adicionales.

#### **3.1.2. Objetivos**

##### **Objetivo general**

Incorporar la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB.

##### **Objetivos específicos**

1. Desarrollar actividades gamificadas que permitan evaluar los conocimientos adquiridos en Estudios Sociales, utilizando elementos de juego, como puntos, niveles y recompensas, para motivar a los estudiantes y fomentar su participación activa.



2. Proporcionar pautas y ejemplos de cómo utilizar herramientas digitales y recursos tecnológicos para implementar la gamificación en el aula y facilitar la evaluación de los aprendizajes en Estudios Sociales.
3. Establecer criterios de evaluación adaptados a la gamificación, que permitan medir el progreso y el logro de los objetivos de aprendizaje de los estudiantes de noveno año de EGB en Estudios Sociales.

### **3.1.3. Fundamentación**

El fundamento de la guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB se basa en los aspectos como el fortalecimiento del aprendizaje; la orientación clara y detallada de su implementación; y, en ejemplos, ideas y recursos conducentes a la motivación de los aprendices.

La guía tiene como objetivo fortalecer el aprendizaje de los estudiantes de Estudios Sociales a través de la gamificación; la cual proporciona una experiencia de aprendizaje interactiva y motivadora, que involucra a los estudiantes de manera activa y les permite aplicar el conocimiento en contextos reales. Proporciona una orientación clara y detallada sobre cómo implementar la gamificación como estrategia de evaluación en Estudios Sociales; de tal manera que los docentes encontrarán conceptos clave, pasos a seguir y mejores prácticas para utilizar la gamificación de manera efectiva en el aula. Ofrece ejemplos, ideas y recursos para crear experiencias de evaluación de aprendizaje interactivas y motivadoras; estos recursos ayudarán a los docentes a diseñar actividades gamificadas específicas para evaluar los aprendizajes en Estudios Sociales, teniendo en cuenta dimensiones como la motivación y compromiso, la personalización del aprendizaje, la interacción y colaboración, la retroalimentación y seguimiento del progreso, y la aplicación del conocimiento en contextos reales.

### **3.1.4. Caracterización de la propuesta**

-La guía está dirigida a docentes y se presenta como un compendio de actividades basadas en la gamificación, específicas para evaluar los aprendizajes en Estudios Sociales.

-La guía se enfoca en la motivación y compromiso, la personalización del aprendizaje, la interacción y colaboración, la retroalimentación y seguimiento del progreso, y la aplicación del conocimiento en contextos reales.

-Permite realizar evaluación formativa y sumativa.

-Es de fácil utilización.





### **3.1.5. Estructura y dinámica de sus componentes**

#### **1. Elementos introductorios de la gamificación:**

- Explicar qué es la gamificación y cómo se puede aplicar en el contexto educativo.
- Destacar los beneficios de utilizar la gamificación como estrategia de evaluación.

#### **2. Diseño de actividades gamificadas:**

- Proponer actividades interactivas y lúdicas que permitan evaluar los conocimientos adquiridos en Estudios Sociales.
- Utilizar elementos de juego, como puntos, niveles, desafíos y recompensas, para motivar a los estudiantes.

#### **3. Uso de herramientas digitales:**

- Explorar diferentes herramientas digitales que faciliten la implementación de la gamificación, como plataformas de aprendizaje en línea o aplicaciones móviles.
- Brindar ejemplos de cómo utilizar estas herramientas para crear experiencias gamificadas en el aula.

#### **4. Evaluación formativa y sumativa:**

- Explicar cómo la gamificación puede ser utilizada tanto para evaluar el progreso de los estudiantes de manera continua (evaluación formativa) como para evaluar los resultados finales (evaluación sumativa).
- Proporcionar pautas para la creación de rúbricas y criterios de evaluación adaptados a la gamificación.

#### **5. Recursos y ejemplos:**

- Ofrecer recursos adicionales, como enlaces a juegos educativos relacionados con Estudios Sociales, lecturas complementarias o videos explicativos.
- Compartir ejemplos de actividades gamificadas específicas para Estudios Sociales que puedan servir como inspiración.

### **3.1.6. Metodología de aplicación, implementación y evaluación**

La forma de aplicación, implementación y evaluación de la guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB, es la siguiente:

#### **1. Aplicación e implementación:**



-Los docentes utilizan la guía como referencia para diseñar y desarrollar actividades gamificadas en el aula de Estudios Sociales.

-Adaptan las actividades propuestas en la guía según las necesidades y características de sus estudiantes.

-Utilizan herramientas digitales y recursos tecnológicos mencionados en la guía para implementar la gamificación de manera efectiva.

-Fomentan la participación activa de los estudiantes, establecen reglas claras y motivan a los estudiantes a través de elementos de juego, como puntos, niveles y recompensas.

## **2. Evaluación de los aprendizajes:**

-Los docentes utilizan las actividades gamificadas propuestas en la guía para evaluar los conocimientos adquiridos en Estudios Sociales.

-Utilizan los criterios de evaluación sugeridos y adaptados a la gamificación, teniendo en cuenta dimensiones como la motivación y compromiso, la personalización del aprendizaje, la interacción y colaboración, la retroalimentación y seguimiento del progreso, y la aplicación del conocimiento en contextos reales.

-Utilizan rúbricas y otros instrumentos de evaluación para medir el progreso y el logro de los objetivos de aprendizaje de los estudiantes.

## **3. Seguimiento y retroalimentación:**

-Los docentes realizan un seguimiento del progreso de los estudiantes a lo largo de las actividades gamificadas, brindando retroalimentación individualizada y colectiva.

-Utilizan herramientas digitales mencionadas en la guía para recopilar datos y analizar el desempeño de los estudiantes.

-Emplean la retroalimentación como una oportunidad para mejorar y ajustar las actividades gamificadas en función de las falencias y dificultades detectadas.

### **3.1.7. Recursos**

#### **Recursos humanos:**

-Investigadores; Docentes de Estudios Sociales y estudiantes de noveno año de EGB

#### **Recursos materiales:**

Computadora con acceso a la web; celulares o tabletas con acceso a la web; cuaderno para anotaciones.



## 1. Elementos introductorios de la gamificación

### *¿Qué es la gamificación y cómo se puede aplicar en el contexto educativo?*

La gamificación consiste en utilizar elementos y dinámicas propias de los juegos para motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La gamificación en el contexto educativo busca mejorar los resultados, absorber conocimientos, promover habilidades, recompensar acciones concretas y crear un entorno atractivo para los estudiantes. Se pueden utilizar diferentes recursos y herramientas gamificadas, como plataformas digitales, narrativas, puntos, incentivos y retroalimentación inmediata, entre otros, para lograr una experiencia de aprendizaje más motivadora y efectiva.

La gamificación en el aula puede aplicarse a diferentes asignaturas y niveles educativos, y tiene como objetivo principal incrementar la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los docentes pueden crear juegos educativos, para ello existen diferentes herramientas y recursos disponibles que les permiten diseñar y desarrollar juegos interactivos para utilizar en el contexto educativo tales como:

*-Plataformas en línea:* Hay plataformas en línea que permiten a los docentes crear juegos educativos de manera sencilla, como Wordwall, que ofrece la posibilidad de crear actividades interactivas como mapas interactivos, ruletas de palabras, crucigramas y sopas de letras

*-Aplicaciones y software:* Existen aplicaciones y software específicamente diseñados para la creación de juegos educativos. Estas herramientas proporcionan plantillas y recursos que facilitan el proceso de diseño y desarrollo de los juegos.

*-Recursos caseros:* pueden crear juegos educativos utilizando materiales simples y accesibles, como cartulinas, recortables, chapas, punzones, rotuladores de colores y plastilina. Estos materiales pueden ser utilizados para crear actividades lúdicas que fomenten el aprendizaje y el desarrollo de habilidades

*-Adaptación de juegos tradicionales:* pueden adaptar juegos tradicionales para que se ajusten a los objetivos educativos y los contenidos que desean enseñar. Esto implica modificar las reglas del juego o agregar elementos educativos que promuevan el aprendizaje.

### ***Beneficios de utilizar la gamificación como estrategia de evaluación***

La gamificación como estrategia de evaluación en el contexto educativo ofrece varios beneficios, estos demuestran cómo la gamificación puede mejorar la experiencia de evaluación de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más efectivo y significativo. Entre algunos beneficios se tienen:





*-Mayor motivación y compromiso:* La gamificación utiliza elementos y dinámicas de juego que resultan atractivos para los estudiantes, lo que aumenta su motivación y compromiso con las actividades de evaluación.

*-Aprendizaje activo y participativo:* Al incorporar elementos de juego en la evaluación, se fomenta un enfoque más activo y participativo por parte de los estudiantes. Esto les permite involucrarse de manera más profunda en el proceso de aprendizaje y aplicar los conocimientos de manera práctica.

*-Retroalimentación inmediata:* proporciona retroalimentación inmediata a los estudiantes sobre su desempeño en la evaluación. Esto les permite identificar rápidamente sus fortalezas y áreas de mejora, lo que facilita el proceso de aprendizaje.

*-Desarrollo de habilidades:* puede ayudar a desarrollar una variedad de habilidades, como resolución de problemas, toma de decisiones, trabajo en equipo y pensamiento crítico. Al enfrentar desafíos y superar obstáculos en un entorno de juego, los estudiantes pueden adquirir y fortalecer estas habilidades de manera efectiva.

*-Personalización y adaptabilidad:* permite adaptar la evaluación a las necesidades individuales de los estudiantes. Se pueden diseñar juegos y actividades que se ajusten al nivel de habilidad y conocimiento de cada estudiante, lo que facilita la personalización del proceso de evaluación.

*-Ambiente de aprendizaje positivo:* crea un ambiente de aprendizaje positivo y divertido, lo que reduce el estrés asociado con la evaluación tradicional. Esto puede generar un mayor disfrute y entusiasmo por parte de los estudiantes hacia el proceso de evaluación.

## **2. Diseño de actividades gamificadas**

### ***Actividades interactivas y lúdicas que permiten evaluar los conocimientos adquiridos en Estudios Sociales***

Existen varias actividades interactivas y lúdicas que permiten evaluar los conocimientos adquiridos en Estudios Sociales, las cuales no solo permiten evaluar los conocimientos, sino que también fomentan la interacción de los aprendices y hacen que el proceso de evaluación sea más interesante y motivador. Entre algunas se destacan:

*-Juegos de preguntas y respuestas:* Se pueden crear juegos de preguntas y respuestas relacionadas con los temas de Estudios Sociales, estos pueden ser en formato de trivia, crucigramas o juegos de mesa adaptados a los contenidos de la materia.



-*Simulaciones*: Mediante simulaciones, los estudiantes pueden poner en práctica sus conocimientos adquiridos en Estudios Sociales. Por ejemplo, se puede simular una situación histórica o política y evaluar cómo los estudiantes aplican sus conocimientos para resolver problemas o tomar decisiones.

-*Proyectos creativos*: Los proyectos creativos permiten a los estudiantes demostrar su comprensión de los conceptos de Estudios Sociales de manera más libre y creativa. Por ejemplo, pueden crear presentaciones multimedia, videos o infografías que muestren su comprensión de un tema específico.

-*Investigaciones y debates*: Se pueden asignar investigaciones sobre temas relevantes en Estudios Sociales y luego realizar debates en clase donde los estudiantes presenten sus hallazgos y argumenten sus puntos de vista. Esto permite evaluar su capacidad para investigar, analizar información y expresar opiniones fundamentadas.

-*Juegos de roles*: Los juegos de roles permiten a los estudiantes simular situaciones históricas o sociales y asumir diferentes roles. Esto les permite aplicar sus conocimientos y comprender diferentes perspectivas. Por ejemplo, pueden representar un debate entre personajes históricos o simular una negociación diplomática.

***Elementos de juego, como puntos, niveles, desafíos y recompensas, para motivar a los estudiantes***

Los elementos de juego, como puntos, niveles, desafíos y recompensas, se pueden utilizar de diversas maneras para motivar a los estudiantes; al utilizar estos elementos, los docentes pueden crear un ambiente de aprendizaje más motivador y atractivo, debido a que la gamificación puede aumentar la participación, el compromiso y la motivación, al tiempo que promueve el aprendizaje activo y significativo. Aquí hay algunas formas de utilizar estos elementos en el contexto educativo:

-*Puntos*: se pueden otorgar a medida que los estudiantes completan tareas, responden preguntas correctamente o alcanzan ciertos hitos, estos pueden acumularse y utilizarse para desbloquear recompensas o avanzar a niveles superiores.

-*Niveles*: permiten a los estudiantes progresar y avanzar en su aprendizaje; a medida que los estudiantes completan tareas o alcanzan objetivos, pueden subir de nivel, lo que les brinda un sentido de logro y satisfacción. Cada nivel puede presentar desafíos más difíciles o nuevas oportunidades de aprendizaje.

-*Desafíos*: proporcionan a los estudiantes metas claras y estimulantes, estos pueden ser individuales o grupales, y pueden incluir actividades como resolver problemas, investigar, crear proyectos o



participar en debates. Los desafíos pueden ser diseñados de manera que se ajusten al nivel de habilidad y conocimiento de los estudiantes, lo que los motiva a superarse a sí mismos.

-*Recompensas*: pueden ser tangibles o intangibles, y se otorgan a medida que los estudiantes alcanzan objetivos o completan tareas, estas pueden incluir certificados, insignias virtuales, privilegios especiales, reconocimiento público o el acceso a actividades exclusivas. Las recompensas actúan como incentivos para que los estudiantes se esfuercen y se sientan valorados por sus logros.

### 3. Uso de herramientas digitales gamificadas

#### *Diferentes herramientas digitales que facilitan la implementación de la gamificación*

Existen varias herramientas digitales que facilitan la implementación de la gamificación en el contexto educativo, cada una ofrece diferentes características y funcionalidades que pueden adaptarse a las necesidades y objetivos educativos, es importante explorar y probar diferentes herramientas para encontrar la que mejor se ajuste a las necesidades de los estudiantes y del entorno educativo. Algunas de ellas son:

-*Wordwall*: Es una plataforma en línea que permite crear actividades interactivas como mapas interactivos, ruletas de palabras, crucigramas y sopas de letras.



Fuente: <https://wordwall.net/es-ar/community/estudios-sociales>



-Kahoot!: Es un software de gamificación que permite a los docentes crear presentaciones interactivas, material de formación y juegos de aprendizaje. Los estudiantes pueden participar en pruebas, juegos y desafíos con sus compañeros, lo que fomenta una participación óptima.

**Kahoot!**

The screenshot shows the Kahoot! interface for a quiz. On the left, there's a rocket character and the title 'Evaluación formativa Estudios Sociales 10mo año'. The main area has a 'Inicia sesión en Kahoot!' button and a 'Regístrate' button. Below, there are four questions:

- 1 - Quiz: En el Ecuador en el periodo presidencial de Juan José Flores ¿que es lo que generalmente que se considera como positivo?
- 2 - Quiz: En la presidencia de Vicente Rocaforte merece ser reconocida por su etan, civilizadora y progresista.
- 3 - Verdadero o falso: Dentro de los derechos constitucionales del Ecuador existen derecho a la muerte
- 4 - Quiz: Que entienda por soberanía

Fuente: <https://create.kahoot.it/share/evaluacion-formativa-estudios-sociales-10mo-ano/46a38232-ef27-4c3d-9b7f-7010ef7c2c7c>

-Educaplay: Es una herramienta que permite crear diferentes tipos de juegos educativos, incluyendo juegos de memoria, crucigramas y sopas de letras.

The screenshot shows the Educaplay interface. At the top, there's a search bar with 'Ej - La revolución francesa...' and a 'Crear actividad' button. Below, there's a large green button with a white 'e' logo and the text 'Examen Estudios Sociales'. A prominent yellow button says 'Comenzar'. At the bottom, there's a banner for 'Más de 500 cursos online' and 'Encuentra la formación que buscas en nuestro catálogo'.

Fuente: [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/740945-examen\\_estudios\\_sociales.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/740945-examen_estudios_sociales.html)

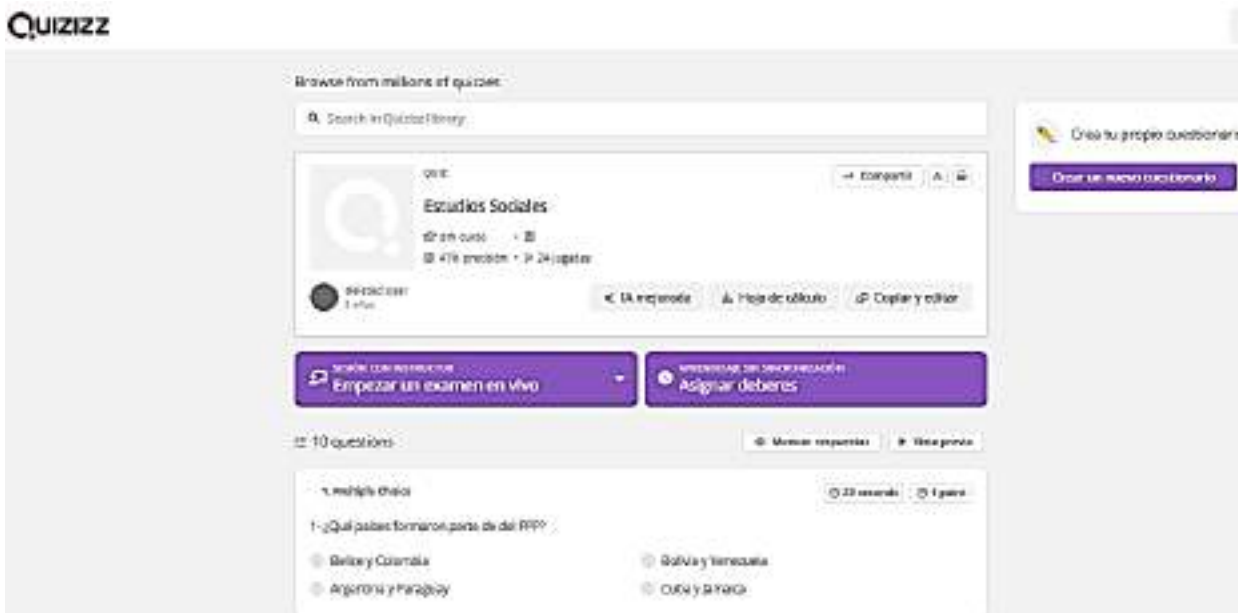


-*Classcraft*: Es una plataforma que combina elementos de juego con la gestión del aula. Permite a los docentes crear personajes, establecer misiones y recompensas, y motivar a los estudiantes a través de la gamificación.



Fuente: <https://www.classcraft.com/es-es/profesores/>

-*Quizizz*: Es una herramienta que permite a los docentes crear cuestionarios interactivos y juegos de preguntas y respuestas. Los estudiantes pueden participar en tiempo real y recibir retroalimentación inmediata.



Fuente: <https://quizizz.com/admin/quiz/5d67221687ba09001aa90b67/estudios-sociales>



### ***Ejemplos de utilización de herramientas para crear experiencias gamificadas para evaluar aprendizajes***

Algunos ejemplos de herramientas que se pueden utilizar para crear experiencias gamificadas y evaluar aprendizajes en Estudios Sociales son:

-*Kahoot!*: para crear cuestionarios interactivos sobre temas de Estudios Sociales. Los estudiantes pueden participar en tiempo real y competir entre ellos para obtener la puntuación más alta.

-*Quizizz*: Esta herramienta permite crear cuestionarios de opción múltiple y juegos de preguntas sobre temas de Estudios Sociales. Los estudiantes pueden responder desde sus dispositivos y recibir retroalimentación instantánea.

-*Classcraft*: esta plataforma es útil para gamificar el aprendizaje en Estudios Sociales, en ella se pueden crear misiones relacionadas con conceptos históricos o problemas sociales y recompensar a los estudiantes con puntos y recompensas virtuales.

-*Educaplay*: Esta herramienta es versátil y permite crear diferentes tipos de juegos, como crucigramas, sopas de letras y mapas interactivos, para evaluar el conocimiento de los estudiantes en Estudios Sociales.

-*Socrative*: con esta herramienta se pueden crear cuestionarios y actividades interactivas sobre temas de Estudios Sociales. Los estudiantes pueden participar en tiempo real y recibir retroalimentación inmediata.

#### **4. Evaluación formativa y sumativa**

##### ***Gamificación utilizada la evaluación formativa y la sumativa***

La Evaluación formativa se centra en el proceso de aprendizaje y tiene como objetivo proporcionar retroalimentación continua a los estudiantes para mejorar su rendimiento. Al utilizar la gamificación en la evaluación formativa, se pueden implementar elementos de juego para motivar a los estudiantes a participar activamente y monitorear su progreso, algunos ejemplos de cómo se puede utilizar la gamificación en la evaluación formativa son:

-Crear juegos de preguntas y respuestas interactivos utilizando herramientas como Kahoot! o Quizizz. Los estudiantes pueden responder a las preguntas y recibir retroalimentación inmediata sobre sus respuestas.

-Utilizar plataformas como Classcraft, donde los estudiantes pueden ganar puntos y recompensas a medida que completan tareas y alcanzan objetivos de aprendizaje.



-Diseñar actividades de simulación o juegos de roles que permitan a los estudiantes aplicar sus conocimientos en situaciones prácticas y recibir retroalimentación sobre su desempeño.

La Evaluación sumativa se realiza al final de un período de aprendizaje y tiene como objetivo medir el nivel de logro de los estudiantes. Aunque la gamificación puede ser menos común en la evaluación sumativa, aún se pueden utilizar algunos elementos de juego para hacerla más interesante y motivadora. Algunas formas de utilizar la gamificación en la evaluación sumativa son:

-Crear desafíos o pruebas finales en formato de juego, donde los estudiantes deben demostrar sus conocimientos y habilidades adquiridas.

-Otorgar recompensas o reconocimientos especiales a los estudiantes que obtengan los mejores resultados en la evaluación sumativa.

-Utilizar herramientas de gamificación para presentar los resultados de la evaluación sumativa de manera visualmente atractiva y motivadora.

#### ***Pautas para la creación de rúbricas y criterios de evaluación adaptados a la gamificación***

Las rúbricas y los criterios de evaluación deben ser claros, justos y proporcionar una guía clara para los estudiantes; la gamificación como estrategia es una excelente manera de motivar a los estudiantes y hacer que el proceso de evaluación sea más interactivo y divertido. Entre algunas pautas se destacan:

1. Asegurarse de que los criterios de evaluación y la rúbrica estén alineados con los objetivos de aprendizaje que deseas alcanzar, estos deben reflejar claramente las habilidades y conocimientos que los estudiantes deben demostrar.

2. Establecer niveles de logro con términos claros y descriptivos que indiquen el grado de dominio de los estudiantes en cada criterio evaluado, para ello es recomendable utilizar como, por ejemplo, términos como "incipiente", "en desarrollo", "competente" y "experto" para diferenciar los niveles de logro.

3. Definir criterios de evaluación específicos y medibles para cada aspecto que deseas evaluar, estos criterios deben ser claros y comprensibles para los estudiantes, de manera que sepan qué se espera de ellos en cada nivel de logro.

4. Cerciorarse de que los criterios y la rúbrica estén adaptados al nivel de desarrollo de los estudiantes, para lo cual es necesario considerar sus habilidades, conocimientos y experiencia previa al establecer los criterios de evaluación.



5. Utilizar herramientas en línea, para crear rúbricas y criterios de evaluación adaptados a la gamificación, estas herramientas permiten personalizar y ajustar los criterios, así como generar rúbricas visuales y fáciles de entender. Algunas de estas son:

- ✓ *Rubistar*: Esta herramienta en línea permite crear rúbricas de evaluación de manera rápida y sencilla. Puede guardar y editar tus rúbricas, y también cuenta con un banco de rúbricas clasificadas por materias y cursos.
- ✓ *Rubric Maker*: Con esta herramienta, puede crear rúbricas de evaluación de calidad. Aunque su interfaz está en inglés, ofrece varias opciones de registro, incluyendo una opción gratuita.
- ✓ *Corubrics*: Es un complemento para las hojas de cálculo de Google que permite evaluar con rúbricas. Tanto los profesores pueden evaluar a los alumnos como los alumnos pueden evaluarse entre sí.
- ✓ *ERubrica*: Esta herramienta permite crear, aplicar y descargar tus rúbricas fácilmente. También cuenta con un banco de rúbricas gratuitas que puede utilizar y compartir.
- ✓ *Rubrik*: Es una plataforma en línea que utiliza inteligencia artificial (IA) para ayudar a crear rúbricas de evaluación efectivas y personalizadas. Guía en la definición de objetivos de aprendizaje claros, en la creación de criterios de evaluación adecuados y en la generación de rúbricas.

## 5. Recursos para evaluar y ejemplos

### *Recursos adicionales para evaluar en Estudios Sociales*

#### *Videos explicativos*

- ✓ **¿Cómo se hace gamificación para evaluar?** Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=5OnNUo7NL\\_0](https://www.youtube.com/watch?v=5OnNUo7NL_0)
- ✓ **La Gamificación y la Evaluación.** Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=M1z5SVXVh9Q>
- ✓ **La evaluación a través de la gamificación.** Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=hfR9MreUYNI>

#### *Ejemplos de actividades gamificadas específicas para Estudios Sociales*

Estos son algunos ejemplos de actividades gamificadas que se pueden adaptar y personalizar según los objetivos de aprendizaje y los temas específicos de Estudios Sociales que se estén abordando, estos pueden servir como inspiración:





1. **Juego de roles históricos:** Organizar una actividad en la que los estudiantes asuman el papel de personajes históricos y participen en un debate o simulación de eventos históricos, para ello asigne roles, proporcione información de contexto y establezca desafíos para que los estudiantes apliquen sus conocimientos y tomen decisiones basadas en el contexto histórico.
2. **Búsqueda del tesoro histórico:** Cree una actividad en la que los estudiantes deban resolver acertijos o pistas relacionadas con eventos históricos para encontrar "tesoros" ocultos en el aula o en un entorno virtual. Esta actividad fomenta la investigación, el trabajo en equipo y el conocimiento de hechos históricos.
3. **Creación de mapas interactivos:** Pida a los aprendices que utilicen herramientas en línea, como Google Maps o MapHub, para crear mapas interactivos que muestren eventos históricos, rutas de exploradores o cambios territoriales a lo largo del tiempo. Los estudiantes pueden agregar información, imágenes y enlaces a recursos adicionales para enriquecer sus mapas.
4. **Simulación de negociaciones políticas:** Organice una simulación donde los estudiantes representen a diferentes países o actores políticos y deban negociar acuerdos, resolver conflictos o abordar problemas sociales y políticos. Esta actividad fomenta el pensamiento crítico, la argumentación y la comprensión de las relaciones internacionales.
5. **Creación de documentales históricos:** Divida a los estudiantes en grupos y pídale que investiguen y creen documentales cortos sobre eventos históricos o figuras importantes. Pueden utilizar herramientas de edición de video como iMovie o Adobe Premiere para crear sus documentales y presentarlos al resto de la clase.



### 3.2. Validación de la propuesta

La validación de la propuesta se realizó de forma empírica, según la percepción de docentes y estudiantes, con respecto al uso de la guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB.

#### 3.2.1. Validación por parte de los docentes

**Pregunta 1. ¿La Guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales permite comprender conceptos, teorías, eventos históricos, procesos sociales y culturales relevantes?**

**Tabla 14**

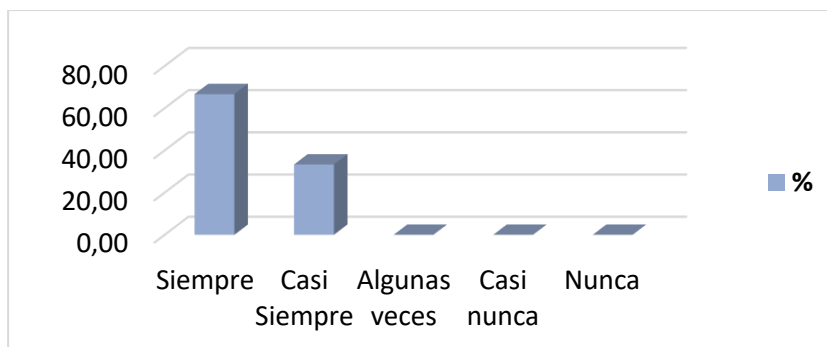
*Respuesta de docentes a Pregunta 1 del cuestionario 2*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	2	66,67
Casi Siempre	1	33,33
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 1

**Figura 13**

*Respuesta de docentes a Pregunta 1 del cuestionario 2*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 2

#### **Análisis**

Como se muestra en la tabla 14 y figura 13, el 66,67% de los docentes afirmó que siempre la Guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios



Sociales permite comprender conceptos, teorías, eventos históricos, procesos sociales y culturales relevantes.

**Pregunta 2. ¿La Guía presentada permite identificar fortalezas y debilidades de los estudiantes?**

**Tabla 15**

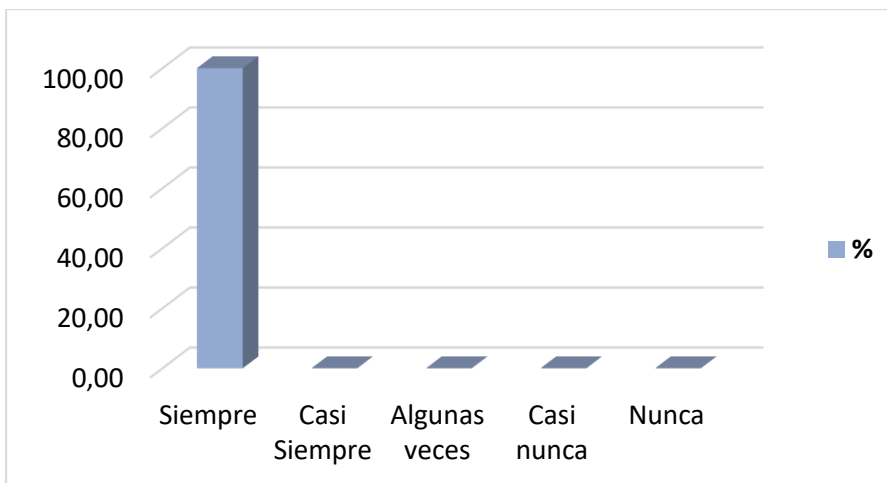
*Respuesta de docentes a Pregunta 2 del cuestionario 2*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	3	100,00
Casi Siempre	0	0,00
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 2

**Figura 14**

*Respuesta de docentes a Pregunta 2 del cuestionario 2*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 2

### **Análisis**

Según las respuestas de los docentes en la tabla 15 y figura 14, todos ellos creen que la Guía presentada siempre permite identificar fortalezas y debilidades de los estudiantes; es decir, que proporciona una estructura o conjunto de criterios para evaluar y analizar las habilidades y conocimientos de los estudiantes. Al utilizar esta guía, los educadores pueden observar y evaluar cómo los estudiantes



abordan tareas, resuelven problemas, explican conceptos o presentan argumentos. Al hacerlo, pueden identificar las fortalezas individuales de los estudiantes, así como las áreas en las que pueden mejorar.

**Pregunta 3. ¿Permite evaluar la capacidad de los estudiantes para llevar a cabo investigaciones y utilizar métodos adecuados para obtener información relevante?**

**Tabla 16**

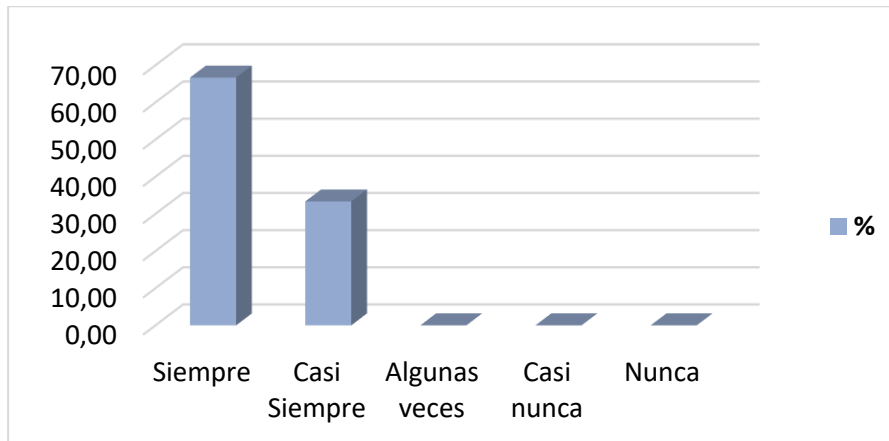
*Respuesta de docentes a Pregunta 3 del cuestionario 2*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	2	66,67
Casi Siempre	1	33,33
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 2

**Figura 15**

*Respuesta de docentes a Pregunta 3 del cuestionario 2*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 2

**Análisis**

Tal como se evidencia en la tabla 16 y figura 15, el 66,67% de los docentes expresó que la guía siempre permite evaluar la capacidad de los estudiantes para llevar a cabo investigaciones y utilizar métodos adecuados para obtener información relevante; significa que la guía proporciona criterios y pautas para evaluar cómo los estudiantes realizan investigaciones y utilizan métodos apropiados para recopilar información pertinente.



**Pregunta 4. ¿Esta guía permite evidenciar la capacidad de formular preguntas significativas, analizar diferentes perspectivas y argumentar de manera fundamentada?**

**Tabla 17**

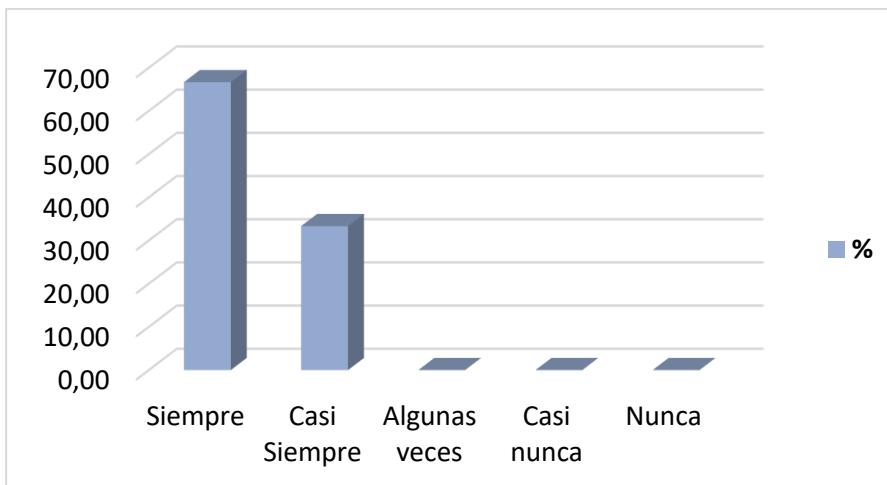
*Respuesta de docentes a Pregunta 4 del cuestionario 2*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	2	66,67
Casi Siempre	1	33,33
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 2

**Figura 16**

*Respuesta de docentes a Pregunta 4 del cuestionario 2*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 2

### **Análisis**

Como se presenta en la tabla 17 y figura 16, el 66,67% de los docentes siempre cree que esta guía permite evidenciar la capacidad de formular preguntas significativas, analizar diferentes perspectivas y argumentar de manera fundamentada; esto significa que la guía proporciona orientación y criterios para evaluar cómo los estudiantes pueden realizar estas habilidades específicas.



**Pregunta 5. ¿Cree que es posible mediante la aplicación de la guía evaluar cómo el estudiante cuestiona, investiga y analiza la información para comprenderla mejor?**

**Tabla 18**

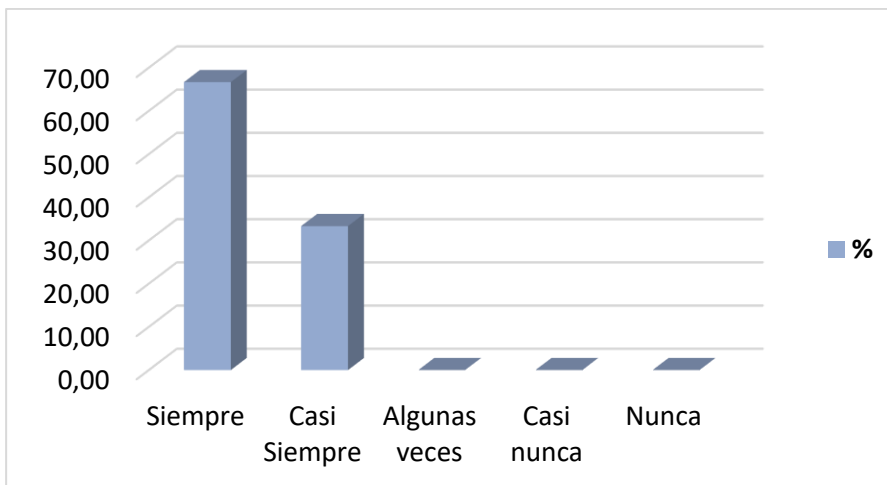
*Respuesta de docentes a Pregunta 5 del cuestionario 2*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	2	66,67
Casi Siempre	1	33,33
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 2

**Figura 17**

*Respuesta de docentes a Pregunta 5 del cuestionario 2*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 2

### **Análisis**

Según se observa en la tabla 18 y figura 17, el 66,67% de los docentes cree que siempre es posible mediante la aplicación de la guía evaluar cómo el estudiante cuestiona, investiga y analiza la información para comprenderla mejor; significa que ellos confían en que la guía presenta herramientas y enfoques que les permiten evaluar estas habilidades específicas de los estudiantes.



**Pregunta 6. ¿Usando las estrategias de la guía es posible evaluar el fomento de la conciencia social y la empatía hacia aquellos que experimentan desigualdad y discriminación?**

**Tabla 19**

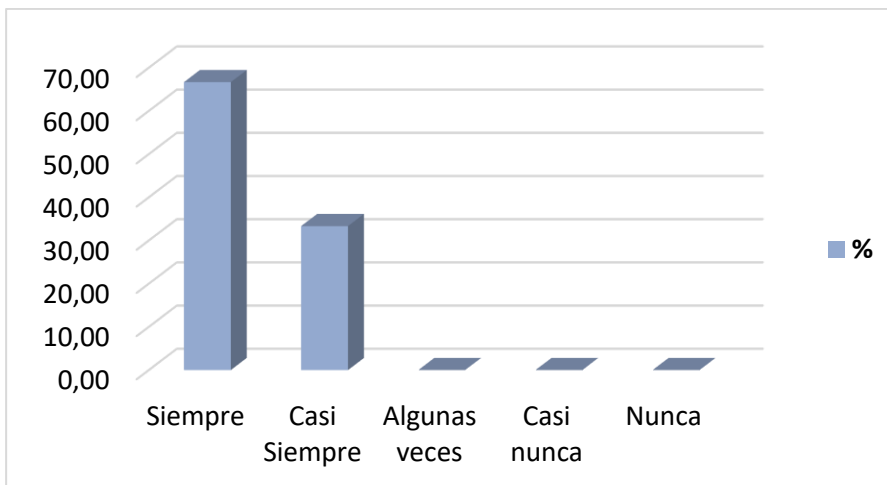
*Respuesta de docentes a Pregunta 6 del cuestionario 2*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	2	66,67
Casi Siempre	1	33,33
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 2

**Figura 18**

*Respuesta de docentes a Pregunta 6 del cuestionario 2*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 2

### **Análisis**

Tal como se muestra en la tabla 19 y figura 18, el 66,67% de los docentes cree que usando las estrategias de la guía siempre es posible evaluar el fomento de la conciencia social y la empatía hacia aquellos que experimentan desigualdad y discriminación; esto significa que los docentes están expresando su confianza en que la guía proporciona herramientas y enfoques que les permiten evaluar estas habilidades específicas de manera efectiva en los estudiantes.



**Pregunta 7. ¿Al usar la guía diseñada es posible evaluar a los alumnos cuando expresan ideas de manera clara, coherente y persuasiva?**

**Tabla 20**

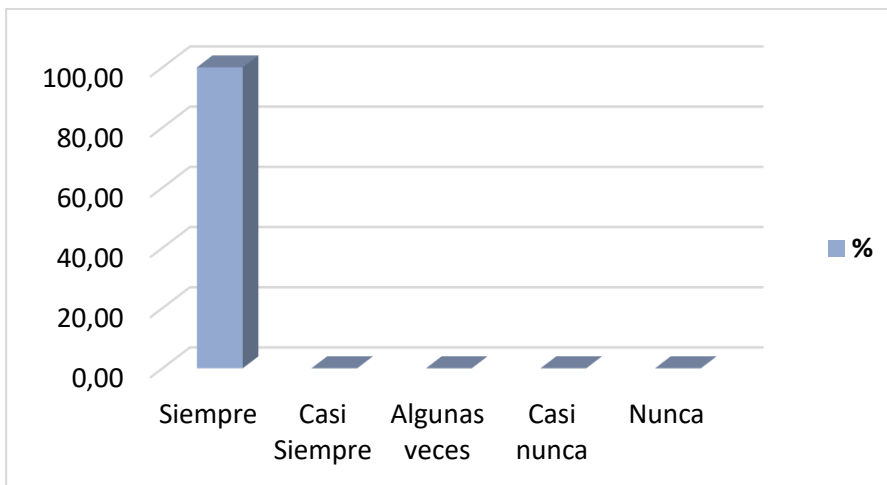
*Respuesta de docentes a Pregunta 7 del cuestionario 2*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	3	100,00
Casi Siempre	0	0,00
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 2

**Figura 19**

*Respuesta de docentes a Pregunta 7 del cuestionario 2*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 2

### **Análisis**

Según la tabla 20 y figura 19, el 100% de los docentes cree que siempre al usar la guía diseñada es posible evaluar a los alumnos cuando expresan ideas de manera clara, coherente y persuasiva; esto significa que creen que al usar la guía ellos pueden establecer criterios claros y objetivos para evaluar cómo los estudiantes comunican sus ideas y argumentos de manera efectiva; y, también que pueden evaluar la capacidad de los estudiantes para responder de manera efectiva a preguntas y objeciones.



**Pregunta 8. ¿Cree que es posible evaluar cómo los estudiantes utilizan el lenguaje apropiado y estructuran sus argumentos, con el uso de la guía?**

**Tabla 21**

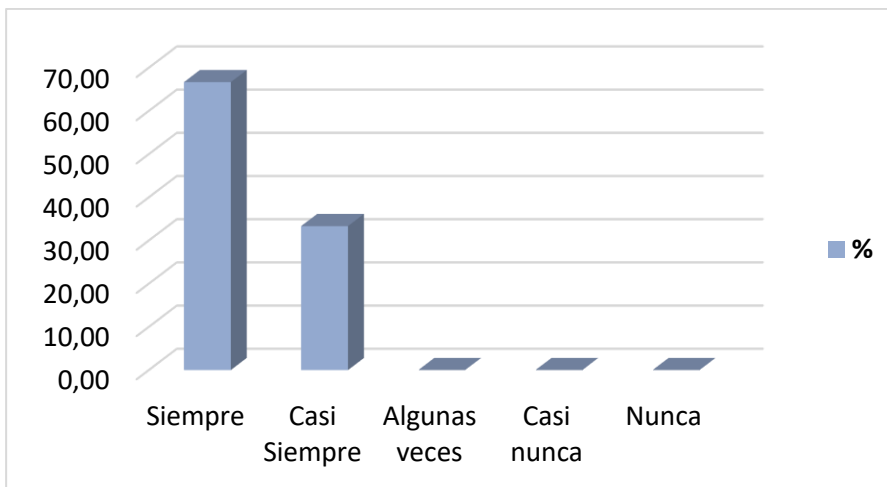
*Respuesta de docentes a Pregunta 8 del cuestionario 2*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	2	66,67
Casi Siempre	1	33,33
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 2

**Figura 20**

*Respuesta de docentes a Pregunta 8 del cuestionario 2*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario

### **Análisis**

Se evidencia en la tabla 21 y figura 20 que el 66,67% de los docentes siempre cree que es posible evaluar cómo los estudiantes utilizan el lenguaje apropiado y estructuran sus argumentos, con el uso de la guía; esto significa que consideran que la guía puede proporcionar pautas para evaluar si los estudiantes utilizan una estructura adecuada para sus argumentos, si presentan sus ideas de manera ordenada y si utilizan estrategias persuasivas, como el uso de ejemplos, citas o técnicas retóricas.



**Pregunta 9. ¿Cree que al usar la guía de la gamificación como estrategia se puede evaluar el fomento de la comprensión de la diversidad, la equidad, los derechos humanos?**

**Tabla 22**

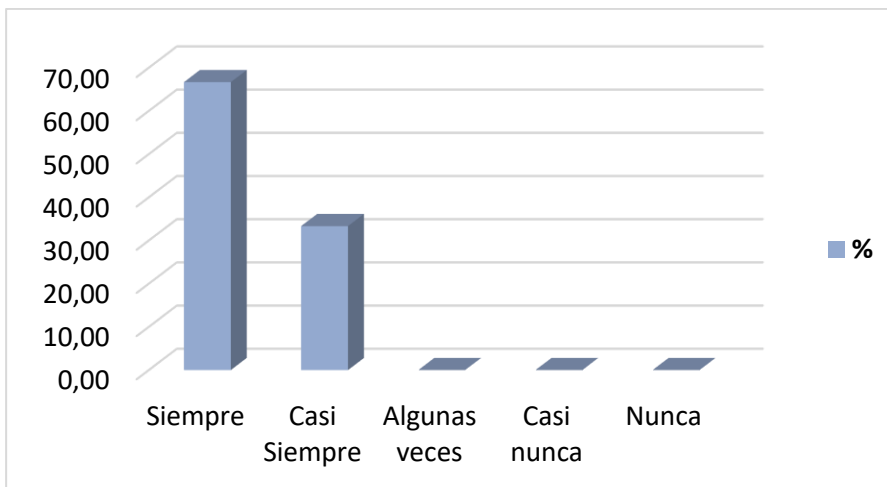
*Respuesta de docentes a Pregunta 9 del cuestionario 2*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	2	66,67
Casi Siempre	0	0,00
Algunas veces	1	33,33
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 2

**Figura 21**

*Respuesta de docentes a Pregunta 9 del cuestionario 2*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 2

### **Análisis**

Como se observa en la tabla 22 y figura 21, el 66,67% de los docentes siempre cree que al usar la guía de la gamificación como estrategia se puede evaluar el fomento de la comprensión de la diversidad, la equidad, los derechos humanos; es decir, que ellos creen que es posible evaluar si los estudiantes muestran empatía hacia los demás, si son capaces de reconocer y valorar la diversidad, y si toman acciones para promover la equidad y los derechos humanos.



**Pregunta 10. ¿Al aplicar esta estrategia es posible evaluar cómo los estudiantes cuestionan las creencias y valores, fomentando la reflexión sobre su papel como ciudadanos responsables?**

**Tabla 23**

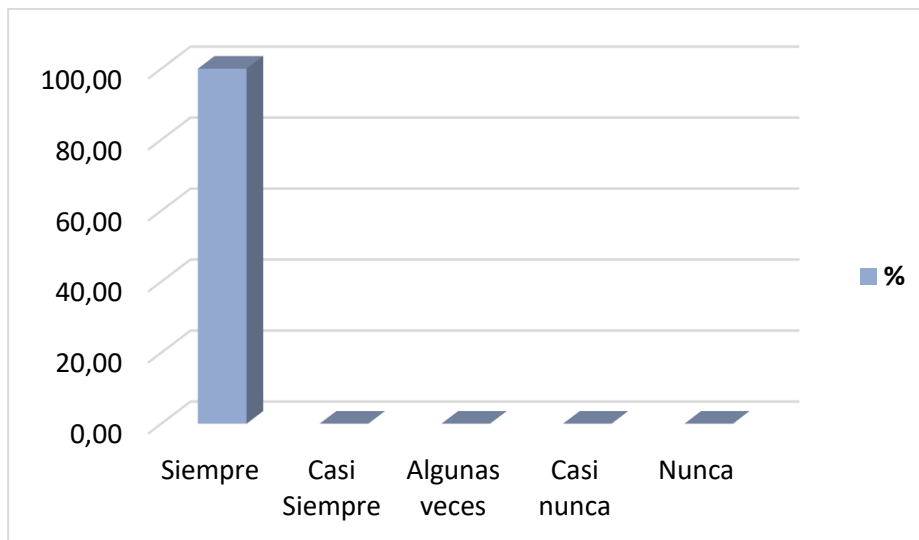
*Respuesta de docentes a Pregunta 10 del cuestionario 2*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	3	100,00
Casi Siempre	0	0,00
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 2

**Figura 22**

*Respuesta de docentes a Pregunta 10 del cuestionario 2*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 2

### **Análisis**

Tal como se evidencia en la tabla 23 y figura 22, el 100% de los docentes cree siempre al aplicar esta estrategia es posible evaluar cómo los estudiantes cuestionan las creencias y valores, fomentando la reflexión sobre su papel como ciudadanos responsables; es decir, ellos creen que pueden evaluar su capacidad para considerar diferentes perspectivas y puntos de vista; así como, su capacidad para reflexionar sobre su papel como ciudadanos responsables y tomar decisiones informadas y éticas.



**Pregunta 11. ¿Cree que es válida la guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en el contexto de noveno año de EGB?**

**Tabla 24**

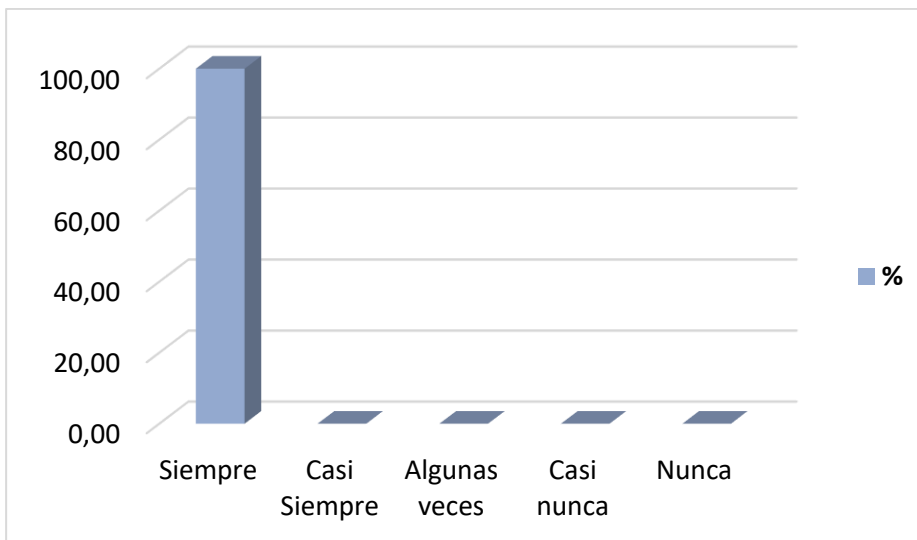
*Respuesta de docentes a Pregunta 11 del cuestionario 2*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	3	100,00
Casi Siempre	0	0,00
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 2

**Figura 23**

*Respuesta de docentes a Pregunta 11 del cuestionario 2*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 2

### **Análisis**

Como se muestra en la tabla 24 y figura 23, todos los docentes expresaron que siempre cree que es válida la guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en el contexto de noveno año de EGB; esto significa que están de acuerdo en que esta guía es efectiva y apropiada para evaluar los aprendizajes de los estudiantes en esta materia y nivel educativo.



### 3.2.2. Validación por parte de los estudiantes

**Pregunta 1. ¿La Guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales permitió aumentar tu motivación y compromiso?**

**Tabla 25**

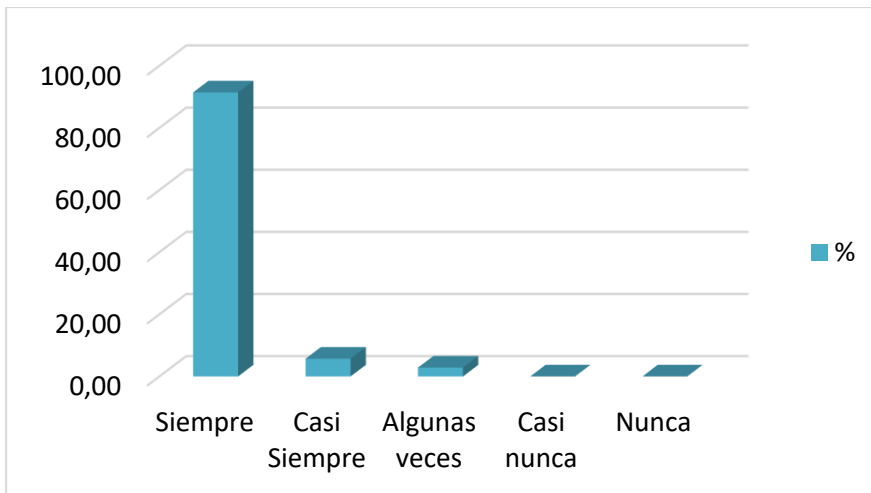
*Respuesta de estudiantes a Pregunta 1 del cuestionario 3*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	32	91,43
Casi Siempre	2	5,71
Algunas veces	1	2,86
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 3

**Figura 24**

*Respuesta de estudiantes a Pregunta 1 del cuestionario 3*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 3

#### **Análisis**

Como se muestra en la tabla 25 y figura 24, el 91,43% de los estudiantes afirmó que siempre la Guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales permitió aumentar su motivación y compromiso; esto significa que están expresando que han experimentado un mayor nivel de motivación y compromiso durante el proceso de aprendizaje gracias a la implementación de la gamificación según las pautas de la guía.



**Pregunta 2. ¿La Guía utilizada por el docente permitió evaluar tu conciencia social y cultural?**

**Tabla 26**

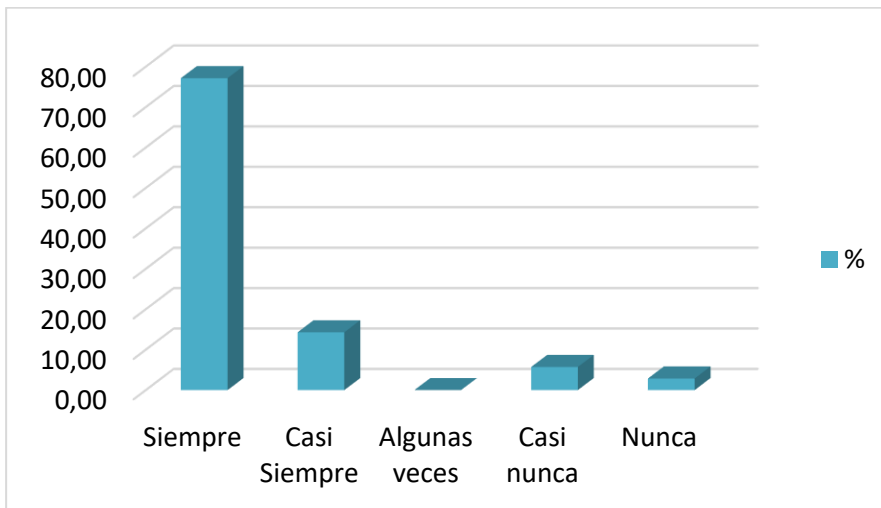
*Respuesta de estudiantes a Pregunta 2 del cuestionario 3*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	27	77,14
Casi Siempre	5	14,29
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	2	5,71
Nunca	1	2,86
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 3

**Figura 25**

*Respuesta de estudiantes a Pregunta 2 del cuestionario 3*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 3

### **Análisis**

Según las respuestas de los estudiantes en la tabla 26 y figura 26, el 77,14% de ellos creen que siempre la Guía utilizada por el docente permitió evaluar su conciencia social y cultural; es decir, esto significa que ellos perciben que esta guía les ha brindado la oportunidad de reflexionar y evaluar su comprensión y conciencia sobre los temas de Estudios Sociales relacionados con la sociedad y la cultura.



**Pregunta 3. ¿Permitió evaluar según la personalización del aprendizaje?**

**Tabla 27**

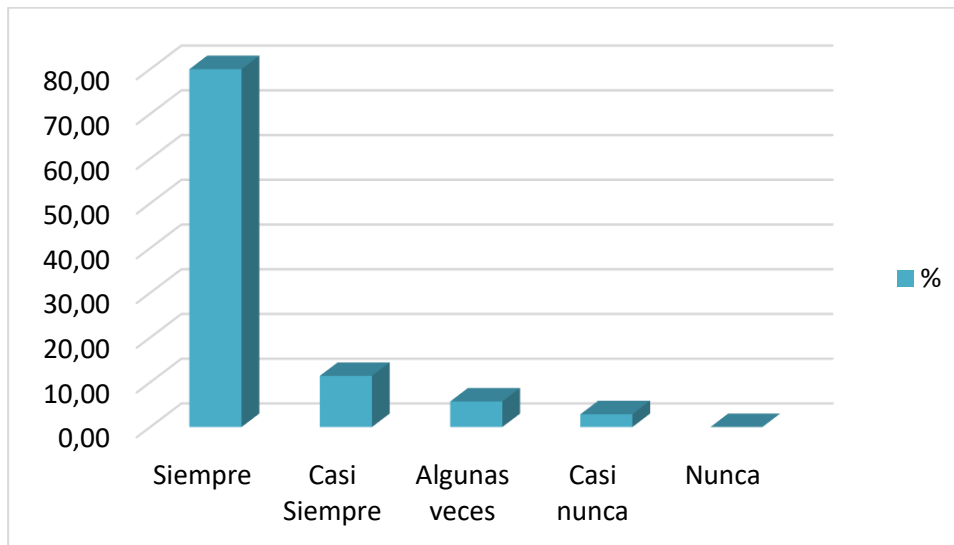
*Respuesta de estudiantes a Pregunta 3 del cuestionario 3*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	28	80,00
Casi Siempre	4	11,43
Algunas veces	2	5,71
Casi nunca	1	2,86
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 3

**Figura 26**

*Respuesta de estudiantes a Pregunta 3 del cuestionario 3*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 3

**Análisis**

Tal como se evidencia en la tabla 27 y figura 26, el 80% de los estudiantes expresó que siempre el docente al usar la guía se permitió evaluar según la personalización del aprendizaje; esto significa que perciben que la guía utilizada por el docente les ha brindado la oportunidad de adaptar el proceso de aprendizaje a sus necesidades individuales; esto es, que al utilizar la guía, el docente ha proporcionado a los estudiantes la flexibilidad para elegir el ritmo, el enfoque y los recursos de aprendizaje que mejor se adapten a ellos.



**Pregunta 4. ¿Esta guía permitió evidenciar la interacción y colaboración?**

**Tabla 28**

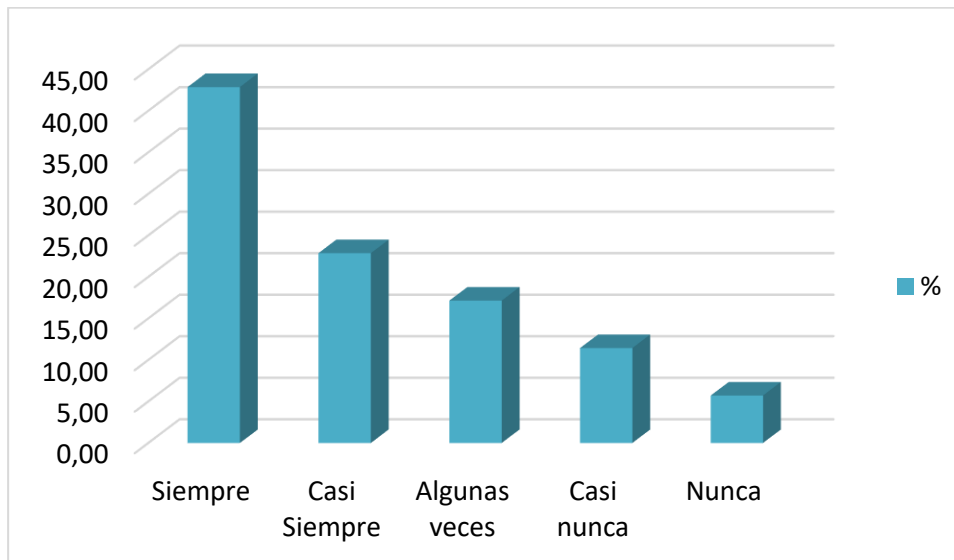
*Respuesta de estudiantes a Pregunta 4 del cuestionario 3*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	15	42,86
Casi Siempre	8	22,86
Algunas veces	6	17,14
Casi nunca	4	11,43
Nunca	2	5,71
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 3

**Figura 27**

*Respuesta de estudiantes a Pregunta 4 del cuestionario 3*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 3

**Análisis**

Como se presenta en la tabla 28 y figura 27, el 42,86% de los aprendices siempre cree que esta guía permitió evidenciar la interacción y colaboración; además, el 22,86% casi siempre lo cree; esto significa que ellos en su mayoría creen que la guía utilizada ha facilitado la interacción al proporcionar actividades y recursos que fomentan la participación activa y el diálogo entre los estudiantes. Esto puede incluir discusiones en grupo, debates, proyectos colaborativos y actividades de retroalimentación entre pares.



**Pregunta 5. ¿Crees que es posible mediante la aplicación de la guía realizar retroalimentación y seguimiento del progreso?**

**Tabla 29**

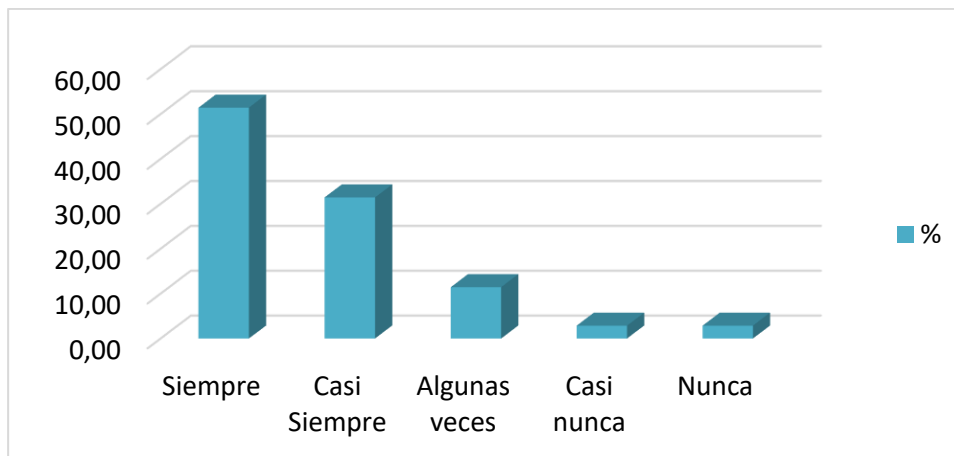
*Respuesta de estudiantes a Pregunta 5 del cuestionario 3*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	18	51,43
Casi Siempre	11	31,43
Algunas veces	4	11,43
Casi nunca	1	2,86
Nunca	1	2,86
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 3

**Figura 28**

*Respuesta de estudiantes a Pregunta 5 del cuestionario 3*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 3

### **Análisis**

Según se observa en la tabla 29 y figura 28, el 51,43% de los alumnos siempre cree que es posible mediante la aplicación de la guía realizar retroalimentación y seguimiento del progreso; de igual forma, el 31,43% de ellos casi siempre lo cree; esto significa que, perciben que la guía utilizada les ha permitido recibir comentarios y evaluaciones sobre su desempeño y les ha brindado la oportunidad de monitorear y evaluar su propio progreso; además, que ha facilitado la retroalimentación al proporcionar pautas y estrategias para que los docentes brinden comentarios constructivos y específicos.



**Pregunta 6. ¿Usando las estrategias de la guía fue posible evaluar la aplicación del conocimiento en contextos reales?**

**Tabla 30**

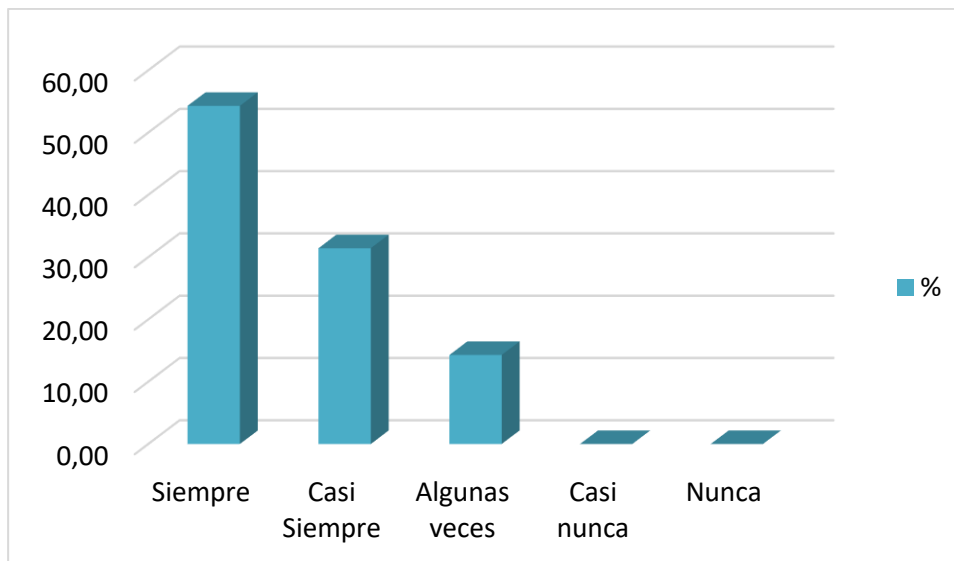
*Respuesta de estudiantes a Pregunta 6 del cuestionario 3*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	19	54,29
Casi Siempre	11	31,43
Algunas veces	5	14,29
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 3

**Figura 29**

*Respuesta de estudiantes a Pregunta 6 del cuestionario 3*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 3

### **Análisis**

Tal como se muestra en la tabla 30 y figura 29, el 54,29% de los estudiantes creen que siempre usando las estrategias de la guía fue posible evaluar la aplicación del conocimiento en contextos reales; además, el 31,43% casi siempre lo cree; esto significa que ellos creen que tienen la oportunidad de aplicar los conceptos y habilidades aprendidos en situaciones auténticas y evaluar su capacidad para utilizar el conocimiento de manera efectiva.



**Pregunta 7. ¿Al usar la guía diseñada fue posible evaluar tu conocimiento y comprensión?**

**Tabla 31**

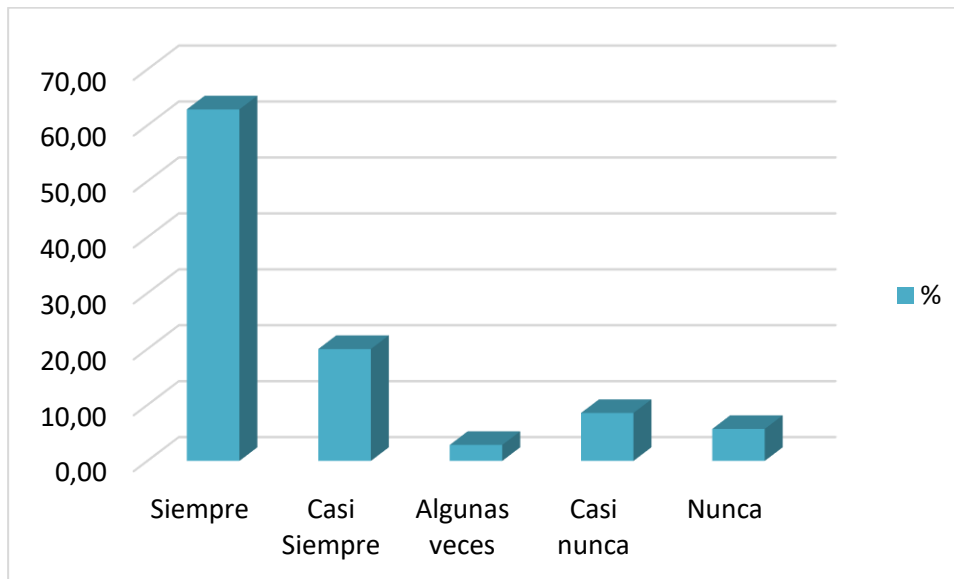
*Respuesta de estudiantes a Pregunta 7 del cuestionario 3*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	22	62,86
Casi Siempre	7	20,00
Algunas veces	1	2,86
Casi nunca	3	8,57
Nunca	2	5,71
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 3

**Figura 30**

*Respuesta de estudiantes a Pregunta 7 del cuestionario 3*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 3

### **Análisis**

Según la tabla 31 y figura 30, el 62,86% de los estudiantes cree que al usar la guía diseñada siempre fue posible evaluar tu conocimiento y comprensión; además, el 20% casi siempre lo cree; esto significa que están indicando que perciben que la guía les ha brindado la oportunidad de ser evaluados en cuanto a su nivel de conocimiento y comprensión de los temas estudiados en Estudios Sociales.



**Pregunta 8. ¿Crees que fue posible evaluar tus habilidades de investigación?**

**Tabla 32**

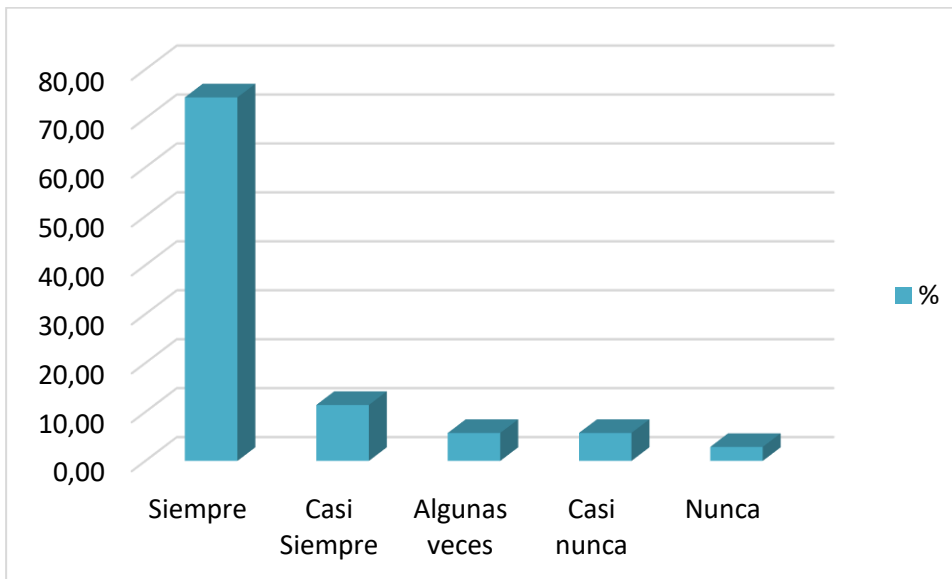
*Respuesta de estudiantes a Pregunta 8 del cuestionario 3*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	26	74,29
Casi Siempre	4	11,43
Algunas veces	2	5,71
Casi nunca	2	5,71
Nunca	1	2,86
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 3

**Figura 31**

*Respuesta de estudiantes a Pregunta 8 del cuestionario 3*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 3

**Análisis**

Se evidencia en la tabla 32 y figura 31 que el 74,29% de los estudiantes siempre cree que al docente usar la guía fue posible evaluar sus habilidades de investigación; esto se explica por el hecho de que para la evaluación de las habilidades de investigación se ha considerado en la guía incluir la revisión de informes de investigación, la presentación de proyectos, la participación en debates o la evaluación de la calidad y relevancia de las fuentes utilizadas.



**Pregunta 9. ¿Crees que al usar la guía de la gamificación como estrategia se pudo evaluar tu capacidad de análisis crítico?**

**Tabla 33**

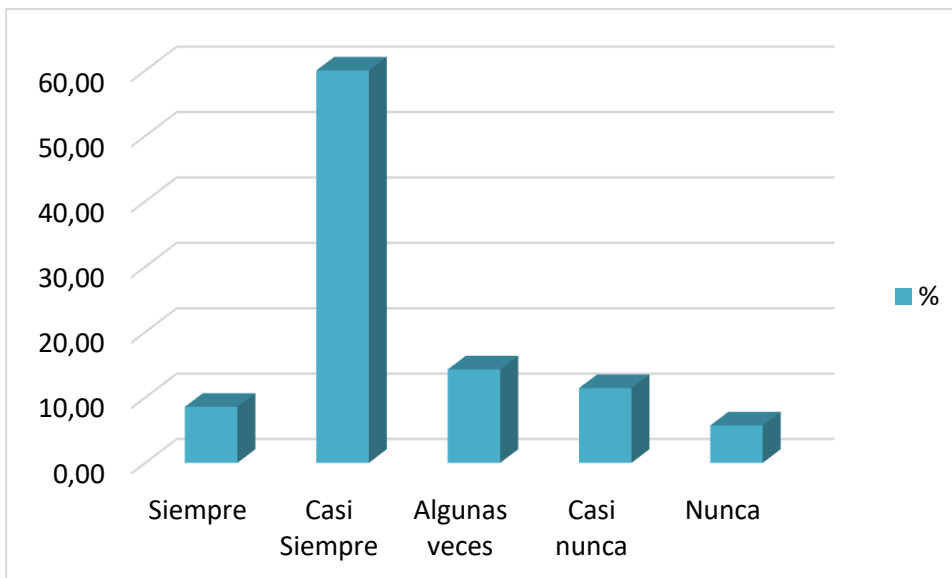
*Respuesta de estudiantes a Pregunta 9 del cuestionario 3*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	3	8,57
Casi Siempre	21	60,00
Algunas veces	5	14,29
Casi nunca	4	11,43
Nunca	2	5,71
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 3

**Figura 32**

*Respuesta de estudiantes a Pregunta 9 del cuestionario 3*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 3

### **Análisis**

Como se observa en la tabla 33 y figura 32, el 60% de los estudiantes casi siempre cree que al usar la guía de la gamificación como estrategia se pudo evaluar su capacidad de análisis crítico; además, el 8,57% siempre lo cree; es decir, que perciben que la guía les ha brindado la oportunidad de ser evaluados en cuanto a su habilidad para analizar de manera crítica la información y los conceptos relacionados con el tema de Estudios sociales abordado.



**Pregunta 10. ¿Al aplicar esta estrategia fue posible evaluar tus habilidades de comunicación?**

**Tabla 34**

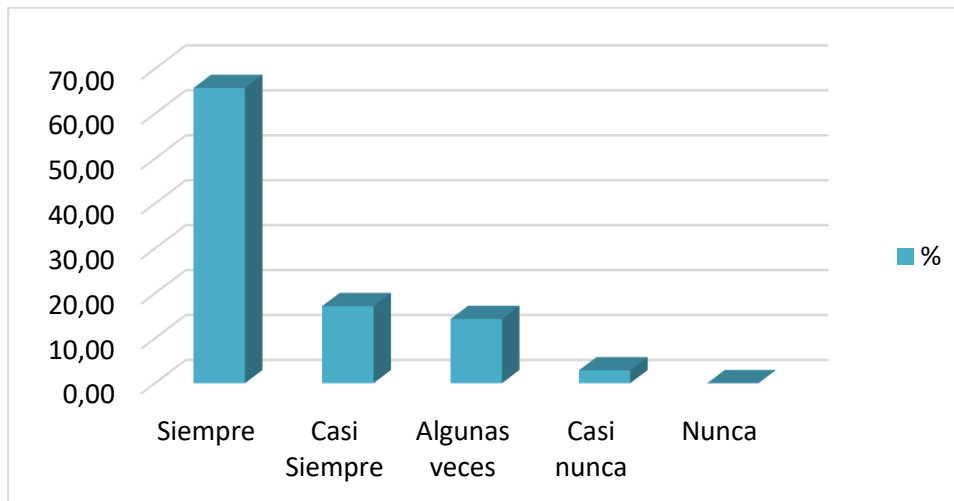
*Respuesta de estudiantes a Pregunta 10 del cuestionario 3*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	23	65,71
Casi Siempre	6	17,14
Algunas veces	5	14,29
Casi nunca	1	2,86
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 3

**Figura 33**

*Respuesta de estudiantes a Pregunta 10 del cuestionario 3*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 3

### **Análisis**

Tal como se evidencia en la tabla 34 y figura 33, el 65,71% de los estudiantes creen siempre que al aplicar esta estrategia fue posible evaluar sus habilidades de comunicación; además, el 17,14% casi siempre lo cree; esto es porque en la guía, la evaluación de las habilidades de comunicación incluyó la participación en debates, presentaciones orales, escritura de ensayos o informes, entre otras actividades, las cuales permitieron a los estudiantes demostrar su capacidad para expresar ideas de manera coherente, argumentar de forma convincente y adaptar su comunicación a diferentes audiencias y contextos.



**Pregunta 11. ¿Crees que es válida la guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en el contexto de noveno año de EGB?**

**Tabla 35**

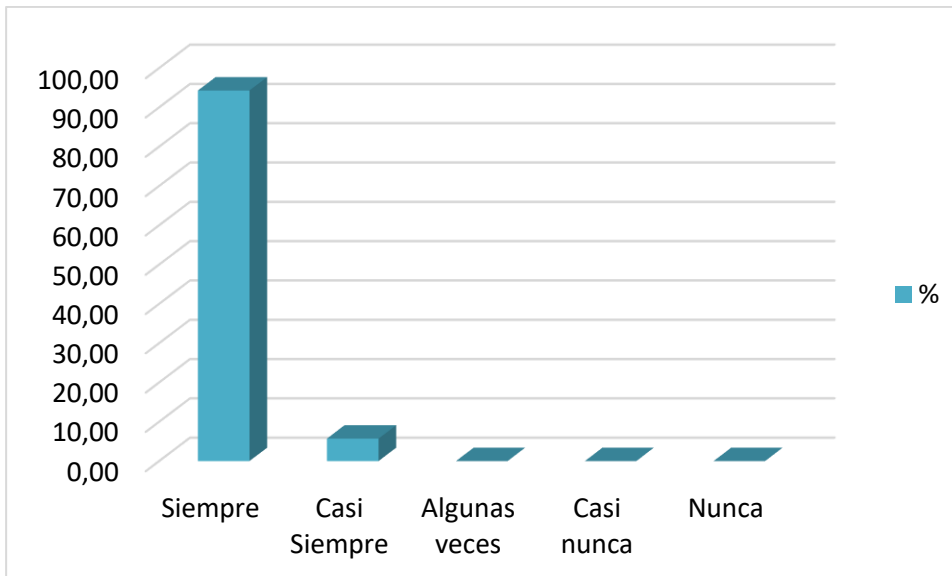
*Respuesta de estudiantes a Pregunta 11 del cuestionario 3*

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	33	94,29
Casi Siempre	2	5,71
Algunas veces	0	0,00
Casi nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100,00</b>

Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 3

**Figura 34**

*Respuesta de estudiantes a Pregunta 11 del cuestionario 3*



Elaboración Propia, según respuestas al cuestionario 3

### **Análisis**

Como se muestra en la tabla 35 y figura 34, el 94,29% de los estudiantes creen que siempre es válida la guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en el contexto de noveno año de EGB; esto significa que la mayoría de ellos perciben que esta guía es válida y efectiva para evaluar su aprendizaje en dicha materia.



### 3.2.3. Conclusiones de la validación

Para la validación de la Guía didáctica propuesta en esta tesis se consideró la experiencia de los docentes de Estudios Sociales que participaron en la investigación, quienes utilizaron la guía para la evaluación de los aprendizajes; además de los testimonios de estudiantes que también participaron en las actividades de evaluación basadas en la gamificación propuestas o sugeridas en ella. En atención a los resultados se tiene lo siguiente:

- El 66,67% de los docentes afirmó que siempre el uso de la Guía didáctica permitió comprender conceptos, teorías, eventos históricos, procesos sociales y culturales relevantes.
- Todos ellos creen que la Guía presentada siempre permite identificar fortalezas y debilidades de los estudiantes.
- Un 66,67% de los docentes expresó que la guía siempre permite evaluar la capacidad de los estudiantes para llevar a cabo investigaciones y utilizar métodos adecuados para obtener información relevante; evidenciar la capacidad de formular preguntas significativas, analizar diferentes perspectivas y argumentar de manera fundamentada; evaluar cómo el estudiante cuestiona, investiga y analiza la información para comprenderla mejor; evaluar el fomento de la conciencia social y la empatía hacia aquellos que experimentan desigualdad y discriminación.
- El 100% de los docentes cree que siempre al usar la guía diseñada fue posible evaluar a los alumnos cuando expresaron ideas, de manera clara, coherente y persuasiva; y, evaluar cómo los estudiantes cuestionan las creencias y valores, fomentando la reflexión sobre su papel como ciudadanos responsables.
- Un 66,67% de los docentes siempre cree que fue posible evaluar cómo los estudiantes utilizan el lenguaje apropiado y estructuran sus argumentos, con el uso de la guía; evaluar el fomento de la comprensión de la diversidad, la equidad, los derechos humanos.
- Todos los docentes expresaron que siempre cree que es válida la guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en el contexto de noveno año de EGB.

#### **Según los estudiantes:**

- El 91,43% afirmó que siempre el uso de la Guía didáctica por su docente permitió aumentar su motivación y compromiso.



- El 77,14% de ellos creen que siempre la Guía utilizada por el docente permitió evaluar su conciencia social y cultural; un 80% expresó que siempre el docente al usar la guía se permitió evaluar según la personalización del aprendizaje.
- Un 51,43% siempre cree que es posible mediante la aplicación de la guía realizar retroalimentación y seguimiento del progreso; así mismo, el 54,29% creen que siempre usando las estrategias de la guía fue posible evaluar la aplicación del conocimiento en contextos reales; además, el 62,86% cree que al usar la guía diseñada siempre fue posible evaluar su conocimiento y comprensión.
- El 74,29% siempre cree que al docente usar la guía fue posible evaluar sus habilidades de investigación; el 60% casi siempre cree que al usar la guía se pudo evaluar su capacidad de análisis crítico; y, el 65,71% creen siempre que al aplicar esta estrategia fue posible evaluar sus habilidades de comunicación.
- Finalmente el 94,29% de los estudiantes creen que siempre es válida la guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en el contexto de noveno año de EGB.

En conclusión, tanto los docentes como los estudiantes validan la guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en el contexto de noveno año de EGB.



## CONCLUSIONES

En esta tesis se propuso la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB. Al respecto se concluye lo siguiente

1. Al establecer los fundamentos teóricos de la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales, en la revisión bibliográfica realizada se evidenció que no concurre una definición única de gamificación, los autores que tratan este tema abordan elementos que hacen que definirla sea complejo; así puede ser definida como técnica, como método, el cual puede ser de enseñanza, de aprendizaje o de evaluación, o como estrategia, la cual puede ser de enseñanza, de aprendizaje, de enseñanza-aprendizaje, o de evaluación. En este estudio se asumió la gamificación como estrategia.
2. Se diagnosticó la percepción de los docentes sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de la Unidad Educativa Misahualli; concluyendo que todos los docentes expresaron que nunca han utilizado la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes; no obstante, el 100% de ellos afirmó siempre estar dispuesto a aplicarla; esto indica la disposición de estos profesores a aplicar la estrategia propuesta en esta tesis.
3. Se diseñó una guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB; para uso del docente, la cual consiste en un compendio de actividades basadas en la gamificación, específicas para evaluar los aprendizajes en esta área del conocimiento, en atención a dimensiones seleccionadas para la investigación, tales como la Motivación y compromiso; la personalización del aprendizaje; la interacción y colaboración; la retroalimentación y seguimiento del progreso; y, la aplicación del conocimiento en contextos reales.
4. La validación según la percepción de docentes y estudiantes, la guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB, permitió concluir que, tanto los docentes como los estudiantes validaron la guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en el contexto de noveno año de EGB.



## **RECOMENDACIONES**

Se recomienda lo siguiente:

1. Considerar la diversidad de definiciones de gamificación, dado que no existe una definición única, es importante tener en cuenta las diferentes perspectivas y enfoques que existen en la literatura, esto permitirá comprender mejor el concepto y su aplicación en el contexto de la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales.
2. Explorar la percepción de los docentes mediante entrevistas para comprender su conocimiento y actitudes hacia la gamificación como estrategia de evaluación, lo cual ayudará a identificar las barreras o resistencias que puedan existir y a diseñar estrategias para promover su adopción.
3. Aplicar la guía didáctica en otros contextos.
4. Realizar otra validación de la guía didáctica con la participación de docentes de otras instituciones, de tal manera que con sus percepciones se evalúe la efectividad y la aplicabilidad de esta en otro contexto.
5. Introducir la gamificación de manera gradual y brindar apoyo y capacitación adicional a los docentes, con la finalidad de lograr familiarizarlos con la estrategia y desarrollar confianza en su aplicación.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agrela, D. F. (2022). Técnicas de memorización - sobre células de engramas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 4646-4661. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i1.1824](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1824)
- Arias, P. F., Olmedo, E. O., Rodríguez, D. V., & Vallecillo, A. I. G. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Prisma Social: revista de investigación social*, (31), 388-409. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7625998>
- Barcia, E. I., Loor, J. S., Barcia, A. R., & Mendoza, J. J. (2023). La evaluación formativa en la práctica pedagógica de la Educación Superior: Revisión Sistemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 1464-1476. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i3.6289](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6289)
- Cáceres, M. L., Gómez, L. E., & Zúñiga, M. (2018). El papel del docente en la evaluación del aprendizaje. *Conrado*, 14(63), 196-207. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442018000300196&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442018000300196&script=sci_arttext)
- Campoverde, M. P., Hernández, D. V., Hernández, R. V., & Ases, L. M. (2024). Las inteligencias múltiples y el proceso de enseñanza. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(1), 199-211. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9314987>
- Cangalaya, L. M., Casazola, O. D., & Farfán, J. A. (2022). Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), 637-647. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.364>
- Cassinelli, A., Emé, G., Murcia, D., & Figueroa, K. (2022). DisKo: playful tool to encourage collaborative work for college students in 2021. *Educación*, 31(60), 25-53. <https://dx.doi.org/10.18800/educacion.202201.002>
- Chulde, O. M. (2023). *La gamificación en la evaluación de los aprendizajes de Ciencias Naturales*. [Tesis de Maestría]. UPEC. <http://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/1845>
- Constitución de la República de Ecuador [Const.]. *Artículo 26. [Sección quinta]*. Registro Oficial 449 de 20 de octubre de 2008 (Ecuador). <https://bit.ly/2B93igI>
- Defas, R. (2022). *Evaluación formativa por medio de gamificación en el aprendizaje de las Ciencias Sociales*. [Tesis de Maestría]. Universidad Tecnológica Indoamérica. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2756>
- Egas, V. P., Pazmiño, W. R., Vinueza, O. O., & Alfaro, G. C. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en



Educación Básica Media. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 8(12), 875-894. [10.23857/pc.v8i12.6319](https://doi.org/10.23857/pc.v8i12.6319)

Espinoza, E. E. (2022). La evaluación de los aprendizajes. *Conrado*, 18(85), 120-127. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442022000200120&script=sci\\_arttext&tlng=pt](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442022000200120&script=sci_arttext&tlng=pt)

Feria, H., Matilla, M., & Mantecón, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿métodos o técnicas de indagación empírica? *Didasc@ lia: didáctica y educación*, 11(3), 62-79. <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/992>

Fernández, S., & Herranz, M. (2021). Aprendizaje gamificado y evaluación formativa como desafío educativo. Resultados de un estudio de casos longitudinal en el primer ciclo de educación primaria. *Revista arbitrada del centro de investigación y estudios gerenciales*, (49), 166-181. <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2021/06/Ed.49166-181-Fernandez-y-Herranz.pdf>

Gamboa, L., Guevara, M. G., Mena, Á., & Umaña, A. C. (2021). Aspectos para integrar el enfoque de resultados de aprendizaje en el diseño curricular universitario. *Revista Innovaciones Educativas*, 23(34), 150-165. <http://dx.doi.org/10.22458/ie.v23i34.3474>

Garavito, E., Castro, A., Sosa, F., Huayanca, P., & Sucari, W. (2022). *Gestión pedagógica y calidad educativa*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú.

García, F., Cara, J. F., Martínez, J. M., & Cara, M. C. (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. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>

García, V. M., Del Pino, G. M., Cañarte, J. W., Pincay, G. E., Ponce, S. R., Castro, M. E., & Chávez, M. D. (2023). *La educación superior ecuatoriana y el constructivismo*. Editorial Internacional Alema. <https://editorialalema.org/libros/index.php/alema/article/view/14/15>

Hincapié, N. F., & Clemenza, C. (2022). Evaluación de los aprendizajes por competencias: Una mirada teórica desde el contexto colombiano. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(1), 106-122. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8297213>

Holguin, F. Y., Holguin, E. G., & Garcia, N. A. (2020). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática. *Telos: revista de estudios interdisciplinarios en ciencias sociales*, 22(1), 62-75. <https://doi.org/10.36390/telos221.05>



- Huamaní, E. G. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33-40. <https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>
- Hurtado, E. E., Medina, A. M., Ruilova, M. B., & Flores, K. L. (2024). Gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de Estudios Sociales de décimo año de Educación Básica. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 9(1), 44-64. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9282516>
- Imbaquingo, J. A., Luzuriaga, T. L., & Ramírez, P. E. (2023). Gamificación y educación una mirada a los procesos de enseñanza aprendizaje. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 4063–4074. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.891>
- Iquise, M. E., & Rivera, L. G. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Universidad San Ignacio de Loyola.
- Korkmaz, Ö., & Öztürk, Ç. (2020). The effect of gamification activities on students' academic achievements in social studies course, attitudes towards the course and cooperative learning skills. *Participatory Educational Research*, 7(1), 1-15. <https://doi.org/10.17275/per.20.1.7.1>
- Lahera, D., & Pérez, F. A. (2021). La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar. *Debates por la Historia*, 9(1), 129-154. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2594-29562021000100129&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2594-29562021000100129&script=sci_arttext)
- Lamus, d. R., Moreira, C. J., Cordova, L. C., & Robles, G. M. (2022). Deserción estudiantil durante la pandemia en la Educación Básica General. *Religación: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 7(31), 1-19. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8422885>
- Lezcano, L., & Vilanova, G. (2017). Instrumentos de evaluación de aprendizaje en entornos virtuales. Perspectiva de estudiantes y aportes de docentes. *Informes Científicos Técnicos-UNPA*, 9(1), 1-36. <https://doi.org/10.22305/ict-unpa.v9i1.235>
- Ley, N. V., & Espinoza, E. E. (2021). Características de la evaluación educativa en el proceso de aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(6), 363-370. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202021000600363&lng=es&tlng=pt](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000600363&lng=es&tlng=pt)
- LOEI (Ley Orgánica de Educación Intercultural). Registro Oficial 417 del 31 de marzo de 2011. <http://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ec/ec023es.pdf>



- López, J., Cabrera, M., & Ocampo, F. (2021). La importancia de enseñar Ciencias Sociales al estudiante en la actualidad. *Revista Cognosis*, 6(EI-I), 35-56. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i0.3396>
- López, M., Martín, Á. S., & Peirats, J. (2022). De los videojuegos a la gamificación como estrategia metodológica inclusiva. *Revista Colombiana de Educación*, (84). <https://doi.org/10.17227/rce.84-12518>
- Lozada, C., & Betancur, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16(31), 97-124. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6336772>
- Mallitasig, A. J., & Freire, T. F. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Innova research journal*, 5(3), 164-181. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7878892>
- Méndez, F. T., Malvacias, V. A., & Chamba, M. Z. (2023). Conocimiento sobre la gamificación como técnica para reforzar el aprendizaje en la educación superior. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(3), 209-218. [doi.org/10.33386/593dp.2023.3.1628](https://doi.org/10.33386/593dp.2023.3.1628)
- Mintzberg, H. (2006). Las cinco Ps de la Estrategia. In *O Processo da estratégia* (pp. 24-29). Bookman.
- Morales, R. E. (2022). La gamificación como estrategia de evaluación bajo el enfoque flipped learning. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 13(25). <https://doi.org/10.23913/ride.v13i25.1296>
- Morón, J. L., Romani, G., & Macedo, K. S. (2023). Gamificación como metodología de evaluación formativa en estudiantes de un Instituto Tecnológico. *Revista Horizonte de la Ciencia*, 13(24), 60–68. <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2023.24.1677>
- Muñoz, A. (2017). Rethinking the uses of assessment in the second language classroom. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 9(19), 115-132. [doi: 10.11144/Javeriana.m9-19.ruas](https://doi.org/10.11144/Javeriana.m9-19.ruas)
- Nicolae, S. (2023). Inconmensurabilidad: Aproximaciones a una problemática sociológica de la valuación y la evaluación. *Sudamérica: Revista de Ciencias Sociales*, (18), 28-54.
- Nivela, M. A., Otero, O. O., & Morales, E. F. (2021). Gamificación en la educación superior. *Revista Publicando*, 8(31), 165-176. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8050356>



- Olivo, E., Moreno, R., & Mondragón, R. (2023). Gamificación y aprendizaje ubicuo en la educación superior: aplicando estilos de aprendizaje. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 15(2), 20-35. <https://doi.org/10.32870/ap.v15n2.2408>
- Osorio, V. E. (2023). *Aplicación de la herramienta digital canva para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura estudios sociales en los estudiantes de 9no año EGB "A" de la unidad educativa municipal "Calderón" año lectivo 2022-2023* [Tesis de maestría]. Universidad Técnica del Norte. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14936>
- Oradini, N. B., Jara, V. Y., Arias, C. P., & Puentes, C. A. (2022). Análisis sobre la educación virtual, impactos en el proceso formativo y principales tendencias. *Revista de ciencias sociales*, 28(4), 496-511. 10.31876/rcs.v28i4.39144.
- Ordoñez, B. P., Ochoa, M. E., Erráez, J. L., León, J. L., & Espinoza, E. E. (2021). Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 497-504. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n3/2218-3620-rus-13-03-497.pdf>
- Pegalajar, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169–188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>
- Poma, D. X., García, D. G., & Álvarez, M. I. (2022). Gamificación como estrategia de evaluación formativa en estudiantes de la carrera de software. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 7(2), 249-266. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8552228>
- Ponce, C. E. (2023). *La gamificación como estrategia de motivación en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales* [Master's thesis]. Jipijapa-Unesum.
- Posso, R. J., Ulcuango, M. T., Morales, L. A., Pastaz, G. P., & Jaramillo, L. A. (2023). Revolucionando la educación: Implementación efectiva de la tecnología en el aula. *GADE: Revista Científica*, 3(1), 33-47. <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/188>
- Reinoso Avilez, M. R. (2022). *La gamificación como método de enseñanza en el contexto de la pandemia por COVID-19*. [Bachelor's thesis]. Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/26689>
- Requena, I. C. (2020). Implementación de actividades de evaluación formativa con elementos de gamificación en ciencias sociales. In E. Colomo, E. Sánchez, J. Ruiz, y J. Sánchez (Ed.), *La tecnología como eje del cambio metodológico* (pp. 720-723). UMA Editorial.



- Reyes, N. S. (2023). Uso de la inteligencia artificial en la personalización de la experiencia del usuario en plataformas digitales. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 8(6), 1190-1206. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9152506>
- Ríos, R. (15 de setiembre de 2023). *La Evaluación Sumativa en la Educación Básica*. Escuela de profesores del Perú. <https://epperu.org/la-evaluacion-sumativa-en-la-educacion-basica/>
- Rodríguez, J. D., Arroyo, D., García, S. S., & Boné, M. F. (2023). Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza de Tecnologías de la Información y Comunicación. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.56183/iberoeds.v3i1.599>
- Roldán, A. R. (2021). La gamificación en las ciencias sociales en un contexto educativo en transformación. *GeoGraphos: Revista Digital para Estudiantes de Geografía y Ciencias Sociales*, 12(139), 162-192. 10.14198/GEOGRA2021.12.139
- Salinas, A. (21 de agosto de 2023). *¿Qué es la evaluación sumativa?*. [rededuca.net. https://www.rededuca.net/blog/educacion-y-docencia/evaluacion-sumativa](https://www.rededuca.net/blog/educacion-y-docencia/evaluacion-sumativa)
- Sánchez Páez, K. O. (2022). La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje. *Formación Estratégica*, 4(01), 125–140. <https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/60>
- Sánchez, D. L., & Sánchez, B. P. (2024). *Implementación de herramientas de gamificación para el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de noveno año de educación básica en la unidad educativa Santa Mariana de Jesús en la ciudad de Chimbo, durante el período lectivo 2023–2024* (Bachelor's thesis). Universidad Estatal de Bolívar.
- Solís, M. A., Salinas, P. E., & Pino, E. D. (2023). Gamificación, estrategia metodológica para la evaluación en niños y niñas. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social: Tejedora*, 6(11), 150–161. <https://doi.org/10.56124/tj.v6i11.0081>
- Tarira, C. A., Delgado, M. J., Tarira, L. D., & Rivas, D. C. (2018). Motivación extrínseca para el aprendizaje de matemática. *Mundo recursivo*, 1(2), 165-182. <https://www.atlantic.edu.ec/ojs/index.php/mundor/article/view/57>
- Toledo, D. C., García, D. G., Cabrera, L. B., & Erazo, J. C. (2020). Evaluación formativa en la educación virtual: una experiencia en el bachillerato intensivo. *EPISTEME KOINONIA*:



*Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 3(1), 205-230. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9299462>

Vega, G., Ávila, J., Vega, A. J., Camacho, N., Becerril, A., & Leo, G. E. (2014). Paradigmas en la investigación. Enfoque cuantitativo y cualitativo. *European Scientific Journal*, 10(15). <https://core.ac.uk/reader/236413540>

Velasco, H. F. (2022). Estrategias de gamificación para el desarrollo de competencias de evaluación formativa en docentes de inglés. Un estudio de caso comparativo [Doctoral dissertation]. Universidad de Vigo. <http://hdl.handle.net/11093/3997>

Verde, J. A., & Bravo, K. S. (2022). *Percepción docente sobre gamificación como estrategia de evaluación del área de comunicación*. [Tesis de Maestría]. Universidad de Ciencias y Humanidades (UCH). <http://hdl.handle.net/20.500.12872/746>

Yildiz, İ., Topçu, E., & Kaymakci, S. (2021). The effect of gamification on motivation in the education of pre-service social studies teachers. *Thinking Skills and Creativity*, 40, 10. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100907>



## ANEXOS

### Anexo 1. Cuestionario 1

**Objetivo:** El cuestionario tiene como objetivo recopilar información para diagnosticar la percepción de los docentes sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de la Unidad Educativa Misahualli.

**Instrucciones:** Se utiliza una escala del 1 al 5. Les pedimos marcar el número que mejor refleje su opinión, donde 1 indica: nunca; 2: casi nunca; 3: a veces; 4: casi siempre; y, 5: siempre.

Completar el cuestionario le tomará unos minutos, sin embargo, se sugiere tomarse el tiempo necesario para reflexionar sobre cada respuesta.

Preguntas	1	2	3	4	5
1. ¿Cree que al usar la gamificación como estrategia de evaluación sus estudiantes muestran mayor interés, esfuerzo y perseverancia para alcanzar sus metas?					
2. ¿Sus estudiantes mostrarán una actitud positiva hacia el aprendizaje de los temas de Estudios Sociales?					
3. ¿Cree que al usar la gamificación como estrategia es posible adaptar la experiencia de aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes?					
4. ¿Esta estrategia puede adaptarse para satisfacer a los estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje?					
5. ¿Cree que al usar la gamificación como estrategia se fomenta la interacción y la colaboración entre los estudiantes?					
6. ¿Usando esta estrategia los alumnos trabajarían juntos para obtener recompensas y lograr el éxito?					
7. ¿Se pudiera proporcionar retroalimentación inmediata para realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes?					
8. ¿Otorgar recompensas y reconocimientos a los participantes en función de su progreso y logros es pertinente?					
9. ¿Cree que al usar la gamificación como estrategia se permite a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones del mundo real?					
10. ¿Al aplicar esta estrategia los estudiantes tienen la oportunidad de poner en práctica lo que han aprendido y experimentar las consecuencias de sus decisiones?					
11. ¿Ha utilizado la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales?					
12. ¿Estaría dispuesto a aplicar la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales?					



**Anexo 2. Cuestionario 2**

**Objetivo:** El cuestionario tiene como objetivo recolectar datos para validar según la percepción de los docentes la guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB.

**Instrucciones:** Se utiliza una escala del 1 al 5. Les pedimos marcar el número que mejor refleje su opinión, donde 1 indica: nunca; 2: casi nunca; 3: a veces; 4: casi siempre; y, 5: siempre.

Completar el cuestionario le tomará unos minutos, sin embargo, se sugiere tomarse el tiempo necesario para reflexionar sobre cada respuesta.

Preguntas	1	2	3	4	5
1. ¿La Guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales permite comprender conceptos, teorías, eventos históricos, procesos sociales y culturales relevantes?					
2. ¿La Guía presentada permite identificar fortalezas y debilidades de los estudiantes?					
3. ¿Permite evaluar la capacidad de los estudiantes para llevar a cabo investigaciones y utilizar métodos adecuados para obtener información relevante?					
4. ¿Esta guía permite evidenciar la capacidad de formular preguntas significativas, analizar diferentes perspectivas y argumentar de manera fundamentada?					
5. ¿Cree que es posible mediante la aplicación de la guía evaluar cómo el estudiante cuestiona, investiga y analiza la información para comprenderla mejor?					
6. ¿Usando las estrategias de la guía es posible evaluar el fomento de la conciencia social y la empatía hacia aquellos que experimentan desigualdad y discriminación?					
7. ¿Al usar la guía diseñada es posible evaluar a los alumnos cuando expresan ideas de manera clara, coherente y persuasiva?					
8. ¿Cree que es posible evaluar cómo los estudiantes utilizan el lenguaje apropiado y estructuran sus argumentos, con el uso de la guía?					
9. ¿Cree que al usar la guía de la gamificación como estrategia se puede evaluar el fomento de la comprensión de la diversidad, la equidad, los derechos humanos?					
10. ¿Al aplicar esta estrategia es posible evaluar cómo los estudiantes cuestionan las creencias y valores, fomentando la reflexión sobre su papel como ciudadanos responsables?					
11. ¿Cree que es válida la guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en el contexto de noveno año de EGB?					



### Anexo 3. Cuestionario 3

**Objetivo:** El cuestionario tiene como objetivo recolectar datos para validar según la percepción de los estudiantes, la guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en noveno año de EGB.

**Instrucciones:** Se utiliza una escala del 1 al 5. Les pedimos marcar el número que mejor refleje su opinión, donde 1 indica: nunca; 2: casi nunca; 3: a veces; 4: casi siempre; y, 5: siempre.

Completar el cuestionario le tomará unos minutos, sin embargo, se sugiere tomarse el tiempo necesario para reflexionar sobre cada respuesta.

Preguntas	1	2	3	4	5
1. ¿La Guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales permitió aumentar tu motivación y compromiso?					
2. ¿La Guía utilizada por el docente permitió evaluar tu conciencia social y cultural?					
3. ¿Permitió evaluar según la personalización del aprendizaje?					
4. ¿Esta guía permitió evidenciar la interacción y colaboración?					
5. ¿Crees que es posible mediante la aplicación de la guía realizar retroalimentación y seguimiento del progreso?					
6. ¿Usando las estrategias de la guía fue posible evaluar la aplicación del conocimiento en contextos reales?					
7. ¿Al usar la guía diseñada fue posible evaluar tu conocimiento y comprensión?					
8. ¿Crees que fue posible evaluar tus habilidades de investigación?					
9. ¿Crees que al usar la guía de la gamificación como estrategia se pudo evaluar tu capacidad de análisis crítico?					
10. ¿Al aplicar esta estrategia fue posible evaluar tus habilidades de comunicación?					
11. ¿Crees que es válida la guía didáctica sobre la gamificación como estrategia para la evaluación de los aprendizajes de Estudios Sociales en el contexto de noveno año de EGB?					