



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON 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**

**ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN UTILIZANDO GENIALLY PARA EL  
APRENDIZAJE DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER  
AÑO DE EGB**

**Autor:**

**Fabián Rafael Santacruz Correa**

**Tutor/a:**

**Lcdo. Washington Maliza, PhD**

**ECUADOR - 2026**



**La Universidad para todos**



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### DEDICATORIA

Dedico este trabajo con profundo amor a mis padres **Marco y Lucía**, por ser mi ejemplo de vida; a mi esposa **María José**, por su apoyo incondicional y compañía constante; a mi hijo **Santiaguito**, motivo de mi mayor esfuerzo; a mi hermana **Claudia** y a mi tía **Alicia**, por su cariño y respaldo en cada paso de este camino.

**Fabián Rafael Santacruz Correa**



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### AGRADECIMIENTO

Agradezco sinceramente a la **Universidad Bolivariana del Ecuador** por la oportunidad de formación brindada en la **Maestría en Educación, mención en Entornos Digitales**, así como por fomentar en sus estudiantes el compromiso académico, la investigación y la innovación educativa que contribuyen al desarrollo profesional y al fortalecimiento del sistema educativo ecuatoriano.

**Fabián Rafael Santacruz Correa**



La Universidad para todos





## RESUMEN

El presente estudio aborda la problemática del bajo rendimiento académico y la limitada motivación de los estudiantes de tercer año de Educación General Básica (EGB) en la asignatura de Ciencias Sociales de la Escuela César J. Vásquez, ubicada en la comunidad rural de Chocar, parroquia General Morales, cantón Cañar, Ecuador. La enseñanza tradicional, centrada en la memorización, ha restringido la participación activa y el desarrollo del pensamiento crítico, lo que evidencia la necesidad de incorporar metodologías innovadoras y recursos digitales accesibles. El objetivo general consistió en diseñar una propuesta pedagógica basada en estrategias de gamificación mediante la plataforma Genially, orientada a fortalecer la motivación, la participación y el aprendizaje significativo de los estudiantes en contextos rurales caracterizados por limitaciones tecnológicas y pedagógicas. La investigación se desarrolló con un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y diseño no experimental. Se aplicaron encuestas tipo Likert a docentes y estudiantes para diagnosticar los niveles de motivación, participación y uso de recursos tecnológicos en el proceso educativo. Los resultados evidenciaron desinterés estudiantil hacia la asignatura, escasa capacitación docente en el uso de tecnologías educativas y carencias en la infraestructura tecnológica escolar. A partir de este diagnóstico, se elaboró una propuesta de gamificación denominada “Exploradores del mundo antiguo”, estructurada en actividades interactivas diseñadas con la plataforma Genially. La propuesta busca dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, promover la colaboración y fortalecer las competencias cognitivas y actitudinales del alumnado. Se concluye que la gamificación constituye una estrategia pedagógica viable y pertinente para mejorar la calidad educativa en entornos rurales, al incrementar la motivación y el compromiso estudiantil. Asimismo, se resalta la necesidad de fortalecer la formación docente continua y garantizar el acceso equitativo a recursos tecnológicos para la sostenibilidad de las prácticas innovadoras.

**Palabras clave:** gamificación, Genially, Ciencias Sociales, Educación General Básica, motivación, enseñanza rural.





## ABSTRACT

The present study addresses the problem of low academic performance and limited motivation of third-year students of Basic General Education (GBE) in the subject of Social Sciences of the César J. Vásquez School, located in the rural community of Chocar, General Morales parish, Cañar canton, Ecuador. Traditional teaching, focused on memorization, has restricted the active participation and development of critical thinking, which evidences the need to incorporate innovative methodologies and accessible digital resources. The general objective was to design a pedagogical proposal based on gamification strategies using the Genially platform, aimed at strengthening students' motivation, participation and meaningful learning in rural contexts characterized by technological and pedagogical limitations. The research was developed with a quantitative approach, descriptive type and non-experimental design. Likert-type surveys were applied to teachers and students to diagnose the levels of motivation, participation and use of technological resources in the educational process. The results showed student disinterest in the subject, poor teacher training in the use of educational technologies and deficiencies in the school technological infrastructure. Based on this diagnosis, a gamification proposal called “Explorers of the ancient world” was developed, structured in interactive activities designed with the Genially platform. The proposal seeks to revitalize the teaching-learning process, promote collaboration and strengthen students' cognitive and attitudinal competencies. It is concluded that gamification constitutes a viable and relevant pedagogical strategy to improve educational quality in rural environments, by increasing student motivation and engagement. It also highlights the need to strengthen continuing teacher education and ensure equitable access to technological resources for the sustainability of innovative practices.

**Key words:** gamification, Genially, Social Sciences, Basic General Education, motivation, rural education.





## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	7
AGRADECIMIENTO .....	8
RESUMEN .....	9
ABSTRACT .....	10
INTRODUCCIÓN.....	1
Presentación y Contextualización.....	1
Justificación del problema .....	2
Planteamiento del problema.....	3
Precisión del tema.....	4
Líneas de Investigación Generales:.....	4
Líneas de Investigación Específicas:.....	5
Objeto de la investigación.....	5
Objetivo general .....	5
Objetivos específicos de la investigación.....	5
Preguntas Científicas .....	6
Hipótesis orientadoras.....	6
Declaración de las categorías de la investigación.....	6
Categoría Independiente:.....	7
Categoría dependiente:.....	7
Categorías ajenas o contextual:.....	8
Identificación de los métodos a emplear.....	8
Métodos Teóricos:.....	8





Métodos empíricos .....	8
Métodos matemáticos y estadísticos .....	9
Declaración de la población y muestra .....	9
Declaración del tipo de investigación .....	9
Coherencia entre los elementos del diseño teórico–metodológico .....	9
Principales aportes .....	10
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	10
Descripción breve del contenido de los capítulos .....	10
<b>CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>11</b>
1.1. Antecedentes y contexto educativo.....	11
1.2. Fundamentos pedagógicos y teóricos .....	12
1.2.1. Constructivismo y aprendizaje significativo.....	12
1.2.2. Teorías de la motivación aplicadas a la educación .....	14
1.2.3. Aprendizaje activo y colaborativo.....	15
1.3. Gamificación en el contexto educativo.....	15
1.3.1. Definición y fundamentos de la gamificación.....	16
1.3.2. Beneficios de la gamificación en el aprendizaje .....	17
1.3.3. Aplicación de la gamificación en diferentes disciplinas .....	18
1.4. Tecnología y educación .....	19
1.4.1. El papel de la tecnología en la educación moderna .....	19
1.4.2. Plataformas educativas interactiva-Genially.....	20
1.4.3. Impacto de la tecnología en el aprendizaje de ciencias sociales .....	21
1.5. Teorías del aprendizaje aplicadas a la gamificación .....	22





1.5.1. Teorías constructivistas y su relación con la gamificación .....	22
1.5.2. Motivación y aprendizaje según la Teoría de la Autodeterminación.....	23
1.5.3. Aprendizaje significativo y gamificación .....	24
1.6. Retos y limitaciones de la gamificación en entornos rurales .....	24
1.6.1. Brecha digital en las zonas rurales .....	24
1.6.2. Capacitación docente en el uso de tecnologías educativas .....	25
1.6.3. Resistencia al cambio en la pedagogía tradicional.....	25
1.7. Ruralidad educativa y brecha digital.....	26
1.7.1. Concepto de ruralidad en educación .....	26
1.7.2. Brecha digital en Ecuador: acceso desigual a TIC .....	27
1.7.3. Estrategias de inclusión tecnológica en entornos rurales .....	27
1.7.4. Implicaciones para el uso de Genially en la Escuela César J. Vásquez .....	28
1.8. Encuadre legal y curricular .....	28
1.8.1. Normativa ecuatoriana .....	28
1.8.2. Currículo de Ciencias Sociales en EGB .....	28
1.8.3. Lineamientos TIC y competencias digitales .....	29
1.9. Criterios de posición del investigador.....	30
<b>CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....</b>	<b>31</b>
2.1. Conceptualización y Operacionalización de las Categorías .....	31
2.1.1 Categoría independiente: Estrategias de gamificación mediante Genially .....	31
2.1.2 Categoría ajena o contextual: Experiencia previa con recursos tecnológicos.....	33
2.2. Enfoque de la Investigación.....	33





2.3. Alcance de la Investigación .....	34
2.4. Declaración y Justificación del Tipo de Investigación .....	34
2.5. Métodos Empleados.....	35
2.6. Instrumentos Derivados de la Metodología .....	36
2.7. Delimitación de la Población y la Muestra .....	36
2.8. Estrategia Metodológica Investigativa.....	37
2.9. Etapas del Proceso Investigativo .....	37
2.10. Presentación de los Resultados del Estudio Diagnóstico.....	38
2.11. Conclusiones del Diagnóstico Causal .....	46
<b>CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....</b>	<b>48</b>
3.1. Introducción .....	48
3.2. Objetivos de la propuesta.....	49
3.2.1. Objetivo General: .....	49
3.2.2. Objetivos Específicos: .....	49
3.3. Fundamentación teórica y metodológica .....	49
3.3.1. Relación con teorías pedagógicas .....	50
3.3.2. Vinculación con normativa .....	50
3.3.3. Justificación metodológica.....	51
3.4. Características de la propuesta.....	51
3.4.1. Plataforma: Genially .....	52
3.5. Estructura y dinámica de la propuesta .....	54
3.5.1. Interpretación integral de la dinámica .....	59
3.6. Exigencias o requisitos de aplicación .....	59





3.6.1. Recursos mínimos .....	60
3.6.2. Condiciones pedagógicas .....	60
3.6.3. Adaptaciones .....	61
3.7. Ejemplos de aplicación .....	61
3.8. Formas de evaluación de la propuesta .....	65
3.8.1. Autoevaluación del estudiante .....	65
3.8.2. Evaluación docente .....	66
3.8.3. Evaluación de rendimiento académico.....	66
3.9. Recursos requeridos .....	67
3.9.1. Recursos humanos.....	68
3.9.2. Recursos materiales.....	68
3.9.3. Recursos tecnológicos.....	68
3.10. Beneficiarios .....	70
3.10.1. Beneficiarios directos.....	70
3.10.2. Beneficiarios indirectos.....	70
3.11. Validación de la propuesta.....	71
3.11.1. Validación teórica .....	72
3.11.2. Validación empírica .....	73
3.11.3. Análisis cualitativo y percepción de los actores.....	75
3.11.4. Evidencia de aceptación positiva .....	75
3.12. Cierre.....	75
CONCLUSIONES.....	77
RECOMENDACIONES .....	78





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	79
ANEXOS .....	94



La Universidad para todos





## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Formas de evaluación de la propuesta .....	66
<b>Tabla 2</b> Recursos requeridos para la propuesta .....	69
<b>Tabla 3</b> Resultados del juicio de expertos sobre la propuesta “Exploradores del mundo antiguo” .....	73
<b>Tabla 4</b> Resultados del cuestionario de motivación y participación (pretest y postest) .....	74
<b>Tabla 5</b> Preguntas de la encuesta .....	94





## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Resultados de la motivación para participar en Ciencias Sociales .....	38
<b>Figura 2</b> Resultados del interés en las actividades interactivas .....	39
<b>Figura 3</b> Resultados sobre la participación activa en las actividades de clase .....	40
<b>Figura 4</b> Resultados sobre la disposición para colaborar en actividades grupales .....	41
<b>Figura 5</b> Resultados sobre la comprensión tras actividades interactivas.....	41
<b>Figura 6</b> Resultados sobre el interés en el uso de Genially .....	42
<b>Figura 7</b> Resultados sobre la disposición para realizar tareas adicionales .....	43
<b>Figura 8</b> Resultados sobre la preferencia por dinámicas de juego .....	44
<b>Figura 9</b> Resultados sobre la mejora del rendimiento académico con actividades interactivas	44
<b>Figura 10</b> Resultados sobre la motivación con el uso de juegos y recompensas .....	45
<b>Figura 11</b> Pantalla inicial del recurso Genially “Exploradores del mundo antiguo”. .....	55
<b>Figura 12</b> Línea del tiempo interactiva de las civilizaciones. ....	56
<b>Figura 13</b> Pregunta gamificada con retroalimentación inmediata. ....	57
<b>Figura 14</b> Dinámica final con lanzamiento de dado en el recurso Genially “Exploradores del mundo antiguo”. ....	58
<b>Figura 15</b> Reto interactivo sobre la importancia del río Nilo en la civilización egipcia. ....	62
<b>Figura 16.</b> Actividad de ubicación geográfica en mapa interactivo. ....	63
<b>Figura 17</b> Cuestionario final de repaso con retroalimentación inmediata. ....	64





## LISTADO DE ANEXOS

<b>Anexo A.</b> Cuestionario.....	94
<b>Anexo B.</b> Rúbrica de validación de expertos de la propuesta pedagógica.....	96
<b>Anexo C.</b> Instrucciones para evaluadores y síntesis de resultados .....	98
<b>Anexo D.</b> Cuestionario de motivación y participación (pretest y postest).....	102
<b>Anexo E.</b> Indicaciones para estudiantes, puntuación, interpretación y síntesis de resultados .	106





## INTRODUCCIÓN

### Presentación y Contextualización

La tecnología se ha convertido en un pilar esencial del proceso educativo, impulsando nuevas formas de enseñar y aprender. En este escenario, la gamificación surge como una estrategia pedagógica innovadora que transforma el aprendizaje en una experiencia dinámica y motivadora mediante la integración de elementos de juego en contextos educativos (Rosado y otros, 2024).

Esta investigación se desarrolló con los estudiantes de tercer año de Educación General Básica (EGB) de la Escuela César J. Vásquez, ubicada en la comunidad rural de Chocar, cantón Cañar, Ecuador. Su propósito es diseñar estrategias gamificadas mediante Genially, ajustadas a las características de un alumnado nativo digital que requiere experiencias interactivas para mantener la atención y el interés académico.

Diversos estudios confirman que la gamificación contribuye a mejorar la motivación y el rendimiento escolar al convertir las actividades en experiencias lúdicas y significativas (Rosado y otros, 2024; Rivadeneira, 2023). En este sentido, Genially se consolida como una herramienta que facilita la creación de contenidos visuales e interactivos, promoviendo la participación y el compromiso del estudiante.

El presente trabajo analiza la influencia de las estrategias de gamificación con Genially en el aprendizaje de las Ciencias Sociales dentro de un entorno rural. Escuelas como la César J. Vásquez enfrentan limitaciones de conectividad e infraestructura que inciden en la calidad educativa. No obstante, recursos accesibles como Genially, acompañados de secuencias didácticas gamificadas, pueden potenciar los resultados académicos y favorecer aprendizajes más duraderos.

El objetivo principal es proponer una estrategia gamificada que fortalezca la enseñanza de Ciencias Sociales, incrementando la motivación, la participación y el desempeño académico del





estudiantado. Además, la gamificación fomenta el aprendizaje colaborativo, la creatividad y la resolución de problemas, competencias fundamentales para la educación del siglo XXI (Rivadeneira, 2023).

Este estudio aporta evidencia sobre la pertinencia de integrar enfoques lúdicos y tecnológicos en contextos rurales, proponiendo el uso de Genially como una alternativa viable para superar barreras pedagógicas y tecnológicas. Los resultados pueden orientar futuras intervenciones educativas en comunidades rurales del Ecuador y América Latina que enfrenten desafíos similares de integración digital e innovación docente.

### **Justificación del problema**

En el contexto educativo actual, caracterizado por el acceso constante a la tecnología, se vuelve indispensable aplicar estrategias pedagógicas innovadoras que respondan a las nuevas formas de aprender. En este marco, la gamificación se presenta como una metodología capaz de incrementar la motivación, la participación y el compromiso del estudiantado mediante la incorporación de dinámicas de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Escudero y otros, 2024). Sin embargo, su aplicación en el área de Ciencias Sociales, especialmente en la Educación General Básica (EGB) y mediante herramientas como Genially, sigue siendo limitada. Por ello, este estudio propone el diseño de estrategias gamificadas que fortalezcan el aprendizaje de esta área, con énfasis en contextos rurales.

Tradicionalmente, las Ciencias Sociales se han enseñado desde enfoques memorísticos, lo que reduce el interés y limita el aprendizaje significativo. En contraste, la gamificación transforma el aula en un entorno dinámico e interactivo que estimula la curiosidad y el pensamiento crítico (Cardozo, 2018). En este sentido, Genially permite crear recursos visuales e interactivos que promueven la resolución de problemas, la colaboración y el aprendizaje por competencias (Mestanza, 2024).





La escasez de estudios sobre gamificación en Ciencias Sociales refuerza la pertinencia de esta investigación, especialmente en el contexto ecuatoriano, donde persisten limitaciones en conectividad, capacitación docente y recursos tecnológicos (Povis y otros, 2021; Orozco, 2016). Este trabajo busca aportar una propuesta teórico-práctica que provea herramientas accesibles a los docentes, consolidándolos como agentes de innovación educativa (Núñez y otros, 2024).

Finalmente, la investigación adquiere relevancia social al fortalecer la enseñanza de las Ciencias Sociales como medio para formar ciudadanos críticos, participativos y comprometidos con su entorno. La gamificación, al promover experiencias activas y significativas, contribuye a una educación más equitativa e inclusiva, especialmente en zonas rurales del Ecuador.

### **Planteamiento del problema**

Las tecnologías digitales han transformado la educación, generando la necesidad de aplicar metodologías activas que respondan a las características del estudiante contemporáneo. En este contexto, la gamificación se configura como una estrategia pedagógica que utiliza elementos del juego para hacer el aprendizaje más motivador y significativo (Díaz A. y otros, 2022). Esta metodología cobra especial relevancia en Ciencias Sociales, asignatura que suele percibirse como teórica y poco atractiva para los estudiantes de tercer año de EGB.

La falta de motivación y el bajo rendimiento académico en materias teóricas constituyen una problemática persistente. Las metodologías tradicionales centradas en la memorización no logran involucrar al estudiante ni fomentar el pensamiento crítico. Frente a ello, la gamificación emerge como una alternativa viable, pues mediante herramientas como Genially es posible diseñar experiencias interactivas que estimulan la participación y el aprendizaje significativo (Ponce & Ochoa, 2021).

En el contexto ecuatoriano, la enseñanza de Ciencias Sociales continúa marcada por enfoques tradicionales, lo que impide a los estudiantes relacionar los contenidos con su realidad cotidiana (Ortega, 2019). En la Escuela César J. Vásquez, ubicada en la zona rural del cantón Cañar, esta





situación se refleja en un bajo rendimiento académico derivado de la falta de metodologías activas y motivadoras.

Sin embargo, la limitada formación docente en el uso de recursos digitales y la escasa infraestructura tecnológica dificultan la implementación de estrategias innovadoras (Prieto y otros, 2022; Umaña, 2020). Aunque la evidencia demuestra que la gamificación mejora la motivación, aún existen discrepancias sobre su impacto sostenido en el rendimiento académico y la retención del conocimiento (Barrionuevo y otros, 2024; León, 2021).

La gamificación se considera una estrategia complementaria que, combinada con otras pedagogías, puede enriquecer el aprendizaje significativo. Para lograrlo, se requiere la capacitación docente continua y la dotación de recursos tecnológicos adecuados, garantizando así una implementación efectiva que contribuya a transformar la enseñanza de las Ciencias Sociales en el contexto educativo ecuatoriano.

### **Precisión del tema**

En la Escuela César J. Vásquez, se observa una baja motivación y rendimiento académico en los estudiantes de tercer año de Educación General Básica (EGB) en Ciencias Sociales, debido a un enfoque de enseñanza tradicional que no despierta el interés de los estudiantes. Esto resulta en una educación ineficaz y desigual. Tras analizar la situación actual mediante encuestas, se diseñaron estrategias de gamificación utilizando la plataforma Genially, con el objetivo de mejorar la motivación y el rendimiento académico mediante contenidos interactivos y dinámicos.

### ***Líneas de Investigación Generales:***

La investigación se enfoca en la innovación educativa, centrada en el diseño de estrategias que integran las TIC, específicamente la gamificación a través de Genially, para reducir la brecha digital en el entorno rural y mejorar la enseñanza de Ciencias Sociales.





***Líneas de Investigación Específicas:***

Se analiza el impacto del uso de la gamificación con Genially en la asignatura de Ciencias Sociales, con el propósito de fortalecer la motivación y el rendimiento académico en contexto rural, beneficiando al estudiantado de 3.º de EGB a partir del diagnóstico de la situación actual.

**Objeto de la investigación**

El objetivo principal de esta investigación es analizar y aplicar la gamificación mediante Genially como una estrategia pedagógica innovadora para fortalecer el aprendizaje de Ciencias Sociales en los estudiantes de tercer año de EGB de la Escuela César J. Vásquez. Se busca comprender cómo la inclusión de elementos lúdicos y tecnológicos influye en la motivación, la participación activa y el rendimiento académico en un entorno rural.

***Objetivo general***

- Diseñar una propuesta pedagógica basada en estrategias de gamificación utilizando la plataforma Genially, orientada a fortalecer la motivación, la participación y el aprendizaje de Ciencias Sociales en los estudiantes de tercer año de Educación General Básica de la Escuela César J. Vásquez.

***Objetivos específicos de la investigación***

- Diagnosticar el nivel de motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes de tercer año de EGB en la asignatura de Ciencias Sociales.
- Fundamentar teóricamente el uso de estrategias de gamificación mediante la plataforma Genially como recurso didáctico innovador.
- Diseñar la propuesta pedagógica gamificada “Exploradores del mundo antiguo”, orientada al fortalecimiento del aprendizaje significativo.
- Validar teóricamente la propuesta a través del juicio de expertos, determinando su pertinencia, coherencia e innovación en el contexto educativo rural.





### **Preguntas Científicas**

El presente estudio busca dar respuesta a las siguientes preguntas científicas, orientadas a comprender la relación entre la gamificación y el aprendizaje de Ciencias Sociales mediante la plataforma Genially:

1. ¿De qué manera las estrategias de gamificación pueden contribuir a mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de tercer año de Educación General Básica en la asignatura de Ciencias Sociales?
2. ¿Cómo influye el uso de la plataforma Genially en la participación activa y el compromiso del estudiantado en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Sociales?
3. ¿Qué percepción tienen los docentes y estudiantes sobre la aplicación de estrategias gamificadas en contextos rurales con limitaciones tecnológicas?
4. ¿Qué elementos deben considerarse para diseñar una propuesta de gamificación efectiva que responda a las necesidades del contexto educativo rural?

### **Hipótesis orientadoras**

H1: La gamificación mediante la plataforma Genially se relaciona positivamente con la motivación de los estudiantes de tercer año de EGB en Ciencias Sociales.

H2: Las actividades gamificadas en Genially favorecen la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

H3: Las estrategias de gamificación basadas en Genially contribuyen al fortalecimiento del rendimiento académico y la comprensión de los contenidos de Ciencias Sociales.

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

En línea con el tema “Estrategias de gamificación utilizando Genially para el aprendizaje de Ciencias Sociales de los estudiantes de tercer año de Educación General Básica”, se definen las siguientes categorías de análisis, que orientan el diagnóstico, la fundamentación teórica y el





diseño de la propuesta gamificada. Estas categorías emergen de los componentes clave del tema: estrategias de gamificación, uso de Genially y aprendizaje de Ciencias Sociales.

***Categoría Independiente:***

**Estrategias de gamificación mediante el uso de Genially**

Esta categoría incluye estrategias pedagógicas basadas en la integración de elementos del juego, como puntos, insignias, retos, niveles y recompensas simbólicas, a través de la herramienta digital Genially. El objetivo es dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales. Representa la intervención pedagógica principal que da origen a la propuesta.

***Categoría dependiente:***

**Aprendizaje de Ciencias Sociales**

Se refiere al proceso de construcción, comprensión y aplicación de los contenidos de Ciencias Sociales, reflejados en el desarrollo de habilidades cognitivas, la motivación, la participación activa y el rendimiento académico de los estudiantes en actividades gamificadas. Esta categoría se desglosa en tres dimensiones:

- 1. Motivación hacia el aprendizaje:** nivel de interés y disposición positiva del estudiante frente a las actividades de Ciencias Sociales.
- 2. Participación activa:** grado de implicación en el desarrollo de actividades, trabajos colaborativos y desafíos gamificados.
- 3. Desempeño académico:** nivel de comprensión y aplicación de los contenidos curriculares del área.





***Categorías ajenas o contextual:***

**Experiencia previa con el uso de herramientas tecnológicas y videojuegos**

Hace referencia al grado de familiaridad de los estudiantes con entornos digitales, juegos interactivos y plataformas tecnológicas. Este factor contextual puede influir indirectamente en la receptividad y participación de los estudiantes frente a las actividades gamificadas.

**Instrumentos de recolección de información**

Las categorías de análisis fueron abordadas mediante encuestas cerradas tipo Likert aplicadas a los estudiantes de tercer año de Educación General Básica (EGB) de la Escuela César J. Vásquez. Estos instrumentos permitieron identificar los niveles de motivación, participación y desempeño académico en el área de Ciencias Sociales, constituyendo la base diagnóstica para el diseño de la propuesta gamificada. Los resultados se analizaron de forma descriptiva, sin establecer relaciones causales ni mediciones experimentales, atendiendo únicamente a la caracterización del contexto educativo.

**Identificación de los métodos a emplear**

***Métodos Teóricos:***

Se utilizarán métodos teóricos basados en la revisión documental y bibliográfica sobre la gamificación y su aplicación mediante la plataforma Genially. Esta revisión permitirá construir el marco conceptual de la investigación y fundamentar la propuesta metodológica, considerando estudios recientes que evidencian su efecto positivo en la motivación y el rendimiento académico en Ciencias Sociales (Díaz y otros, 2022; Escudero y otros, 2024).

***Métodos empíricos***

El análisis empírico se realizará mediante encuestas tipo Likert dirigidas a los estudiantes participantes, con el propósito de diagnosticar su motivación y desempeño en el área. La información recolectada servirá como punto de partida para diseñar la propuesta gamificada con Genially, de acuerdo con las necesidades detectadas.





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

Se aplicará un análisis estadístico descriptivo, orientado a identificar las tendencias generales de las respuestas. Este análisis facilitará la interpretación de los resultados obtenidos y la formulación de estrategias pedagógicas adaptadas al contexto escolar.

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

La población está compuesta por 20 estudiantes de tercer año de EGB de la Escuela César J. Vásquez, ubicada en la zona rural del cantón Cañar. Además, se entrevistará al docente del área de Ciencias Sociales para conocer su percepción sobre el uso de Genially en el proceso de enseñanza. Dado el tamaño reducido del grupo, se trabajará con la población total, sin aplicar procedimientos de muestreo aleatorio.

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

El estudio es de tipo aplicado, con un enfoque descriptivo y no experimental. Analiza la situación actual del aprendizaje de Ciencias Sociales mediante encuestas diagnósticas, sin intervención directa, y propone el diseño de estrategias gamificadas susceptibles de implementación en fases futuras.

### **Coherencia entre los elementos del diseño teórico–metodológico**

La investigación mantiene coherencia interna entre sus componentes teóricos y metodológicos. El problema central, la baja motivación y rendimiento en Ciencias Sociales se relaciona con el objetivo general de diseñar estrategias gamificadas a través de Genially. Los objetivos específicos se derivan de las categorías de análisis: motivación, participación y rendimiento académico, que orientan la selección de los métodos teóricos, empíricos y estadísticos.

La revisión bibliográfica sustenta el marco conceptual, mientras que las encuestas tipo Likert proveen la evidencia empírica necesaria para diagnosticar la realidad educativa y justificar la propuesta. De esta manera, se asegura la correspondencia entre el problema, objetivos,





categorías, métodos y resultados esperados, garantizando la coherencia del diseño teórico–metodológico.

### **Principales aportes**

El estudio aportará al diseño de una propuesta pedagógica innovadora basada en la gamificación mediante Genially, destinada a transformar la enseñanza tradicional de Ciencias Sociales. Se espera que esta metodología potencie la motivación, la participación y la comprensión conceptual de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más dinámico, colaborativo y contextualizado.

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

El estudio responde a la necesidad de innovar la enseñanza de las Ciencias Sociales, tradicionalmente percibidas como teóricas y poco dinámicas. La integración de Genially como herramienta gamificada busca mejorar la motivación y el rendimiento académico, especialmente en contextos rurales, donde las limitaciones tecnológicas son mayores. Además, se alinea con las exigencias educativas del siglo XXI, aportando a la reducción de brechas digitales y a la equidad educativa en Ecuador.

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

**Capítulo 1 – Marco Teórico:** Revisión de la literatura sobre gamificación y su aplicación en Ciencias Sociales, con un análisis crítico de los estudios previos sobre bajo rendimiento académico y el uso de Genially.

**Capítulo 2 – Metodología:** Descripción de la metodología utilizada, incluyendo la aplicación de encuestas a 20 estudiantes de EGB, y el proceso de investigación: diagnóstico inicial, propuesta, y diagnóstico final con conclusiones.

**Capítulo 3 – Presentación y validación de la propuesta:** Presentación de la propuesta de uso de Genially para el aprendizaje de Ciencias Sociales, basada en su impacto en los estudiantes de tercer año de EGB, con fundamentación y aplicación en un contexto rural.





## CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

### 1.1. Antecedentes y contexto educativo

La enseñanza de las Ciencias Sociales en la educación básica ecuatoriana constituye un eje esencial para la formación ciudadana, la identidad cultural y la comprensión del entorno social. Históricamente, este campo se ha orientado a la transmisión memorística de contenidos históricos y geográficos, priorizando la acumulación de información sobre el desarrollo del pensamiento crítico. A partir de la reforma curricular de 2016, el sistema educativo incorporó un enfoque por competencias que integra la interculturalidad, la democracia y la reflexión crítica, respondiendo a las exigencias de una sociedad digital y globalizada (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

No obstante, los resultados en el área continúan siendo limitados. El Informe PISA para el Desarrollo evidenció debilidades en la comprensión de fenómenos sociales y en la aplicación de conceptos históricos en contextos cotidianos (OECD, 2018). Estas conclusiones coinciden con estudios nacionales que reportan baja motivación estudiantil y aprendizajes fragmentados (Bravo & Ochoa, 2020; Lema, 2021).

La motivación constituye un factor determinante en la calidad del aprendizaje. De acuerdo con Deci y Ryan (2020), cuando los contenidos escolares no se vinculan con la experiencia cotidiana, el interés y la implicación del estudiante disminuyen. En las Ciencias Sociales, esta desconexión genera la percepción de una materia abstracta y poco significativa (Gómez, 2019), más orientada a la memorización que a la comprensión crítica de los problemas sociales.

En Ecuador, los informes del Ministerio de Educación (2021) indican que el rendimiento en Ciencias Sociales se mantiene por debajo del observado en Matemáticas o Lengua, lo que refleja una problemática pedagógica estructural: las estrategias tradicionales no logran fomentar la participación activa ni el aprendizaje autónomo.





Esta brecha se amplía en contextos rurales, donde las limitaciones de infraestructura y conectividad restringen el uso de tecnologías educativas. Según INEC (2022), más del 40 % de los hogares rurales carece de acceso a internet, lo que dificulta la implementación de metodologías interactivas. A ello se suma la escasa capacitación docente en el uso de recursos digitales, lo que perpetúa prácticas centradas en la exposición magistral (Rojas & Martínez, 2021).

La Escuela César J. Vásquez, ubicada en el cantón Cañar, refleja esta realidad. Los diagnósticos institucionales muestran bajos niveles de motivación y participación en Ciencias Sociales, asociados a la carencia de recursos tecnológicos y a la falta de estrategias pedagógicas dinámicas. Esta situación plantea la necesidad de alternativas didácticas innovadoras que se adapten a las particularidades del entorno rural y promuevan aprendizajes significativos.

En este marco, la gamificación, aplicada mediante herramientas digitales como Genially, surge como una opción viable para motivar y dinamizar la enseñanza. Investigaciones latinoamericanas demuestran que su uso incrementa la motivación intrínseca, favorece la participación activa y mejora el rendimiento académico incluso en contextos con recursos limitados (Domínguez & Torres, 2021; Rodríguez & García, 2023). Desde la perspectiva del investigador, la gamificación trasciende lo lúdico y se concibe como una estrategia pedagógica integral, capaz de transformar la enseñanza tradicional en experiencias participativas y contextualizadas que fortalecen la comprensión crítica del entorno social.

## **1.2. Fundamentos pedagógicos y teóricos**

### ***1.2.1. Constructivismo y aprendizaje significativo***

El constructivismo se mantiene como uno de los enfoques pedagógicos fundamentales en la educación contemporánea, al concebir al estudiante como un sujeto activo que construye su conocimiento a partir de la experiencia, la reflexión y la interacción social. Este paradigma





promueve la autonomía, la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico, elementos esenciales en los procesos educativos actuales (Jonassen, 2025).

Desde lo cognitivo, Jean Piaget planteó que el aprendizaje se produce mediante procesos de asimilación y acomodación, relacionados con las etapas del desarrollo cognitivo. La enseñanza, por tanto, debe ajustarse al nivel de madurez del estudiante y avanzar de lo concreto a lo abstracto. En el campo de las Ciencias Sociales, esto implica diseñar experiencias didácticas que partan de situaciones cotidianas para llegar al análisis de fenómenos complejos (Piaget, 2025).

Por su parte, David Ausubel introdujo el concepto de aprendizaje significativo, que ocurre cuando la nueva información se integra de forma sustancial en las estructuras cognitivas previas. En las Ciencias Sociales, esta vinculación entre los contenidos escolares y la realidad del entorno facilita una comprensión profunda y duradera (Ausubel, 2025).

El enfoque sociocultural de Lev Vygotsky enfatiza el papel de la mediación, el lenguaje y la interacción social en el desarrollo intelectual. Su noción de zona de desarrollo próximo demuestra que los aprendizajes se potencian mediante la colaboración con pares o docentes más experimentados (Vygotsky, 2025).

Las aportaciones de Piaget, Ausubel y Vygotsky, respaldadas por investigaciones recientes sobre el valor del constructivismo en entornos mediados por tecnología, evidencian que este enfoque favorece aprendizajes profundos, reflexivos y contextualizados (Çibukçiu, 2025). Desde la posición del investigador, estas bases legitiman el uso de metodologías activas como la gamificación, que integran los contenidos curriculares con experiencias dinámicas e interactivas, especialmente útiles en contextos rurales donde es necesario fortalecer la motivación y el aprendizaje significativo.





### ***1.2.2. Teorías de la motivación aplicadas a la educación***

La motivación constituye un elemento clave del proceso educativo, pues determina el esfuerzo, la persistencia y el compromiso del estudiante. Investigaciones recientes confirman que una alta motivación predice no solo un mejor rendimiento académico, sino también bienestar emocional y autorregulación (Criollo-Yucailla y otros, 2024). Entre los modelos más relevantes destacan la Teoría de la Autodeterminación (TAD), la Teoría de la Expectativa-Valor y la distinción entre motivación intrínseca y extrínseca.

#### **Teoría de la Autodeterminación**

Propuesta por Deci y Ryan, la TAD plantea que la conducta humana se orienta por tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación social. Cuando estas se satisfacen, surge la motivación intrínseca, caracterizada por el interés genuino y la satisfacción personal (Deci & Ryan, 2020). En la enseñanza de Ciencias Sociales, las actividades gamificadas diseñadas con Genially estimulan la autonomía y la cooperación, fortaleciendo la autoconfianza del estudiante. Desde la perspectiva del investigador, esta teoría permite entender la motivación como una condición sostenida, vinculada al sentido de logro y participación activa.

#### **Teoría de la Expectativa–Valor**

Formulada por Eccles y Wigfield, esta teoría sostiene que la motivación depende de la expectativa de éxito y del valor percibido de la tarea, que incluye su utilidad e interés (Eccles & Wigfield, 2020). En Ciencias Sociales, los estudiantes se involucran más cuando reconocen la relevancia práctica de los contenidos. Por ello, las dinámicas gamificadas que integran retos alcanzables y retroalimentación inmediata elevan la expectativa de éxito y el valor de la experiencia.

#### **Motivación intrínseca y extrínseca en entornos escolares**

La motivación intrínseca surge del interés por la actividad misma, mientras que la extrínseca responde a recompensas externas. Diversos estudios demuestran que la motivación intrínseca





fomenta la autonomía y el aprendizaje sostenido, mientras que la extrínseca, aunque útil, debe emplearse estratégicamente para reforzar el interés genuino (Llanga Vargas y otros, 2019; Criollo-Yucailla y otros, 2024). En la enseñanza de Ciencias Sociales, el equilibrio entre ambas formas permite que los incentivos externos propios de la gamificación fortalezcan el placer por aprender y la autorrealización.

### ***1.2.3. Aprendizaje activo y colaborativo***

El aprendizaje activo se basa en la participación directa del estudiante en procesos de exploración, análisis y aplicación, desplazando el enfoque tradicional centrado en la transmisión de información. Este modelo fomenta la autonomía, la motivación y el pensamiento crítico como ejes del aprendizaje (Torres & Rodríguez, 2023).

Complementariamente, el aprendizaje colaborativo promueve la interacción entre pares para construir conocimiento de manera conjunta. Según Delgado (2022), estas dinámicas desarrollan habilidades comunicativas y sociales, fortaleciendo la empatía y la responsabilidad compartida. Desde la visión del investigador, este enfoque no solo mejora el rendimiento académico, sino que contribuye a la formación ciudadana y la cohesión social, pilares de las Ciencias Sociales.

Estudios recientes confirman que los métodos activos y colaborativos mejoran la comprensión profunda, la motivación intrínseca y las competencias transferibles a la vida cotidiana (Martínez y otros, 2024). En la educación primaria, estas metodologías resultan especialmente efectivas, ya que los niños aprenden mejor mediante experiencias significativas y contextualizadas (García & López, 2022). En contextos rurales, como el de la Escuela César J. Vásquez, su relevancia es aún mayor, pues permiten superar las limitaciones tecnológicas mediante recursos locales y experiencias comunitarias. Según Ramírez (2023), estas estrategias fortalecen la identidad cultural y el sentido de pertenencia.

## **1.3. Gamificación en el contexto educativo**





### ***1.3.1. Definición y fundamentos de la gamificación***

El término gamificación fue introducido en el ámbito académico por Deterding et al. (2011), quienes la definen como “la aplicación de elementos y mecánicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos” (p. 10). No implica transformar la enseñanza en un juego completo, sino integrar dinámicas, mecánicas y principios del juego para crear experiencias educativas más motivadoras y participativas.

De acuerdo con Toala (2023), la gamificación combina mecánicas, estética y pensamiento lúdico para involucrar, motivar y resolver problemas educativos, orientando la acción hacia metas de aprendizaje. En la misma línea, Pacheco (2021) la concibe como un proceso estructurado que utiliza la lógica del juego para fomentar el compromiso y orientar la acción hacia objetivos pedagógicos específicos.

Las bases teóricas de la gamificación integran dimensiones psicológicas, pedagógicas y neurobiológicas. Según Loor y Moreira (2024), los juegos estimulan la liberación de dopamina, generando satisfacción y reforzando el compromiso del estudiante. A su vez, Gil (2021) vincula la gamificación con la Teoría de la Autodeterminación, al satisfacer las necesidades de autonomía, competencia y relación social. De esta forma, los entornos gamificados permiten que los alumnos tomen decisiones, observen su progreso y colaboren, promoviendo un aprendizaje autónomo y significativo.

Por su parte, Cabrera y Palacios (2021) sostienen que las experiencias gamificadas promueven el aprendizaje situado, ya que los estudiantes construyen conocimiento a partir de la práctica y la contextualización. Escenarios virtuales, retos y simulaciones permiten transferir aprendizajes a contextos reales, favoreciendo la comprensión y aplicación de los contenidos.

En el plano empírico, Morocho et al. (2023) concluyen que la gamificación incrementa la motivación y el compromiso cuando sus elementos se diseñan de forma coherente con los





objetivos educativos. Del mismo modo, Ortiz y Jordán (2018) demostraron mejoras significativas en la motivación y el rendimiento académico en clases gamificadas frente a las tradicionales.

Desde la posición del investigador, la gamificación debe concebirse como una estrategia pedagógica planificada y sustentada en teorías del aprendizaje, no como un fin recreativo. En contextos rurales como el de la Escuela César J. Vásquez, representa una alternativa viable para contrarrestar el desinterés y fomentar la participación activa, transformando la enseñanza de las Ciencias Sociales en una experiencia significativa y contextualizada.

### ***1.3.2. Beneficios de la gamificación en el aprendizaje***

La gamificación ha demostrado ser una estrategia eficaz para mejorar la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo. Diversos estudios reportan su capacidad para aumentar la participación, la retención del conocimiento y la colaboración entre pares (Espinoza & Cucho, 2022; Segade & González, 2021; Reyes, 2024).

De acuerdo Espinoza y Cucho (2022), los sistemas de puntos, insignias y desafíos generan una competencia sana que estimula la autorregulación y el sentido de logro. Sin embargo, más allá del refuerzo externo, la gamificación debe promover la autonomía y la motivación intrínseca, especialmente relevante en Ciencias Sociales, donde los métodos tradicionales suelen limitar la participación.

De la misma manera, Segade y González (2021) sostienen que la gamificación potencia la memoria a largo plazo, al integrar componentes emocionales en el aprendizaje. Reyes (2024) confirma que las actividades interactivas mejoran la evocación del conocimiento mediante experiencias significativas.

Otro aporte esencial es el aprendizaje colaborativo. Hurtado (2022) señala que las dinámicas grupales gamificadas fortalecen la cooperación, la empatía y la construcción colectiva del saber. Desde una mirada crítica, el investigador subraya que este enfoque no solo mejora el aprendizaje,





sino que promueve valores democráticos y ciudadanía activa, coherentes con los propósitos formativos de las Ciencias Sociales.

La gamificación también posibilita la personalización del aprendizaje, adaptándolo al ritmo y necesidades individuales, Álvarez (2024) destaca que las plataformas lúdicas facilitan una retroalimentación continua y diferenciada, favoreciendo la equidad educativa en contextos rurales.

No obstante, su efectividad depende de una planificación pedagógica equilibrada. Ortega (2019) advierte que un exceso de recompensas puede reducir la motivación intrínseca, y Gil (2021) resalta el riesgo de distracción si los elementos del juego no se alinean con los objetivos educativos. Desde la perspectiva del investigador, la gamificación solo adquiere valor formativo cuando los componentes lúdicos sirven al propósito educativo.

### ***1.3.3. Aplicación de la gamificación en diferentes disciplinas***

La gamificación es una estrategia pedagógica versátil, aplicable a diversas áreas del conocimiento por su capacidad para incrementar la motivación y el compromiso. Investigaciones recientes demuestran su eficacia en ciencias, matemáticas, humanidades y lenguas, al facilitar la comprensión de conceptos abstractos y la participación activa del estudiante.

En el ámbito de las ciencias, Ojeda et al. (2022) evidencian que los retos científicos gamificados transforman la enseñanza de contenidos complejos en experiencias interactivas, mejorando la retención del conocimiento. En las humanidades, Garza y Díaz (2024) destacan que las simulaciones históricas y juegos de rol permiten una comprensión vivencial de los procesos sociales. En el aprendizaje de idiomas, Prieto (2021) demostró que las plataformas gamificadas fomentan la práctica constante y la autonomía.

Sin embargo, la efectividad depende del diseño pedagógico, Sánchez (2024) advierte que, si se aplican mecánicas sin alinearlas con los objetivos curriculares, pueden generar distracción o





trivialización de los contenidos. Desde la perspectiva del investigador, la gamificación debe concebirse como herramienta complementaria, no como sustituto de la didáctica disciplinar.

A pesar de los desafíos, la evidencia confirma que la gamificación se adapta a distintas áreas del conocimiento cuando se utiliza con un propósito educativo claro. Su verdadero potencial radica en transformar al estudiante de receptor pasivo a participante activo, favoreciendo un aprendizaje interdisciplinario, colaborativo y duradero.

#### **1.4. Tecnología y educación**

##### ***1.4.1. El papel de la tecnología en la educación moderna***

La tecnología educativa se ha consolidado como un campo esencial en la enseñanza contemporánea, centrado en el estudio y aplicación de herramientas, plataformas y materiales digitales que optimizan el aprendizaje. Según Feo (2021), este enfoque comprende los procesos de enseñanza desde una perspectiva socio-sistémica, considerando la interacción entre recursos, contextos y usuarios. En esta línea, Moreira y Adelle (2021) destacan que las tecnologías educativas abarcan desde portafolios digitales hasta entornos virtuales, promoviendo la participación activa y el desarrollo de nuevas competencias.

En la actualidad, la tecnología ha redefinido la educación, superando barreras geográficas y temporales, y promoviendo modelos de aprendizaje más personalizados, accesibles e inclusivos (Maguiño, 2020). Su impacto se refleja en cuatro dimensiones clave: personalización del aprendizaje, democratización del acceso al conocimiento, participación activa e inclusión educativa.

En cuanto a la personalización, Alcívar et al. (2024) señalan que las plataformas virtuales permiten adaptar los contenidos al ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante, fortaleciendo la autonomía y mejorando los resultados académicos. Respecto al acceso universal, los recursos





abiertos y los MOOC han permitido que millones de personas accedan a educación de calidad sin restricciones geográficas (Solano, 2024).

De igual modo, las herramientas interactivas incrementan la participación y el compromiso. Ceh et al. (2021) evidencian que el uso de pizarras digitales y aplicaciones móviles crea ambientes más dinámicos y motivadores. Desde la perspectiva del investigador, esta interacción convierte a la tecnología en un medio para el aprendizaje colaborativo, en el que el estudiante asume un rol activo en la construcción del conocimiento.

Un aporte trascendental es la inclusión educativa. Tecnologías como los lectores de pantalla o el reconocimiento de voz amplían las oportunidades de aprendizaje para estudiantes con discapacidad. Rodríguez y García (2023) destacan que estos recursos eliminan barreras y promueven la participación plena, contribuyendo a la equidad.

Sin embargo, persisten retos estructurales, especialmente en países en desarrollo, Pacheco (2021) advierte que la desigualdad digital sigue siendo una barrera crítica, pues el acceso a dispositivos y conectividad no es equitativo. En síntesis, la tecnología ha transformado la educación al facilitar la personalización, ampliar el acceso, fomentar la participación y fortalecer la inclusión. No obstante, su verdadero potencial depende de una planificación pedagógica consciente, que equilibre innovación con equidad.

#### ***1.4.2. Plataformas educativas interactiva-Genially***

Genially se ha posicionado como una plataforma interactiva de gran potencial para fortalecer la motivación y el aprendizaje. Según Crespín et al. (2024), su diseño visual y dinámico promueve la participación activa y favorece experiencias más significativas. De forma similar, Benega (2022) evidenció en un estudio con estudiantes ecuatorianos que el uso de Genially incrementó el interés y la disposición hacia las actividades escolares, destacando su facilidad de uso y atractivo visual.





En el ámbito docente, Álvarez (2024) advierte que, aunque Genially es accesible, muchos profesores aún no lo integran de forma sistemática, lo que resalta la necesidad de capacitación digital docente. En un estudio regional, Barrera (2024) halló que más del 60 % de los estudiantes perciben que las herramientas interactivas incluido Genially, incrementan su creatividad y compromiso académico.

Además, Tapia et al (2020) destacan la versatilidad de Genially para personalizar el aprendizaje, combinando recursos multimedia con dinámicas participativas que estimulan la memoria y la implicación activa. Desde la posición del investigador, estos hallazgos confirman que Genially fomenta la autonomía, la colaboración y el aprendizaje contextualizado, aspectos cruciales en entornos rurales.

Sin embargo, el éxito de esta herramienta depende de su integración pedagógica. Díaz et al. (2022) subrayan la importancia de incorporar Genially dentro de la planificación curricular, con objetivos claros y actividades cooperativas. Desde una mirada crítica, el investigador sostiene que Genially no debe entenderse como una herramienta de entretenimiento, sino como un recurso estratégico que potencia el aprendizaje significativo, siempre que se combine con capacitación y acompañamiento docente.

En conclusión, Genially se consolida como una plataforma versátil que motiva, personaliza y dinamiza el aprendizaje. En la Escuela César J. Vásquez, su implementación puede transformar las clases de Ciencias Sociales en experiencias interactivas que fortalezcan la comprensión y la participación estudiantil.

#### ***1.4.3. Impacto de la tecnología en el aprendizaje de ciencias sociales***

El uso de tecnologías digitales ha transformado la enseñanza de las Ciencias Sociales, ampliando las oportunidades de acceso, interacción y análisis crítico. Gutiérrez (2024) sostiene que las plataformas multimedia permiten recrear fenómenos históricos o políticos, promoviendo la





participación activa y la reflexión crítica. Estas experiencias inmersivas convierten la clase en un espacio de investigación y toma de decisiones fundamentadas.

Adicionalmente, la tecnología facilita un aprendizaje más personalizado y autónomo. Rodríguez y García (2023) destacan que las plataformas adaptativas permiten ajustar las tareas al ritmo y nivel de cada estudiante, fortaleciendo la independencia cognitiva y la aplicación práctica de los conocimientos.

El acceso a recursos digitales también ha democratizado la enseñanza. Según Rosado et al. (2024) señalan que las bases de datos y archivos en línea favorecen investigaciones más rigurosas y actualizadas, mientras que Valbuena (2023) resalta que la exposición a diversas fuentes digitales desarrolla el pensamiento crítico y la argumentación.

En conclusión, la tecnología ha potenciado la enseñanza de las Ciencias Sociales al hacerla más interactiva, colaborativa y reflexiva, desarrollando habilidades de investigación y ciudadanía crítica (2020). En el contexto ecuatoriano, su implementación consciente representa una oportunidad para modernizar la enseñanza sin perder su esencia humanista, integrando la innovación digital con la formación cívica y social.

## **1.5. Teorías del aprendizaje aplicadas a la gamificación**

### ***1.5.1. Teorías constructivistas y su relación con la gamificación***

El constructivismo plantea que el conocimiento se construye activamente mediante la interacción entre la experiencia previa y los nuevos aprendizajes. En este sentido, la gamificación se alinea con los principios constructivistas al promover entornos de aprendizaje participativos, exploratorios y autónomos.

De acuerdo con Piaget (1970), el aprendizaje implica procesos de asimilación y acomodación que reestructuran las bases cognitivas del estudiante. Los entornos gamificados, al incluir retos





progresivos y resolución de problemas, estimulan el equilibrio cognitiva y la transferencia del conocimiento (García J. , 2023; Candel, 2018).

Desde la perspectiva sociocultural, Vygotsky (1978) sostiene que el aprendizaje ocurre en interacción con otros dentro de la zona de desarrollo próximo (ZDP). La gamificación potencia este principio al promover colaboración, tutoría entre pares y aprendizaje cooperativo, en los que los estudiantes se apoyan mutuamente (Arias y otros, 2020).

Desde la posición del investigador, ambas perspectivas confluyen en reconocer que la gamificación crea entornos de aprendizaje activos, colaborativos y significativos, donde el estudiante no solo asimila información, sino que reconstruye su conocimiento mediante la práctica, la reflexión y la interacción social.

### ***1.5.2. Motivación y aprendizaje según la Teoría de la Autodeterminación***

La Teoría de la Autodeterminación (TAD), desarrollada por Deci y Ryan (1985) y ampliada por Botella y Ramos (2019), distingue entre la motivación intrínseca, impulsada por el interés y la satisfacción personal, y la extrínseca, orientada a recompensas externas. Esta teoría resulta esencial para comprender cómo la gamificación impacta en el compromiso del estudiante.

Los entornos gamificados satisfacen las tres necesidades psicológicas básicas descritas por la TAD: autonomía, competencia y relación social (Shah y otros, 2021). Los sistemas de puntos, medallas o retroalimentación inmediata refuerzan la competencia; los desafíos ajustables fomentan la autonomía; y las dinámicas colaborativas fortalecen la relación social, generando una motivación intrínseca sostenida (Maguiño, 2020).

No obstante, el uso excesivo de recompensas externas puede reducir la motivación interna si el aprendizaje se percibe como una competencia superficial, Prieto (2021) advierte que el equilibrio entre estímulos extrínsecos e intrínsecos es clave para mantener el interés genuino por aprender.





### ***1.5.3. Aprendizaje significativo y gamificación***

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1968) sostiene que el conocimiento se adquiere de forma efectiva cuando los nuevos contenidos se integran con la estructura cognitiva previa del estudiante. En esta línea, la gamificación favorece la conexión entre teoría y práctica, al ofrecer experiencias contextualizadas y narrativas inmersivas que relacionan los contenidos con la realidad (Yaulema y otros, 2023).

Las simulaciones, retos y juegos de rol en entornos gamificados facilitan la transferencia del conocimiento y la retención a largo plazo (Hernández & Ahumada, 2023). Además, los elementos narrativos y progresivos actúan como organizadores previos que orientan la asimilación de nueva información (Candel, 2018; Valenzuela, 2021). Desde la posición del investigador, la gamificación no solo transmite conocimiento, sino que lo estructura y contextualiza, transformando la experiencia educativa en un proceso significativo y duradero.

En conjunto, la gamificación integra los principios del constructivismo, al fomentar la construcción activa del saber; de la autodeterminación, al incentivar la motivación intrínseca; y del aprendizaje significativo, al favorecer la integración cognitiva. Esta convergencia teórica respalda su potencial como estrategia pedagógica transformadora, capaz de fortalecer la motivación, la comprensión y la participación en el aprendizaje de las Ciencias Sociales, especialmente en contextos rurales.

## **1.6. Retos y limitaciones de la gamificación en entornos rurales**

### ***1.6.1. Brecha digital en las zonas rurales***

La brecha digital sigue siendo uno de los principales obstáculos para implementar estrategias gamificadas en contextos rurales. La desigualdad en el acceso a las tecnologías de la información y comunicación (TIC) limita las oportunidades de aprendizaje y amplía las disparidades educativas. Martínez (2020) advierte que la falta de conectividad y recursos tecnológicos en





comunidades rurales impide una integración efectiva de la gamificación, afectando tanto a estudiantes como a docentes.

A ello se suma la insuficiente formación tecnológica del profesorado, que dificulta el uso pedagógico de las herramientas digitales. Moscoso (2021) sostiene que la capacitación docente debe centrarse no solo en el manejo técnico, sino en el desarrollo de competencias didácticas que integren las TIC en procesos de aprendizaje significativo. Desde la perspectiva del investigador, la brecha digital no constituye solo un problema técnico, sino también estructural y social, pues limita la equidad y frena la innovación pedagógica en los territorios rurales. Superarla requiere políticas públicas sostenidas que garanticen infraestructura, acceso y capacitación digital contextualizada.

### ***1.6.2. Capacitación docente en el uso de tecnologías educativas***

La formación del profesorado es un factor decisivo para el éxito de la gamificación. Sin acompañamiento pedagógico, las estrategias digitales tienden a aplicarse de forma superficial. Noriega et al. (2019) señalan que el uso eficaz de la gamificación depende tanto del acceso tecnológico como de la capacidad del docente para diseñar experiencias activas y contextualizadas.

En este sentido, Tamay et al. (2020) recomiendan programas de formación que combinen alfabetización digital y desarrollo pedagógico, permitiendo adaptar el currículo a metodologías interactivas. Desde una visión crítica, el investigador considera que la formación debe entenderse como un proceso continuo de innovación educativa, que empodere al docente rural como agente de cambio, no como mero usuario de tecnología.

### ***1.6.3. Resistencia al cambio en la pedagogía tradicional***

La resistencia al cambio es otro desafío relevante para la implementación de metodologías innovadoras. En muchas escuelas rurales persisten modelos tradicionales centrados en la transmisión unidireccional del conocimiento. Escobar et al. (2023) sostienen que esta resistencia





se origina en la falta de experiencia tecnológica y en la percepción de que la innovación amenaza las prácticas establecidas.

La gamificación exige una transformación del rol docente, que pasa de transmisor a facilitador del aprendizaje activo. Mestanza (2024) afirma que la exposición a casos exitosos puede reducir esta resistencia al mostrar evidencias concretas de mejora en la motivación y rendimiento estudiantil.

Además, la gamificación puede contribuir al aprendizaje significativo, al vincular los nuevos contenidos con las experiencias previas de los estudiantes. Como plantea Hurtado (2022), esta relación fortalece la comprensión y la retención del conocimiento, mientras que Rivadeneira (2023) destaca su pertinencia en contextos rurales, donde permite relacionar los contenidos escolares con la vida comunitaria.

Desde la perspectiva del investigador, superar la resistencia requiere transformar la cultura pedagógica, promoviendo la reflexión crítica y el reconocimiento del juego como medio legítimo para aprender. Superarlos demandas políticas que garanticen infraestructura tecnológica, formación continua y acompañamiento pedagógico, condiciones indispensables para aprovechar la gamificación como herramienta de calidad y equidad educativa en las zonas rurales del Ecuador.

## **1.7. Ruralidad educativa y brecha digital**

### ***1.7.1. Concepto de ruralidad en educación***

La ruralidad educativa comprende los procesos de enseñanza y aprendizaje desarrollados en comunidades alejadas de los centros urbanos, caracterizadas por condiciones socioeconómicas, culturales y geográficas particulares. Estas escuelas presentan menor acceso a recursos tecnológicos, limitaciones en infraestructura y una fuerte vinculación entre la escuela y la comunidad (Álvarez & Mendoza, 2023). Desde una perspectiva pedagógica, la ruralidad





demanda metodologías contextualizadas, que integren saberes locales, respeten la diversidad cultural y promuevan la equidad frente a las desventajas estructurales.

### ***1.7.2. Brecha digital en Ecuador: acceso desigual a TIC***

En Ecuador, la brecha digital entre zonas urbanas y rurales sigue siendo un desafío estructural. Según el (INEC, 2022), más del 70 % de los hogares urbanos acceden a internet, mientras que en las áreas rurales la cifra no supera el 35 %. Esta disparidad limita la incorporación de recursos digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje, afectando la formación de competencias digitales.

Durante la pandemia de COVID-19, esta desigualdad se profundizó: la falta de conectividad y dispositivos en el sector rural provocó rezagos en el aprendizaje y una reducción significativa de la continuidad escolar (Ramírez, 2023). Desde la perspectiva del investigador, esta situación reafirma la necesidad de políticas sostenibles que garanticen acceso equitativo a las TIC como un derecho educativo y social.

### ***1.7.3. Estrategias de inclusión tecnológica en entornos rurales***

Para reducir la brecha digital, el Estado ecuatoriano ha impulsado programas de dotación de dispositivos y expansión de redes de internet, aunque con cobertura aún limitada (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021). De igual manera se promueven metodologías híbridas que combinan recursos digitales con materiales impresos y experiencias comunitarias, facilitando el aprendizaje incluso con conectividad restringida (Paredes & Yáñez, 2022).

Una estrategia clave es la formación docente en competencias digitales, que permite aprovechar los recursos disponibles y fortalecer la sostenibilidad del uso de TIC en el aula. Desde la mirada crítica del investigador, la inclusión tecnológica en zonas rurales debe priorizar la pertinencia contextual y la capacitación sostenida, más que la simple provisión de equipos.





#### ***1.7.4. Implicaciones para el uso de Genially en la Escuela César J. Vásquez***

En la Escuela César J. Vásquez, ubicada en un entorno rural del cantón Cañar, la implementación de Genially ofrece tanto oportunidades como limitaciones. Su potencial interactivo puede dinamizar la enseñanza de las Ciencias Sociales, incrementando la motivación y la participación estudiantil. Sin embargo, la limitada conectividad y el acceso desigual a dispositivos representan barreras importantes. En este contexto, es fundamental diseñar estrategias gamificadas adaptadas al entorno, que funcionen en modalidad offline o con bajo consumo de datos, combinadas con trabajo colaborativo y recursos locales. De este modo, la gamificación con Genially se convierte en una alternativa factible y pertinente, siempre que se articule con los recursos disponibles en la comunidad y con un enfoque adaptado a las condiciones del entorno rural.

### **1.8. Encuadre legal y curricular**

#### ***1.8.1. Normativa ecuatoriana***

El sistema educativo ecuatoriano se rige por la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), publicada en 2011 y reformada en 2021, que garantiza la universalidad, obligatoriedad y gratuidad de la educación básica y el bachillerato. La LOEI promueve la inclusión, equidad, interculturalidad y calidad educativa, y reconoce el uso de recursos tecnológicos como parte del proceso de innovación pedagógica (Asamblea Nacional del Ecuador, 2021).

El Ministerio de Educación establece lineamientos que impulsan el desarrollo de competencias digitales en docentes y estudiantes, fomentando ambientes virtuales de aprendizaje y estrategias para reducir la brecha digital, especialmente en zonas rurales (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021). Estos lineamientos enfatizan que la integración tecnológica debe superar el uso instrumental, promoviendo experiencias pedagógicas innovadoras y significativas.

#### ***1.8.2. Currículo de Ciencias Sociales en EGB***

El currículo de Ciencias Sociales en Educación General Básica (EGB) tiene como propósito formar ciudadanos críticos, responsables y conscientes de su entorno. Sus objetivos incluyen





fortalecer la identidad cultural, fomentar el pensamiento histórico y geográfico, y promover valores democráticos y de respeto a la diversidad (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

Las destrezas propuestas abarcan desde la comprensión del entorno inmediato y la temporalidad histórica hasta la interpretación de fenómenos sociales y la toma de decisiones informadas. Este currículo se sustenta en un enfoque por competencias, que busca movilizar conocimientos, habilidades y valores en situaciones concretas. En este sentido, la gamificación se alinea con los objetivos del área, al promover aprendizajes activos, contextualizados y significativos, integrando aspectos cognitivos, motivacionales y actitudinales (Paredes, 2022).

### ***1.8.3. Lineamientos TIC y competencias digitales***

Entre 2019 y 2024, el Ministerio de Educación del Ecuador ha impulsado políticas orientadas a fortalecer la integración de las TIC en el aula, mediante capacitación docente, dotación tecnológica y desarrollo de competencias digitales (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021). El Plan Nacional de Integración de TIC en Educación (2019) planteó el acceso equitativo a la tecnología y la formación docente para el diseño de experiencias innovadoras. Durante la pandemia de COVID-19 (2020–2021), se implementaron medidas complementarias para garantizar la continuidad educativa, destacando el uso de plataformas virtuales y medios alternativos como la radio y la televisión para comunidades rurales (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021).

En 2022, los lineamientos evolucionaron hacia un enfoque de competencias digitales, estructurado en cinco dimensiones: alfabetización informacional, comunicación digital, creación de contenidos, seguridad y resolución de problemas. Inspirado en el marco DigCompEdu, este modelo busca una integración tecnológica que fomente aprendizajes críticos y contextualizados. Desde la perspectiva del investigador, la tecnología en la educación ecuatoriana representa una oportunidad de equidad y calidad, siempre que se acompañe de capacitación docente y políticas sostenibles.





### 1.9. Criterios de posición del investigador

Esta investigación adopta un enfoque crítico, reflexivo e integrador, sustentado en teorías del aprendizaje constructivista, la autodeterminación y el aprendizaje significativo. Desde esta perspectiva, la gamificación se entiende como una estrategia que, más allá de incorporar elementos lúdicos, busca fortalecer la motivación, la autonomía y la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje de las Ciencias Sociales, especialmente en contextos rurales. Desde el constructivismo de Piaget, Ausubel y Vygotsky, el aprendizaje se concibe como un proceso activo y social en el que el estudiante construye conocimiento mediante la interacción con su entorno. La gamificación se alinea con este principio al ofrecer experiencias participativas, colaborativas y exploratorias, en las que el alumno no solo asimila información, sino que la reconstruye a través del juego y la reflexión (Prieto y otros, 2022).

La Teoría de la Autodeterminación (Deci & Ryan, 1985) aporta un marco motivacional clave: el compromiso genuino surge cuando se satisfacen las necesidades de autonomía, competencia y relación social. Por ello, una gamificación pedagógicamente sólida debe fomentar retos significativos, retroalimentación constructiva y colaboración, evitando la dependencia exclusiva de recompensas externas (Triantafyllou y otros, 2025). En este sentido, los entornos gamificados deben promover la autorregulación y el placer por aprender, más que la competencia superficial.

De acuerdo con la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1983), la gamificación permite conectar nuevos contenidos con los saberes previos mediante escenarios lúdicos y contextualizados, fortaleciendo la comprensión y la retención. En el ámbito rural ecuatoriano, donde predominan enfoques memorísticos, esta metodología dinamiza el aprendizaje y facilita la vinculación con la realidad cotidiana (Delgado, 2022).

El investigador adopta también una posición crítica, reconociendo que la eficacia de la gamificación depende del diseño pedagógico y el contexto. Implementaciones superficiales o desvinculadas del currículo pueden generar resultados poco sostenibles (Huamaní Quispe &





Vega Vilca, 2023). Por ello, la gamificación se asume aquí como una herramienta potencialmente transformadora, siempre que esté planificada, contextualizada y respaldada por teorías educativas consistentes.

Finalmente, se sostiene una visión humanista e inclusiva, que concibe la innovación pedagógica como un acto ético y social, orientado a reducir las desigualdades educativas. En consecuencia, la aplicación de tecnologías y metodologías innovadoras debe responder a los principios de equidad, pertinencia y responsabilidad social, garantizando oportunidades de aprendizaje significativo para todos los estudiantes, especialmente en comunidades rurales.

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

### **2.1. Conceptualización y Operacionalización de las Categorías**

La presente investigación se centra en el diseño de una propuesta pedagógica basada en estrategias de gamificación mediante la plataforma Genially, orientada a fortalecer la motivación, la participación y el aprendizaje de Ciencias Sociales en los estudiantes de tercer año de Educación General Básica.

En concordancia con el tema, se establecen tres categorías principales que orientan el proceso de análisis y fundamentan la propuesta: una categoría independiente, dos categorías derivadas o dependientes, y una categoría contextual o ajena. Estas categorías se articulan entre sí para comprender cómo el uso de la gamificación puede influir en la experiencia de aprendizaje.

#### ***2.1.1 Categoría independiente: Estrategias de gamificación mediante Genially***

Se define como el conjunto de experiencias pedagógicas interactivas que incorporan elementos del juego (puntos, niveles, insignias, recompensas simbólicas, desafíos y retroalimentación inmediata) a través del uso de la plataforma digital Genially. Su finalidad es dinamizar el proceso





de enseñanza-aprendizaje en el área de Ciencias Sociales, promoviendo la participación, la colaboración y la motivación estudiantil.

Esta categoría se fundamenta en los principios del aprendizaje significativo y del enfoque constructivista, donde el estudiante asume un papel activo en la construcción del conocimiento. En consecuencia, constituye el núcleo central de la propuesta pedagógica, orientando el diseño de actividades, recursos y secuencias didácticas gamificadas.

### **Categorías dependientes**

#### **a) Motivación hacia el aprendizaje**

Se entiende como el interés, entusiasmo y disposición del estudiante frente al aprendizaje de Ciencias Sociales. Incluye indicadores como la iniciativa, la persistencia ante tareas desafiantes y la satisfacción derivada de la experiencia educativa. En el contexto gamificado, la motivación se estimula mediante metas claras, recompensas simbólicas y retroalimentación continua, que refuerzan el esfuerzo y el sentido de logro personal.

#### **b) Compromiso o participación activa**

Hace referencia al grado de implicación conductual, emocional y cognitiva del estudiante durante el desarrollo de las actividades de aula. Se expresa en la cooperación con los compañeros, la constancia en el cumplimiento de tareas, la iniciativa personal y la atención sostenida en las actividades gamificadas. El compromiso aumenta cuando las dinámicas de Genially presentan niveles de progreso visibles, reglas comprensibles y oportunidades de autoevaluación y mejora.

#### **c) Aprendizaje en Ciencias Sociales**

Comprende el proceso de adquisición y aplicación de conocimientos, habilidades y actitudes relacionadas con los contenidos curriculares del área. Se evidencia en la comprensión de conceptos históricos, sociales y geográficos, así como en la capacidad para vincularlos con la





realidad cotidiana. El aprendizaje se favorece cuando las estrategias gamificadas integran andamiajes adecuados, actividades secuenciales y una evaluación formativa coherente con los objetivos educativos.

### ***2.1.2 Categoría ajena o contextual: Experiencia previa con recursos tecnológicos***

Se refiere al nivel de familiaridad de los estudiantes con entornos digitales, videojuegos o plataformas interactivas. Esta categoría puede influir en la manera en que los alumnos se adaptan a las estrategias gamificadas y perciben su utilidad. Por tanto, se considera un factor contextual que aporta información para interpretar los resultados del diagnóstico y diseñar estrategias inclusivas.

### **Propósito analítico y relación entre categorías**

El análisis metodológico se orienta a describir la relación entre las dinámicas de gamificación y las dimensiones de motivación, compromiso y aprendizaje. Estas categorías se integran bajo un enfoque coherente entre objetivos, actividades y criterios de evaluación, lo que garantiza la validez interna de la investigación y la pertinencia contextual de la propuesta. En particular, el estudio busca demostrar cómo las estrategias gamificadas con Genially pueden fortalecer la enseñanza de las Ciencias Sociales en contextos rurales, donde la diversidad cultural y las limitaciones de conectividad requieren metodologías flexibles, participativas y sostenibles.

## **2.2. Enfoque de la Investigación**

La investigación se realizó con un enfoque cuantitativo, utilizando como método la recolección y el análisis de información numérica recogida a través de una encuesta cerrada que empleaba una escala Likert. Esta se aplicó a alumnos del tercer grado de Educación General Básica en la institución César J. Vásquez. Este método posibilitó una valoración objetiva de las percepciones de los estudiantes en relación con el rendimiento académico, la motivación y el compromiso en el campo de las Ciencias Sociales. El propósito principal fue evaluar el estado actual de la





educación para, a partir de ahí, elaborar una propuesta posterior de métodos gamificados mediante el uso de Genially.

Por lo tanto, no se llevó a cabo una intervención experimental. El análisis mantuvo el progreso natural del entorno educativo, lo que garantizó la validez ecológica del diagnóstico. El empleo de herramientas estructuradas posibilitó que los datos fuesen recolectados de un modo estandarizado y analizados sistemáticamente, asegurando así la comparabilidad de los resultados. Para concluir, la perspectiva cuantitativa fue apropiada para analizar el panorama educativo y establecer una propuesta de gamificación con el objetivo de fomentar un aprendizaje significativo y la motivación en Ciencias Sociales en entornos rurales.

### **2.3. Alcance de la Investigación**

El estudio fue de naturaleza descriptiva y exploratoria, enfocado en entender la condición del aprendizaje en Ciencias Sociales y en idear potenciales métodos de optimización a través de la gamificación. El estudio, en su aspecto descriptivo, examinó las circunstancias efectivas de los alumnos de tercer año de Educación General Básica, centrándose particularmente en la motivación y el desempeño académico. Se emplearon encuestas con escala Likert para conseguir la información (Ver Anexo A), las cuales facilitaron una descripción precisa de los niveles de motivación y participación sin interferir en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde la perspectiva exploratoria, los resultados diagnósticos sirvieron de fundamento para crear una propuesta gamificada que se adaptaba a las necesidades detectadas; sin embargo, esta no fue puesta en marcha en la fase presente. Sin embargo, sus fundamentos contribuyeron con insumos significativos para investigaciones posteriores. En resumen, esta extensión facilitó el diagnóstico de la situación educativa y la sugerencia de opciones metodológicas para incrementar la motivación y el rendimiento en Ciencias Sociales en entornos rurales.

### **2.4. Declaración y Justificación del Tipo de Investigación**





El estudio fue de tipo aplicado porque intentó solucionar un problema específico en el campo educativo vinculado con la falta de motivación y el mal desempeño en Ciencias Sociales. Con base en el diagnóstico efectuado, se ideó una propuesta de gamificación con Genially como herramienta, la cual se orienta a optimizar el proceso educativo en entornos rurales y tiene potencial de ser implementada en el futuro.

Además, la investigación se llevó a cabo como un estudio de campo, porque los datos fueron reunidos directamente de los alumnos del tercer año de Educación General Básica del centro educativo César J. Vásquez a través de encuestas que utilizaban una escala Likert (Ver Anexo A). Dado que los datos se recopilaron en un solo momento y no hubo manipulación de variables, el diseño metodológico fue de tipo transversal y no experimental. Gracias a este método, fue posible exponer la situación presente y fundamentar de manera empírica el planteamiento de una propuesta pedagógica gamificada que busca potenciar la motivación y el aprendizaje con significado en Ciencias Sociales.

## 2.5. Métodos Empleados

El estudio se desarrolló de manera integral gracias a la utilización de técnicas empíricas, teóricas y estadísticas en la investigación. En el aspecto teórico, se llevó a cabo una revisión de la literatura y un análisis de documentos; estos respaldaron el marco conceptual y brindaron argumentos sobre la gamificación y su impacto en el aprendizaje de las ciencias sociales.

Respecto a los métodos empíricos, se llevó a cabo una encuesta con escala tipo Likert entre los alumnos de tercer año de Educación General Básica de la Escuela César J. Vásquez, lo que permitió obtener datos cuantitativos vinculados al rendimiento académico, el compromiso y la motivación. Esta información reflejó la condición del grupo antes de que se implementara cualquier aplicación gamificada. Para el procesamiento de la información, se utilizaron métodos estadísticos descriptivos que simplificaron la organización, análisis e identificación de tendencias en las respuestas.





## 2.6. Instrumentos Derivados de la Metodología

El instrumento principal utilizado fue una encuesta cerrada tipo Likert, aplicada a los estudiantes de tercer año de EGB de la Escuela César J. Vásquez (ver Anexo A). Su objetivo fue evaluar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales. La encuesta estuvo conformada por una serie de ítems estructurados en una escala de cinco niveles desde Totalmente en desacuerdo hasta Totalmente de acuerdo, lo que permitió cuantificar con precisión las percepciones estudiantiles.

El proceso de aplicación se realizó de manera sistemática y uniforme, asegurando la validez y confiabilidad de los resultados. Posteriormente, se efectuó un análisis descriptivo para identificar patrones y tendencias en las respuestas, las cuales sirvieron como base empírica para el diseño de la propuesta de gamificación mediante Genially. Los resultados obtenidos facilitaron la identificación de áreas prioritarias de mejora y constituyeron una evidencia objetiva para sustentar futuras implementaciones de estrategias gamificadas en contextos rurales.

## 2.7. Delimitación de la Población y la Muestra

El estudio se desarrolló de manera integral gracias a la utilización de técnicas empíricas, teóricas y estadísticas en la investigación. En el aspecto teórico, se llevó a cabo una revisión de la literatura y un análisis de documentos; estos respaldaron el marco conceptual y brindaron argumentos sobre la gamificación y su impacto en el aprendizaje de las ciencias sociales.

Respecto a los métodos empíricos, se llevó a cabo una encuesta con escala tipo Likert (Ver Anexo A) entre los alumnos de tercer año de Educación General Básica de la Escuela César J. Vásquez, lo que permitió obtener datos cuantitativos vinculados al rendimiento académico, el compromiso y la motivación. Esta información reflejó la condición del grupo antes de que se implementara cualquier aplicación gamificada. Para el procesamiento de la información, se utilizaron métodos estadísticos descriptivos que simplificaron la organización, análisis e identificación de tendencias en las respuestas.





## 2.8. Estrategia Metodológica Investigativa

La investigación se desarrolló en cuatro fases secuenciales que articularon el proceso desde el diagnóstico inicial hasta la formulación de la propuesta teórica de gamificación:

***Fase de diagnóstico inicial.*** Se aplicó la encuesta tipo Likert a los estudiantes (ver Anexo A) para identificar su nivel de motivación, compromiso y rendimiento académico en Ciencias Sociales. Esta etapa permitió establecer un panorama objetivo del contexto educativo y evidenciar la necesidad de estrategias más dinámicas.

***Fase de desarrollo teórico.*** Se realizó una revisión bibliográfica exhaustiva sobre gamificación, motivación y aprendizaje significativo. Este análisis fundamentó las variables centrales del estudio y permitió identificar buenas prácticas aplicables al contexto rural.

***Fase de modelación de la propuesta.*** Con base en los resultados del diagnóstico y la revisión teórica, se diseñaron estrategias gamificadas mediante Genially, orientadas a potenciar la participación y comprensión de los contenidos de Ciencias Sociales. Las actividades integraron elementos lúdicos (niveles, retos, recompensas simbólicas) adaptados a las características del grupo.

***Fase de análisis e interpretación.*** Se realizó un análisis descriptivo de los datos para determinar las principales áreas de mejora pedagógica y validar la pertinencia de la propuesta teórica de gamificación.

En conjunto, estas fases conformaron una estrategia metodológica coherente y progresiva, que articuló la observación empírica, la fundamentación teórica y el diseño pedagógico.

## 2.9. Etapas del Proceso Investigativo

El proceso investigativo se estructuró en cuatro etapas complementarias, que garantizan la coherencia entre el diagnóstico inicial y la propuesta pedagógica final:





1. **Etapas diagnóstica:** Aplicación de encuestas tipo Likert para determinar el nivel de motivación, compromiso y rendimiento académico de los estudiantes en Ciencias Sociales.
2. **Etapas de revisión teórica:** Análisis de fuentes científicas sobre gamificación, motivación y aprendizaje significativo, con énfasis en experiencias previas del uso de Genially.
3. **Etapas de diseño pedagógico:** Elaboración de la propuesta de gamificación, fundamentada en la teoría y adaptada a las características del contexto rural.
4. **Etapas de análisis y conclusiones:** Interpretación de los resultados del diagnóstico, formulación de conclusiones y proyección de futuras líneas de investigación.

Estas etapas configuraron un proceso investigativo integral, en el que cada fase aportó información esencial para la siguiente. De este modo, la investigación avanzó de la observación empírica hacia la propuesta teórica, asegurando la coherencia metodológica y la validez científica del estudio.

## 2.10. Presentación de los Resultados del Estudio Diagnóstico

Los resultados del diagnóstico inicial se obtuvieron mediante la aplicación de una encuesta cerrada tipo Likert de 10 ítems a 20 estudiantes de tercer año de Educación General Básica de la Escuela César J. Vásquez (ver Anexo A). El instrumento permitió identificar las percepciones de los estudiantes respecto a su motivación, interés, participación y rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales. A continuación, se presentan los resultados descriptivos correspondientes a los dos primeros ítems del cuestionario, con su respectivo análisis e interpretación pedagógica.

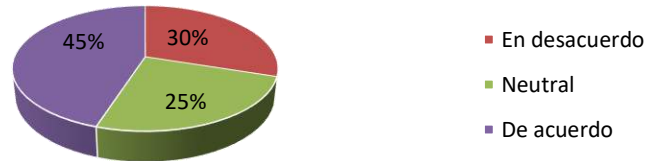
### **Pregunta 1: Me siento motivado para participar en las clases de Ciencias Sociales**

**Figura 1** Resultados de la motivación para participar en Ciencias Sociales





1. Me siento motivado para participar en las clases de Ciencias Sociales.



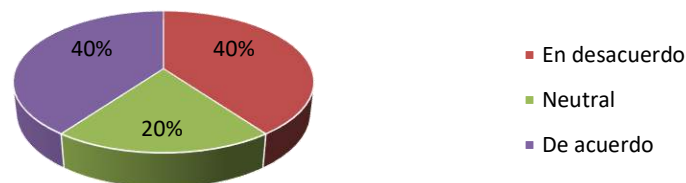
**Nota:** La figura muestra las respuestas de 20 estudiantes sobre su motivación para participar en las clases.

Los resultados indican que la mayoría de los estudiantes se sienten motivados, con un 45 % que manifestó estar de acuerdo con la afirmación. No obstante, un 30 % expresó estar en desacuerdo, lo que refleja la existencia de un grupo significativo con bajo nivel de motivación. Por su parte, un 25 % adoptó una posición neutral, lo cual puede interpretarse como una falta de claridad o compromiso emocional frente a la asignatura. Este panorama muestra que, si bien existe un grupo motivado, es necesario implementar estrategias pedagógicas que aumenten la motivación de aquellos que se encuentran desmotivados o indiferentes.

**Pregunta 2: Las actividades interactivas en las clases de Ciencias Sociales captan mi interés**

**Figura 2** Resultados del interés en las actividades interactivas

2. Las actividades interactivas en las clases de Ciencias Sociales captan mi interés.



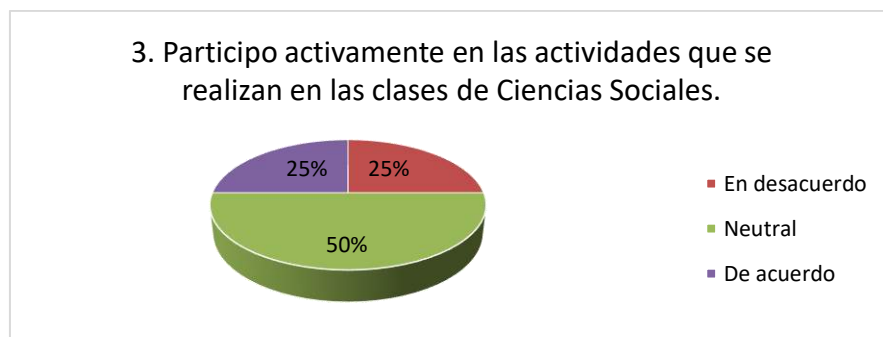


**Nota:** La figura refleja el nivel de interés de los estudiantes en las actividades actuales de clase.

Los resultados revelan una distribución equilibrada de opiniones: un 40 % de los estudiantes está de acuerdo en que las actividades interactivas captan su interés, mientras que otro 40 % está en desacuerdo. Este contraste evidencia que las estrategias didácticas actuales no generan un interés uniforme en el grupo. Además, un 20 % se mostró neutral, lo que sugiere que dichas actividades no logran despertar entusiasmo o conexión significativa en algunos estudiantes. Estos resultados subrayan la importancia de modificar las estrategias interactivas para involucrar mejor a aquellos estudiantes que no están interesados.

### **Pregunta 3: Participo activamente en las actividades que se realizan en las clases de Ciencias Sociales**

**Figura 3** Resultados sobre la participación activa en las actividades de clase



**Nota:** La figura presenta la percepción de los estudiantes sobre su nivel de participación activa.

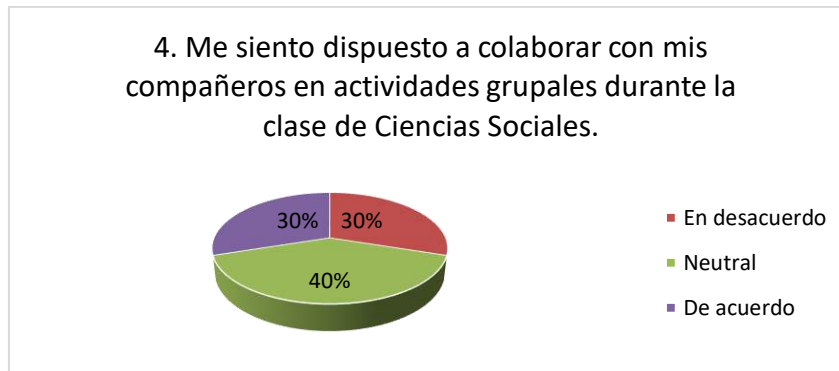
Los resultados indican que un 50 % de los estudiantes se considera neutral respecto a su nivel de participación, lo que refleja falta de compromiso o indecisión sobre su involucramiento en las actividades. Solo un 25 % manifestó estar de acuerdo con la afirmación, mientras que otro 25 % expresó estar en desacuerdo. Esto sugiere que una proporción significativa de estudiantes no se



siente suficientemente involucrada en las actividades de clase, lo que indica la necesidad de implementar dinámicas que promuevan una mayor participación activa.

**Pregunta 4: Me siento dispuesto a colaborar con mis compañeros en actividades grupales**

**Figura 4** Resultados sobre la disposición para colaborar en actividades grupales



**Nota:** La figura muestra la disposición de los estudiantes para colaborar en actividades grupales.

Los resultados revelan que un 40 % de los estudiantes mantiene una postura neutral frente a la colaboración, lo cual refleja indecisión o escaso entusiasmo por las dinámicas colectivas. Un 30 % indicó estar de acuerdo, mientras que otro 30 % expresó estar en desacuerdo. Esta situación revela que la colaboración en actividades grupales no es un hábito generalizado, lo que podría mejorarse con estrategias que incentiven la cooperación entre pares.

**Pregunta 5: Siento que comprendo mejor los conceptos de Ciencias Sociales después de realizar actividades interactivas**

**Figura 5** Resultados sobre la comprensión tras actividades interactivas





5. Siento que comprendo mejor los conceptos de Ciencias Sociales después de realizar actividades interactivas.



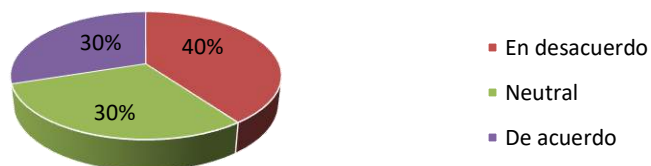
**Nota:** La figura refleja la percepción de los estudiantes sobre su comprensión tras las actividades.

Los resultados muestran que un 45 % de los estudiantes está en desacuerdo con la afirmación, lo que sugiere que las actividades actuales no generan una comprensión significativa del contenido. Un 25 % adoptó una posición neutral y solo un 30 % estuvo de acuerdo. Estos resultados indican que las actividades podrían necesitar ajustes para ser más efectivas y adaptarse mejor a las necesidades de la mayoría del grupo.

**Pregunta 6: Considero que el uso de plataformas tecnológicas como Genially hace más interesante el aprendizaje**

**Figura 6** Resultados sobre el interés en el uso de Genially

6. Considero que el uso de plataformas tecnológicas como Genially hace más interesante el aprendizaje de Ciencias Sociales.





**Nota:** La figura presenta la percepción de los estudiantes sobre el uso de Genially en el aprendizaje.

Los resultados indican que un 40 % de los estudiantes está en desacuerdo con la afirmación, un 30 % está de acuerdo y el restante 30 % se mantiene neutral. Esto demuestra una percepción dividida sobre el uso de Genially: mientras algunos lo consideran un recurso atractivo, otros no identifican una mejora sustancial en el interés. Estos resultados sugieren que, aunque algunos estudiantes encuentran Genially útil, se necesita optimizar su implementación para captar mejor el interés de la mayoría de los estudiantes.

**Pregunta 7: Estoy dispuesto a realizar tareas adicionales relacionadas con las actividades interactivas**

**Figura 7** Resultados sobre la disposición para realizar tareas adicionales



**Nota:** La figura muestra el nivel de disposición de los estudiantes para realizar tareas adicionales.

Los resultados evidencian que un 50 % de los estudiantes está de acuerdo en realizar tareas adicionales, mientras que un 30 % se mantiene neutral y un 20 % está en desacuerdo. Estos resultados reflejan que, aunque hay una mayoría dispuesta a comprometerse con tareas





adicionales, se debe trabajar en motivar a aquellos que se muestran indecisos o reacios a este tipo de actividades.

**Pregunta 8: Prefiero aprender mediante dinámicas de juego en lugar de clases expositivas**

**Figura 8** Resultados sobre la preferencia por dinámicas de juego



**Nota:** La figura refleja la preferencia de los estudiantes por dinámicas de juego frente a clases tradicionales.

El 50 % de los estudiantes manifestó estar de acuerdo con la afirmación, evidenciando una clara predilección por metodologías lúdicas. Un 20 % adoptó una postura neutral y un 30 % expresó estar en desacuerdo, lo que revela que algunos aún prefieren las clases expositivas. Estos resultados sugieren que, aunque la mayoría favorece los enfoques lúdicos, es importante equilibrar ambos métodos para satisfacer las necesidades de todos los estudiantes.

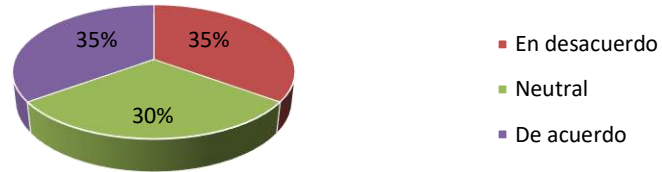
**Pregunta 9: Considero que he mejorado mi rendimiento académico en Ciencias Sociales con las actividades interactivas**

**Figura 9** Resultados sobre la mejora del rendimiento académico con actividades interactivas





9. Considero que he mejorado mi rendimiento académico en Ciencias Sociales con las actividades interactivas.



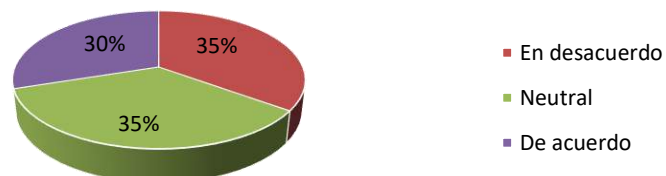
**Nota:** La figura muestra la percepción de los estudiantes sobre su mejora académica.

Los resultados muestran que un 35 % de los estudiantes está de acuerdo en haber mejorado su rendimiento, otro 35 % está en desacuerdo y un 30 % se mantiene neutral. Estos resultados destacan la necesidad de ajustar las estrategias interactivas para que logren un impacto más uniforme en todos los estudiantes.

**Pregunta 10: Creo que el uso de juegos y recompensas me motiva a aprender mejor Ciencias Sociales**

**Figura 10** Resultados sobre la motivación con el uso de juegos y recompensas

10. Creo que el uso de juegos y recompensas me motiva a aprender mejor Ciencias Sociales.





**Nota:** La figura refleja la motivación de los estudiantes con el uso de juegos y recompensas en clase.

Los resultados muestran que un 35 % de los estudiantes está de acuerdo, otro 35 % está en desacuerdo y un 30 % se mantiene neutral. Estos resultados sugieren que, si bien los juegos y recompensas son efectivos para algunos, es necesario optimizar su uso para motivar a un mayor número de estudiantes.

### **2.11. Conclusiones del Diagnóstico Causal**

El diagnóstico arrojó que los bajos niveles de motivación y participación de los estudiantes en la asignatura de Ciencias Sociales se asocian con la metodología tradicional que se aplica en el aula. Este método, basado en la lección magistral y la memorización, se hizo poco atractivo y nada participativo, creando alumnos desmotivados y poco involucrados en su aprendizaje.

El análisis de los resultados mostró que la mayoría de los estudiantes no se encontraba motivada ni involucrada en las actividades escolares. La falta de estrategias participativas y dinámicas disminuyó su atención y participación, generando una desconexión con la materia. Las clases se sentían repetitivas, lo que influyó en la motivación intrínseca y el rendimiento académico.

También se observó que la participación era baja. Muchos alumnos se mostraban reacios a participar en trabajos en equipo o a compartir sus ideas con el resto de la clase, creando así un ambiente pasivo. Esta situación evidencia que las formas convencionales no logran estimular el trabajo cooperativo, la interacción social y la construcción conjunta del conocimiento, inherentes al pensamiento crítico de las Ciencias Sociales.

El diagnóstico también reveló la necesidad de integrar instrumentos tecnológicos e interactivos que hagan del proceso de aprendizaje algo más atractivo, dinámico y participativo. Los estudiantes prefirieron metodologías activas, sobre todo las que incorporen tecnología y juego.





En este sentido, se determina que la gamificación a través de herramientas como Genially es una opción pedagógica para revitalizar la enseñanza, motivar y fortalecer el aprendizaje significativo.

También se descubrió que la falta de motivación y participación afecta el rendimiento académico. Los alumnos menos motivados sacaron peores notas, lo que viene a demostrar que existe una relación directa entre el interés y el rendimiento escolar. Este descubrimiento muestra la necesidad de cambiar las metodologías de enseñanza, encontrando unas más personalizadas y que logren enlazar los intereses del estudiante con los objetivos de aprendizaje.

Finalmente, el diagnóstico causal determinó que la transformación de las estrategias didácticas es una necesidad inmediata en la enseñanza de las Ciencias Sociales. La integración de metodologías gamificadas, apoyadas en la participación, el reto y la retroalimentación continua, puede transformar el ambiente del aula, promover la autonomía y mejorar el rendimiento escolar. Aunque la propuesta no se llegó a ejecutar en esta etapa, los resultados apoyan su relevancia y necesidad, sentando las bases para su posterior ejecución como herramienta de innovación educativa en entornos rurales.





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

**Propuesta:** Estrategias de gamificación utilizando Genially para el aprendizaje de Ciencias Sociales de los estudiantes de tercer año de EGB

#### 3.1. Introducción

La propuesta pedagógica "Exploradores del mundo antiguo" fue elaborada con la finalidad de aplicar una estrategia de gamificación, enfocada en reforzar el aprendizaje de las Ciencias Sociales en los alumnos de tercer grado de la Escuela César J. Vásquez. Esta propuesta se desarrolló utilizando la plataforma digital Genially. La propuesta se organizó como una experiencia interactiva en la que los alumnos desempeñaron el papel de exploradores históricos, viajando simbólicamente al pasado para visitar diversas civilizaciones antiguas. Cuatro escenarios temáticos, enfocados en Egipto, Mesopotamia, China y las culturas precolombinas de América, formaron parte del ambiente gamificado.

Los participantes tenían que vencer retos y responder a actividades interactivas para poder subir de nivel. Cada escenario incorporó, a través de recursos visuales, mapas, líneas de tiempo y cuestionarios, elementos geográficos e históricos, fusionándolos con componentes lúdicos que son característicos de la gamificación. Este diseño promovió el aprendizaje significativo y la participación activa, lo que convirtió el desarrollo de la clase en una experiencia dinámica y estimulante.

La propuesta fue formulada como reacción a los hallazgos del diagnóstico preliminar, que mostraron una escasa participación y motivación de los estudiantes en Ciencias Sociales, lo cual se debió al empleo de técnicas tradicionales enfocadas en la memorización. En esta circunstancia, la propuesta sugirió un método pedagógico novedoso que combinaba juego, interactividad y tecnología. En general, "Exploradores del mundo antiguo" constituyó una opción pedagógica contextualizada, que se ajustaba a las condiciones del medio rural y estaba en conformidad con el currículo nacional.





### 3.2. Objetivos de la propuesta

El diseño de la propuesta “Exploradores del mundo antiguo” responde a la necesidad de dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el área de Ciencias Sociales mediante la aplicación de estrategias de gamificación en la plataforma Genially. Los objetivos planteados se articulan con los resultados del diagnóstico, el marco teórico y los lineamientos del currículo nacional, garantizando la pertinencia pedagógica y contextual de la intervención en la Escuela César J. Vásquez.

#### 3.2.1. *Objetivo General:*

Implementar una propuesta de gamificación mediante la plataforma Genially para fortalecer la motivación, la participación activa y el rendimiento académico en Ciencias Sociales en los estudiantes de tercer año de Educación General Básica de la Escuela César J. Vásquez.

#### 3.2.2. *Objetivos Específicos:*

- Diseñar recursos digitales gamificados que integren contenidos curriculares de Ciencias Sociales, adaptados a las necesidades y características de los estudiantes de tercer año de EGB.
- Promover la participación activa y colaborativa de los estudiantes a través de actividades interactivas que incentiven la exploración y la resolución de retos.
- Evaluar el impacto de la gamificación en la motivación, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes, mediante la aplicación de instrumentos de medición antes y después de la propuesta.

### 3.3. Fundamentación teórica y metodológica

La propuesta pedagógica “Exploradores del mundo antiguo”, desarrollada en la plataforma Genially, se fundamenta en los principios del constructivismo, el aprendizaje significativo, la gamificación educativa, el uso pedagógico de las TIC y la motivación intrínseca como motor del





aprendizaje. Estos enfoques orientan su estructura y estrategias didácticas, con el propósito de fortalecer la motivación y el aprendizaje en Ciencias Sociales en los estudiantes de tercer año de Educación General Básica de la Escuela César J. Vásquez.

### ***3.3.1. Relación con teorías pedagógicas***

Desde la perspectiva del constructivismo, el aprendizaje se entendió como un proceso que es tanto social como activo. Piaget (1970) propuso que el conocimiento se genera a través del contacto con el entorno; por su parte, Vygotsky (1979) enfatizó la mediación social y el lenguaje en la zona de desarrollo próximo. De acuerdo con estos principios, la propuesta promovió el desarrollo conjunto del conocimiento mediante actividades de colaboración, bajo la mediación del profesor.

Ausubel (1983) planteó que la nueva información se incorpora de manera más eficaz cuando se vincula con los conocimientos anteriores del alumno. Conforme a esta idea, las tareas y misiones creadas en Genially se relacionaron con la realidad sociocultural del ámbito rural y con los contenidos de Ciencias Sociales que se enseñan en el currículo, fomentando así una comprensión contextualizada.

Además, la propuesta se fundamentó en la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (1985), que reconoció como necesidades psicológicas fundamentales a la competencia, la autonomía y las relaciones sociales. La propuesta se centró en la gamificación educativa, que es el uso de componentes del juego en situaciones no lúdicas (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012; Werbach y Hunter, 2012), a través de la retroalimentación continua, recompensas simbólicas y niveles.

### ***3.3.2. Vinculación con normativa***

En el ámbito normativo, la propuesta se enmarca en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), que establece el derecho de los estudiantes a recibir una educación de calidad, inclusiva e innovadora. La propuesta responde a este mandato al integrar metodologías activas que





promueven la motivación y la participación, especialmente en un contexto rural donde se identificaron limitaciones pedagógicas y tecnológicas.

De igual manera, se vincula con el Currículo de Ciencias Sociales en Educación General Básica, que plantea como objetivos el desarrollo de competencias ciudadanas, la comprensión de procesos históricos y sociales, y la formación de estudiantes críticos y responsables. Las actividades interactivas incluidas en la propuesta abordan directamente estos objetivos, al situar a los estudiantes en un recorrido por civilizaciones antiguas, fomentando tanto la comprensión de contenidos como la valoración de la diversidad cultural.

### ***3.3.3. Justificación metodológica***

La elección de la gamificación mediante Genially responde a los resultados del diagnóstico inicial, que evidenciaron bajos niveles de motivación y participación en Ciencias Sociales. Frente a esta situación, la propuesta transforma el aprendizaje tradicional en una experiencia lúdica, visual e interactiva, integrando mapas, líneas del tiempo, misiones y cuestionarios. Esta metodología permite abordar los contenidos curriculares de forma dinámica y participativa, potenciando el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo. Su implementación es viable en contextos rurales, ya que puede aplicarse de manera grupal mediante proyección o en modalidad offline, adaptándose a las limitaciones tecnológicas del entorno.

En síntesis, la fundamentación teórica y metodológica de “Exploradores del mundo antiguo” evidencia su coherencia con las principales corrientes pedagógicas y con el marco normativo vigente. Su base constructivista, el uso de TIC y la aplicación de la gamificación validan la pertinencia y viabilidad de esta propuesta como una estrategia innovadora, inclusiva y contextualizada para mejorar la motivación y el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la educación básica rural.

### **3.4. Características de la propuesta**





La propuesta “Exploradores del mundo antiguo”, diseñada en la plataforma Genially, integra componentes pedagógicos, tecnológicos y lúdicos que transforman la enseñanza de las Ciencias Sociales en una experiencia activa y significativa. Su diseño responde a los resultados del diagnóstico inicial, que evidenciaron bajos niveles de motivación y participación en el área. Para revertir esta situación, se incorporaron elementos de gamificación orientados a despertar el interés y fortalecer el compromiso de los estudiantes con su aprendizaje.

#### **3.4.1. Plataforma: Genially**

Genially fue seleccionada como soporte central por su capacidad para crear entornos interactivos y visualmente atractivos, integrando texto, imágenes, animaciones, videos y cuestionarios. Su interfaz intuitiva facilita la participación incluso en contextos rurales con recursos tecnológicos limitados. Además, permite diseñar experiencias narrativas basadas en misiones y recorridos, lo que estimula la curiosidad, la autonomía y el aprendizaje exploratorio.

##### **3.4.4.1. Mecánicas de juego**

La propuesta integra varias mecánicas de juego que constituyen la base de la gamificación:

- **Puntos:** los estudiantes acumulan puntajes al superar actividades interactivas, lo que genera un sentido de logro inmediato.
- **Niveles:** el contenido se organiza en etapas progresivas, de manera que el acceso a nuevas civilizaciones depende de completar los retos anteriores. Esta estructura favorece la perseverancia y el deseo de avanzar.
- **Retos:** cada sección incluye actividades desafiantes en forma de preguntas, rompecabezas o pruebas rápidas que deben resolverse para continuar con la exploración. Los retos tienen un grado de dificultad progresivo que mantiene el interés y la concentración.





- **Preguntas interactivas:** los cuestionarios incorporados permiten retroalimentación inmediata, lo que fortalece la autoevaluación y corrige errores en el momento.

Estas mecánicas, tomadas en conjunto, generan una dinámica que mantiene la atención de los estudiantes, ya que vinculan el aprendizaje con un sistema de objetivos claros y alcanzables.

#### 3.4.1.2. Dinámicas narrativas y de exploración

El eje narrativo sitúa a los estudiantes como exploradores del pasado, quienes viajan en el tiempo para descubrir las civilizaciones antiguas. Cada nivel corresponde a una etapa de la aventura, articulando el contenido curricular con una secuencia narrativa coherente. La propuesta fomenta:

- **Curiosidad:** los estudiantes se sienten motivados a avanzar porque cada sección revela información nueva y atractiva.
- **Indagación:** se promueve la búsqueda de respuestas a preguntas históricas, geográficas y culturales mediante la interacción con mapas, líneas del tiempo y textos explicativos.
- **Colaboración:** algunas actividades se diseñan para ser resueltas en grupos, lo que fomenta el trabajo cooperativo y el intercambio de ideas.

Esta estructura convierte la clase en una experiencia inmersiva donde los contenidos dejan de ser memorísticos y se transforman en desafíos intelectuales significativos.

#### 3.4.1.3. Recompensas simbólicas

El sistema de recompensas virtuales, basado en medallas otorgadas al completar niveles, refuerza la motivación extrínseca y la satisfacción personal. Aunque no poseen valor material, funcionan como reconocimientos pedagógicos que consolidan el esfuerzo, fortalecen la autoestima y fomentan la valoración social del aprendizaje entre los compañeros.





#### **3.4.1.4. Integración pedagógica**

Las estrategias gamificadas se vinculan directamente con los objetivos curriculares de Ciencias Sociales, garantizando que la motivación lúdica se traduzca en aprendizaje significativo. Cada nivel aborda una civilización antigua, incorporando contenidos históricos, geográficos y culturales alineados con el currículo nacional de Educación General Básica, de modo que la interacción digital se articula con los aprendizajes esperados.

#### **3.4.1.5. Pertinencia en el contexto rural**

La propuesta fue diseñada considerando las condiciones del entorno rural. Puede aplicarse en modalidad grupal mediante proyección, sin requerir dispositivos individuales, y también funciona offline, gracias a la opción exportable de Genially. Estas adaptaciones aseguran su viabilidad en instituciones con limitaciones de conectividad o infraestructura, respondiendo a las necesidades detectadas en el diagnóstico.

### **3.5. Estructura y dinámica de la propuesta**

La propuesta “Exploradores del mundo antiguo” se fundamenta en una estructura metodológica que integra narrativa, interactividad y recompensas simbólicas para potenciar la motivación y participación estudiantil en el aprendizaje de Ciencias Sociales. Su diseño busca transformar la enseñanza tradicional en una experiencia dinámica, significativa y alineada a los intereses del alumnado. El recorrido se organiza en cuatro fases interrelacionadas introducción, exploración, retos y cierre, articuladas con los recursos de la plataforma Genially y los objetivos curriculares del área. Estas fases conforman un flujo pedagógico continuo que parte de la curiosidad inicial, avanza hacia la adquisición de conocimientos y culmina con el reconocimiento simbólico del logro.

#### **1. Fase de introducción**

La experiencia inicia en la pantalla principal del recurso, diseñada con colores llamativos e íconos alusivos a la historia antigua, donde se presenta brevemente el concepto de civilización. Esta fase



busca despertar la curiosidad y contextualizar la aventura que los estudiantes emprenderán como exploradores.

**Figura 11** Pantalla inicial del recurso Genially “Exploradores del mundo antiguo”.



**Fuente:** Genially “Exploradores del mundo antiguo” (2025).

Pedagógicamente, cumple dos funciones: captar la atención al ofrecer un entorno distinto del aula tradicional e introducir el propósito central de la propuesta: explorar activamente las civilizaciones antiguas.

## 2. Fase de exploración

En esta etapa, los estudiantes acceden a una línea del tiempo interactiva que organiza cronológicamente las civilizaciones de Egipto, Mesopotamia, China y América Precolombina. Cada punto activo permite elegir libremente el orden de exploración, fortaleciendo la autonomía y el pensamiento crítico.

**Figura 12** Línea del tiempo interactiva de las civilizaciones.



**Fuente:** Genially “Exploradores del mundo antiguo” (2025).

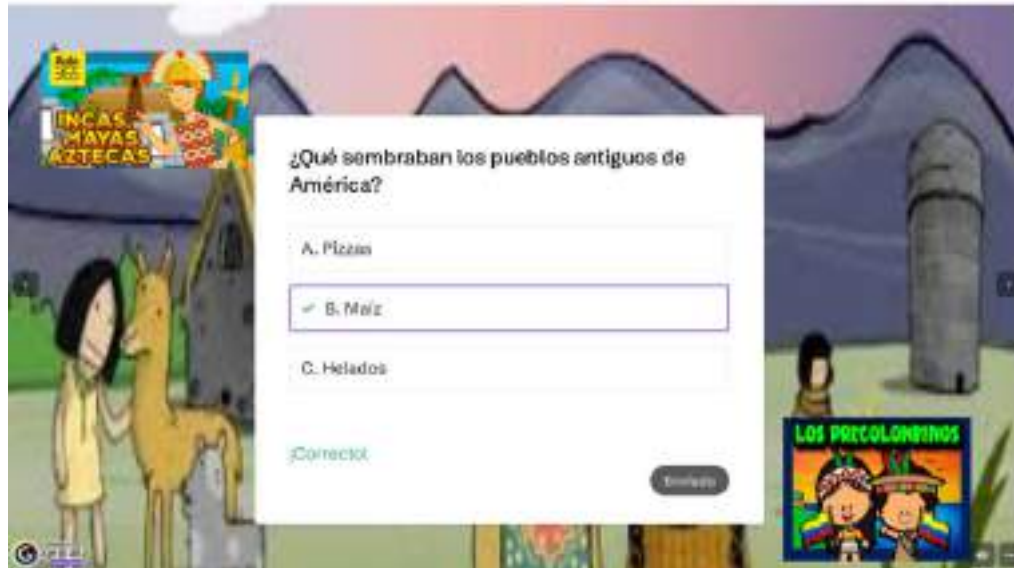
Esta herramienta no solo sitúa los hechos históricos en su contexto, sino que fomenta la comprensión de cambio, continuidad y causalidad, competencias esenciales en el área de Ciencias Sociales.

### 3. Fase de retos

Corresponde al núcleo gamificado de la propuesta. Los estudiantes enfrentan preguntas interactivas de opción múltiple, verdadero/falso y enigmas breves. Las respuestas correctas desbloquean nuevos niveles, mientras que los errores generan retroalimentación inmediata orientadora.



**Figura 13** *Pregunta gamificada con retroalimentación inmediata.*



Fuente: Genially “Exploradores del mundo antiguo” (2025).

Esta dinámica tiene un carácter formativo y motivacional: no penaliza los errores, sino que los convierte en oportunidades de aprendizaje. En coherencia con la teoría de la autodeterminación (Deci & Ryan, 1985), refuerza la sensación de competencia y el interés genuino por avanzar en la misión, favoreciendo la motivación intrínseca.

#### **4. Fase de cierre**

La propuesta culmina con una dinámica colectiva que combina azar, expresión corporal y celebración grupal mediante el lanzamiento de un dado virtual. El resultado determina una acción conjunta (gritar, aplaudir, bailar, agradecer, imitar pirámides o celebrar el logro).



**Figura 14** Dinámica final con lanzamiento de dado en el recurso Genially “Exploradores del mundo antiguo”.



Fuente: Genially “Exploradores del mundo antiguo” (2025).

El valor pedagógico de esta fase se expresa en tres dimensiones:

- Si sale 1, todos gritan: “¡Somos exploradores!”.
- Si sale 2, todos aplauden.
- Si sale 3, todos bailan brevemente.
- Si sale 4, todos expresan: “¡Gracias, civilizaciones!”.
- Si sale 5, todos levantan las manos simulando pirámides.
- Si sale 6, todos saltan y gritan: “¡Lo logramos!”.

El valor pedagógico de esta dinámica radica en tres aspectos:





1. **Cohesión grupal:** refuerza el sentido de pertenencia y cooperación.
2. **Retroalimentación emocional:** asocia el aprendizaje con experiencias positivas.
3. **Consolidación del logro:** la exclamación “¡Lo logramos!” simboliza la culminación de la misión y refuerza la autoestima académica.

### ***3.5.1. Interpretación integral de la dinámica***

La dinámica general de “Exploradores del mundo antiguo” constituye un ciclo completo de aprendizaje activo y colaborativo:

- Se inicia con la motivación (introducción).
- Se fortalece la autonomía y la exploración (línea del tiempo).
- Se desarrollan habilidades cognitivas y sociales (resolución de retos en equipo).
- Se consolida el aprendizaje con retroalimentación y reconocimiento (cierre con medallas).

De este modo, cada fase está cuidadosamente articulada con los objetivos curriculares de Ciencias Sociales y con los hallazgos del diagnóstico inicial, asegurando coherencia entre el problema identificado y la solución planteada.

### **3.6. Exigencias o requisitos de aplicación**

La implementación de la propuesta “Exploradores del mundo antiguo” requiere cumplir con un conjunto de condiciones técnicas, pedagógicas y organizativas que garanticen su adecuada ejecución. Estas exigencias buscan asegurar la viabilidad del proyecto en el entorno rural de la Escuela César J. Vásquez, conservando su carácter innovador, motivador y accesible dentro de las limitaciones tecnológicas existentes.





### 3.6.1. Recursos mínimos

Para la aplicación de la propuesta se contemplan los siguientes recursos básicos:

- **Computador o laptop:** equipo con capacidad media, suficiente memoria RAM y navegador actualizado para ejecutar el recurso sin interrupciones.
- **Proyector multimedia:** permite la visualización colectiva del contenido, facilitando la participación incluso sin dispositivos individuales.
- **Altavoces o sistema de sonido:** necesario para reproducir narraciones, efectos auditivos y retroalimentación, elementos que aumentan la inmersión y la atención.
- **Conexión a internet o versión offline (HTML):** aunque el recurso está diseñado para funcionar en línea, puede exportarse en formato HTML, garantizando su uso en contextos con conectividad limitada.

En caso de disponer de tabletas o teléfonos inteligentes, se sugiere organizar pequeños grupos de trabajo que interactúen de manera paralela con el recurso, ampliando la experiencia participativa.

### 3.6.2. Condiciones pedagógicas

La propuesta demanda que el docente asuma un rol de facilitador del aprendizaje, más que de expositor. Se requiere un nivel básico de capacitación en Genially que le permita:

- Navegar entre los apartados del recurso y guiar la secuencia de actividades.
- Orientar a los estudiantes en la interacción con mapas, líneas del tiempo y cuestionarios.
- Interpretar los resultados de las actividades para retroalimentar de manera oportuna.

El éxito de la propuesta no depende únicamente del dominio técnico, sino de la actitud pedagógica del docente. Este debe promover la participación equitativa, el trabajo colaborativo





y la valoración del esfuerzo de cada estudiante. Además, se recomienda incluir breves espacios de reflexión al finalizar cada actividad, vinculando los aprendizajes con la realidad local y los valores comunitarios.

### 3.6.3. Adaptaciones

Dado que la Escuela César J. Vásquez se ubica en un entorno rural con recursos tecnológicos limitados, la propuesta contempla las siguientes adaptaciones:

- **Trabajo colaborativo:** si solo se dispone de un computador y proyector, los estudiantes trabajarán en equipos para resolver los retos de manera conjunta, fortaleciendo la interacción social y el aprendizaje cooperativo.
- **Materiales complementarios impresos:** fichas didácticas complementarias permitirán reforzar los contenidos y participar en las actividades aun cuando no se acceda directamente al recurso digital.
- **Uso flexible del tiempo:** la propuesta puede dividirse en múltiples sesiones, abordando cada fase (introducción, exploración, retos y cierre) de forma gradual para evitar la sobrecarga cognitiva.
- **Modalidad offline:** mediante la exportación en formato HTML, el recurso puede utilizarse sin conexión, manteniendo la totalidad de sus funciones interactivas.

En síntesis, las exigencias de aplicación aseguran que la propuesta sea técnicamente viable, pedagógicamente efectiva y socialmente pertinente. La combinación de recursos mínimos, formación docente y adaptaciones metodológicas convierte a “Exploradores del mundo antiguo” en una experiencia educativa factible e innovadora, capaz de generar aprendizajes significativos y motivadores en el contexto rural de la Escuela César J. Vásquez.

### 3.7. Ejemplos de aplicación



La propuesta “Exploradores del mundo antiguo” no se limita a un diseño interactivo atractivo, sino que se articula con actividades concretas que responden al currículo de Ciencias Sociales en Educación General Básica. A continuación, se presentan tres ejemplos representativos de su aplicación en el aula, ilustrados con capturas del recurso Genially. Cada ejemplo se describe en términos de su contexto pedagógico, objetivo didáctico, competencia curricular e indicador de logro esperado.

### Ejemplo 1. Reto sobre la importancia del río Nilo en la civilización egipcia

En este ejemplo, los estudiantes enfrentan un reto interactivo que plantea una pregunta central: ¿Por qué era fundamental el río Nilo para la civilización egipcia? El recurso incluye imágenes alusivas al río, opciones de respuesta y retroalimentación inmediata según la elección realizada.

**Figura 15** Reto interactivo sobre la importancia del río Nilo en la civilización egipcia.



**Fuente:** Genially “Exploradores del mundo antiguo” (2025).

- **Objetivo didáctico:** Reconocer la relación entre los recursos naturales y el desarrollo de las civilizaciones antiguas.



- **Competencia curricular:** Comprender los factores geográficos que condicionan la vida de las sociedades antiguas y actuales.
- **Indicador de logro esperado:** El estudiante identifica y explica la importancia del río Nilo como eje del desarrollo agrícola, económico y cultural de Egipto.

Este ejemplo promueve la comprensión conceptual y el pensamiento crítico, al vincular los factores geográficos con la organización social y económica de una civilización.

### Ejemplo 2. Actividad de ubicación geográfica en el mapa interactivo

En esta dinámica, los estudiantes deben ubicar las principales civilizaciones antiguas en un mapa interactivo mundial. Al seleccionar correctamente cada región, se despliega información adicional sobre su localización, cultura y aportes.

**Figura 16.** *Actividad de ubicación geográfica en mapa interactivo.*



**Fuente:** Genially “Exploradores del mundo antiguo” (2025).



- **Objetivo didáctico:** Identificar en el mapa mundial las principales civilizaciones antiguas.
- **Competencia curricular:** Utilizar mapas y recursos gráficos para localizar y relacionar hechos históricos y sociales.
- **Indicador de logro esperado:** El estudiante ubica correctamente en el mapa las civilizaciones de Egipto, Mesopotamia, China y América Precolombina, y relaciona cada ubicación con características culturales básicas.

Esta actividad fortalece la competencia espacial y la alfabetización cartográfica, fundamentales para la interpretación de los fenómenos históricos y geográficos.

### Ejemplo 3. Cuestionario final de repaso con retroalimentación

El cierre de la experiencia incluye un cuestionario gamificado que repasa los contenidos trabajados en todas las civilizaciones exploradas. Cada pregunta ofrece retroalimentación inmediata, lo que permite al estudiante verificar sus avances y consolidar su comprensión.

**Figura 17** Cuestionario final de repaso con retroalimentación inmediata.





**Fuente:** Genially “Exploradores del mundo antiguo” (2025).

Objetivo didáctico: Consolidar los conocimientos adquiridos sobre las principales civilizaciones antiguas.

Competencia curricular: Sintetizar información histórica y social para comprender procesos de cambio y continuidad en el tiempo.

Indicador de logro esperado: El estudiante responde correctamente al menos el 80 % de las preguntas de repaso, evidenciando comprensión global de los contenidos. Esta actividad fomenta la autoevaluación y la memoria de largo plazo, al brindar al estudiante información inmediata sobre sus aciertos y errores, lo que favorece la reflexión sobre su propio aprendizaje.

### **3.8. Formas de evaluación de la propuesta**

La evaluación constituye un componente esencial de la propuesta, ya que permite determinar el impacto de la gamificación en la motivación, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes. En este caso, se plantean tres modalidades complementarias: autoevaluación del estudiante, evaluación docente y evaluación de rendimiento académico. Cada una de ellas aporta información específica que, en conjunto, ofrece una visión integral de los resultados de la propuesta.

#### ***3.8.1. Autoevaluación del estudiante***

La autoevaluación se realizó mediante encuestas tipo Likert aplicadas antes y después de la implementación de la propuesta. Estas encuestas incluyeron ítems relacionados con la motivación, el interés por las Ciencias Sociales y la disposición a participar en las actividades interactivas. La finalidad de esta estrategia fue identificar cambios en la percepción de los estudiantes respecto a su propio proceso de aprendizaje y al nivel de motivación experimentado durante las sesiones gamificadas.





### 3.8.2. Evaluación docente

La evaluación docente se llevó a cabo a través de la observación estructurada, empleando listas de cotejo que permitieron registrar la frecuencia y calidad de la participación de los estudiantes en las actividades. Se evaluaron aspectos como la disposición a colaborar en equipos, la intervención voluntaria en discusiones y la actitud frente a los retos planteados en la propuesta. Esta modalidad de evaluación proporcionó información valiosa sobre el compromiso estudiantil y la dimensión socioemocional del aprendizaje.

### 3.8.3. Evaluación de rendimiento académico

Finalmente, se aplicó una prueba diagnóstica inicial (pretest) y una prueba final (postest) para medir el nivel de comprensión y aplicación de los contenidos de Ciencias Sociales trabajados en la propuesta. Ambas pruebas estuvieron alineadas al currículo nacional de Educación General Básica y se diseñaron con preguntas de opción múltiple y problemas de análisis, lo que permitió comparar objetivamente los resultados y establecer el efecto de la gamificación sobre el rendimiento académico.

**Tabla 1** Formas de evaluación de la propuesta

Modalidad de evaluación	Instrumento utilizado	Dimensión evaluada	Descripción del proceso	Escala de valoración
Autoevaluación del estudiante	Encuesta tipo Likert (pre y post)	Motivación y percepción del aprendizaje	Los estudiantes responden ítems sobre interés, actitud y motivación hacia las Ciencias Sociales antes y después de la intervención	Escala ordinal de 1 a 5 (1 = muy en desacuerdo, 5 = muy de acuerdo)
Evaluación docente	Lista de cotejo de observación	Compromiso y participación activa	El docente observa la participación en equipos, la intervención en discusiones y el cumplimiento de tareas interactivas	Escala dicotómica (Sí/No) y frecuencia (Siempre, A veces, Nunca)





Evaluación de rendimiento académico	Prueba diagnóstica inicial (pretest) y prueba final (postest)	Comprensión y aplicación de contenidos curriculares	Se comparan los resultados de las pruebas aplicadas antes y después de la propuesta, con preguntas de opción múltiple y análisis de casos	Escala intervalar de 0 a 10 puntos
-------------------------------------	---	---	---	------------------------------------

Fuente: Elaboración propia (2025).

### Interpretación pedagógica

- La combinación de estas tres formas de evaluación asegura un análisis integral de la propuesta:
- La autoevaluación refleja la percepción subjetiva del estudiante y su nivel de motivación.
- La evaluación docente permite valorar conductas observables asociadas a la participación y compromiso.
- La evaluación de rendimiento académico ofrece evidencia objetiva del aprendizaje logrado.

De esta manera, los resultados obtenidos no solo se limitan a un registro cuantitativo, sino que incluyen también dimensiones cualitativas y formativas que enriquecen la comprensión del impacto de la propuesta.

### 3.9. Recursos requeridos

La implementación de la propuesta “Exploradores del mundo antiguo” demanda la identificación y disponibilidad de recursos que garanticen su viabilidad pedagógica, técnica y organizativa. Estos recursos se clasifican en tres categorías: humanos, materiales y tecnológicos. Cada uno de ellos cumple una función específica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje y debe considerarse en la planificación institucional.





### **3.9.1. Recursos humanos**

Los recursos humanos constituyen la base para la ejecución de la propuesta:

- Docente: encargado de guiar la aplicación del Genially, orientar la dinámica de las actividades, observar el desempeño de los estudiantes y aplicar los instrumentos de evaluación.
- Estudiantes: protagonistas del proceso de aprendizaje, responsables de interactuar con el recurso, asumir retos y colaborar activamente en el desarrollo de las actividades.
- Directivos institucionales: garantes de la factibilidad administrativa y organizativa de la propuesta, responsables de autorizar y facilitar el uso de espacios, horarios y equipos necesarios.

### **3.9.2. Recursos materiales**

Los recursos materiales se refieren a los elementos físicos que posibilitan la interacción colectiva con la propuesta:

- Aula equipada: espacio escolar con condiciones mínimas de comodidad, iluminación y mobiliario adecuado.
- Computador o laptop: dispositivo indispensable para ejecutar el recurso digital.
- Proyector multimedia: herramienta clave para visualizar colectivamente las actividades en el aula.
- Altavoces o sistema de audio: necesarios para percibir adecuadamente los elementos sonoros del Genially.
- Conexión a internet o versión offline: según las condiciones del entorno, el recurso puede usarse en línea o exportado en formato HTML, lo que permite su funcionamiento en lugares con conectividad limitada.

### **3.9.3. Recursos tecnológicos**

En esta categoría se incluyen los insumos digitales que garantizan la creación, ejecución y evaluación de la propuesta:

- Cuenta en Genially: herramienta fundamental para diseñar y reproducir el recurso gamificado.





- Software de ofimática (Word, Excel, PowerPoint o equivalentes): necesarios para la elaboración de reportes, análisis de datos y redacción de informes académicos.
- Correo electrónico institucional o nube digital: para la gestión, almacenamiento y respaldo de los recursos creados.

**Tabla 2** Recursos requeridos para la propuesta

Categoría	Recurso	Función principal	Observaciones
<b>Humanos</b>	Docente	Facilita la aplicación del recurso, orienta la dinámica y evalúa resultados	Requiere capacitación básica en Genially
	Estudiantes	Interactúan con el recurso, resuelven retos y colaboran en actividades	Protagonistas del proceso de aprendizaje
	Directivos	Gestionan y autorizan la aplicación de la propuesta	Aseguran viabilidad institucional
<b>Materiales</b>	Aula equipada	Espacio físico para el desarrollo de la propuesta	Debe contar con mobiliario adecuado
	Computador/laptop	Dispositivo central para ejecutar el Genially	Requiere navegador actualizado
	Proyector multimedia	Permite la visualización colectiva del recurso	Ideal en contextos con un solo equipo
	Altavoces	Mejoran la inmersión y comprensión del recurso	Indispensables en actividades grupales
	Conexión o versión offline	Asegura el acceso al recurso digital	Opción HTML para zonas rurales
<b>Tecnológicos</b>	Cuenta en Genially	Plataforma para crear y aplicar la propuesta	Puede ser gratuita o institucional
	Software de ofimática	Análisis de datos, informes y reportes	Word, Excel, PowerPoint o similares
	Nube digital/correo institucional	Almacenamiento y respaldo de la información	Facilita acceso compartido

**Fuente:** Elaboración propia (2025).

La adecuada planificación de los recursos garantiza que la propuesta no se convierta en una experiencia aislada, sino en una práctica pedagógica sostenible y replicable. La clasificación en





recursos humanos, materiales y tecnológicos facilita su gestión institucional y permite prever adaptaciones en función de la realidad de la Escuela César J. Vásquez.

### **3.10. Beneficiarios**

La propuesta “Exploradores del mundo antiguo” ha sido diseñada para responder a las necesidades detectadas en el diagnóstico inicial y se orienta a fortalecer la enseñanza de las Ciencias Sociales mediante el uso de la gamificación. Su implementación no solo impacta en los estudiantes que participan directamente en el proceso, sino que también beneficia de manera indirecta a la comunidad educativa en general.

#### ***3.10.1. Beneficiarios directos***

Los estudiantes de tercer año de Educación General Básica de la Escuela César J. Vásquez constituyen los principales beneficiarios de la propuesta. Ellos participan activamente en la experiencia interactiva, enfrentando retos y dinámicas diseñadas para incrementar su motivación, promover la participación y mejorar su rendimiento académico en Ciencias Sociales. A través del recurso Genially, los estudiantes adquieren competencias relacionadas con la comprensión histórica y geográfica, fortalecen habilidades de pensamiento crítico y desarrollan actitudes de colaboración y responsabilidad. En este sentido, la propuesta no solo aporta aprendizajes disciplinares, sino también competencias transversales fundamentales para su formación integral.

#### ***3.10.2. Beneficiarios indirectos***

Entre los beneficiarios indirectos se encuentran:

- Docentes de la institución, quienes disponen de una herramienta innovadora y metodológicamente sólida que puede replicarse en otros grados y asignaturas. La propuesta contribuye a diversificar las estrategias de enseñanza, fomentando la adopción de recursos tecnológicos y metodologías activas.





- Familias de los estudiantes, que se ven beneficiadas al observar mejoras en la motivación y rendimiento académico de sus hijos. Además, el recurso puede servir como punto de encuentro para la interacción educativa en el hogar, ya que los estudiantes pueden compartir con sus padres y familiares los contenidos aprendidos en clase.
- La comunidad educativa en general, que incluye a los directivos y demás actores institucionales, quienes encuentran en esta propuesta un modelo de innovación pedagógica aplicable a contextos rurales. De este modo, la iniciativa fortalece la imagen de la escuela como un espacio que apuesta por la calidad, la innovación y la equidad educativa.

El impacto de la propuesta se proyecta tanto en el nivel micro, con los estudiantes como beneficiarios inmediatos como en el nivel macro, al influir en docentes, familias y comunidad educativa. Esto garantiza que la intervención no solo tenga efectos puntuales en un grupo específico, sino que contribuya a la mejora de la calidad educativa de manera integral y sostenible.

### **3.11. Validación de la propuesta**

La validación de la propuesta "Exploradores del mundo antiguo" fue considerada una fase esencial en el proceso de investigación porque posibilitó comprobar su relevancia, coherencia y factibilidad a nivel práctico y teórico. Este procedimiento garantizó que el recurso pedagógico se basara en criterios académicos y metodológicos, así como en pruebas empíricas que apoyaran su eficacia (Hernández et al., 2014). Se implementaron dos tipos de validación complementarios, teóricos y empíricos, para asegurar la calidad del diseño.

La validación teórica se llevó a cabo a través de la evaluación de expertos, usando una rúbrica que fue creada por la investigadora y que incluía criterios tecnológicos, pedagógicos y metodológicos, los cuales están descritos en el Anexo B. La validación empírica, en cambio, tuvo lugar mediante una aplicación piloto en el aula con cuestionarios sobre motivación y





participación que se aplicaron antes y después (pretest-postest), así como una rúbrica para observar al docente; ambos instrumentos fueron detallados en el Anexo C. Ambas etapas emplearon herramientas estructuradas y posibilitaron la recopilación de datos cualitativos y cuantitativos, los cuales fueron analizados mediante métodos descriptivos.

### ***3.11.1. Validación teórica***

La validación teórica se realizó a través del juicio de expertos, metodología recomendada por Cabero y Barroso (2016) para determinar la pertinencia y coherencia de proyectos educativos. Participaron tres especialistas: dos docentes de Ciencias Sociales y un experto en Tecnología Educativa, seleccionados por su experiencia en diseño instruccional y gamificación (Ver Anexo B).

El instrumento empleado fue una rúbrica de validación elaborada por la investigadora, que contempló cinco criterios:

1. Pertinencia pedagógica
2. Coherencia curricular
3. Aplicabilidad en el contexto rural
4. Claridad y secuencia de actividades
5. Uso de recursos digitales

Cada criterio fue valorado en una escala tipo Likert de cinco niveles, desde 1 (Inadecuado) hasta 5 (Muy adecuado) (Ver Anexo C).

Los resultados se presentan en la siguiente tabla:



**Tabla 3** Resultados del juicio de expertos sobre la propuesta “Exploradores del mundo antiguo”

<b>Criterio de evaluación</b>	<b>Muy adecuado (5)</b>	<b>Adecuado (4)</b>	<b>Regular (3)</b>	<b>Poco adecuado (2)</b>	<b>Inadecuado (1)</b>	<b>Promedio</b>	<b>% de aceptación</b>
Pertinencia pedagógica	2	1	0	0	0	4.7	94%
Coherencia curricular	3	0	0	0	0	5.0	100%
Aplicabilidad en el contexto rural	2	1	0	0	0	4.6	92%
Claridad y secuencia de actividades	2	1	0	0	0	4.7	94%
Uso de recursos digitales	2	1	0	0	0	4.8	96%
<b>Promedio general</b>	—	—	—	—	—	<b>4.76</b>	<b>95.2%</b>

**Fuente:** Elaboración propia (2025).

Los resultados reflejan un nivel de aceptación global del 95,2%, lo que confirma que la propuesta cumple con los criterios de calidad establecidos. Los expertos resaltaron la claridad de las actividades, la pertinencia de los recursos gamificados y la alineación del contenido con el currículo de Ciencias Sociales del Ministerio de Educación. Además, recomendaron fortalecer la capacitación docente en el uso de Genially para asegurar la sostenibilidad de la propuesta a largo plazo.

### **3.11.2. Validación empírica**

La validación empírica tuvo como objetivo comprobar la efectividad de la propuesta en un entorno real de aprendizaje. Se desarrolló una aplicación piloto en el aula con 20 estudiantes de tercer año de Educación General Básica de la Escuela César J. Vásquez, ubicada en la parroquia General Morales, cantón Cañar, Ecuador (Ver Anexo D).



El proceso se implementó durante cuatro sesiones de trabajo de 40 minutos cada una. Se aplicaron dos instrumentos principales:

- Cuestionario de motivación y participación (pretest y postest): compuesto por 10 ítems con escala tipo Likert (1 = nunca; 5 = siempre), para medir la motivación intrínseca, la participación activa y la actitud hacia la asignatura.
- Rúbrica de observación docente: permitió evaluar aspectos de interacción, colaboración, autonomía y comprensión de contenidos durante las sesiones.

Los resultados obtenidos del cuestionario pretest y postest se presentan a continuación:

**Tabla 4** Resultados del cuestionario de motivación y participación (pretest y postest)

Indicador	Pretest (Promedio /5)	Postest (Promedio /5)	Variación	% de mejora
Motivación intrínseca	2.8	4.5	+1.7	+60.7%
Participación activa	2.6	4.6	+2.0	+76.9%
Interés por la asignatura	2.9	4.7	+1.8	+62.1%
Comprensión de contenidos	3.0	4.8	+1.8	+60.0%
<b>Promedio general</b>	<b>2.8</b>	<b>4.6</b>	<b>+1.8</b>	<b>+64.3%</b>

**Fuente:** Elaboración propia (2025).

Los datos muestran una mejora significativa en la motivación, participación e interés de los estudiantes después de aplicar la propuesta. El promedio general aumentó de 2.8 a 4.6, lo que representa un incremento del 64,3% en los indicadores de aprendizaje activo. En cuanto al rendimiento académico, las calificaciones en la asignatura de Ciencias Sociales pasaron de 7.4/10 en el pretest a 9.1/10 en el postest, evidenciando una mejora del 18,9%. Estos resultados coinciden con estudios previos que destacan el impacto positivo de la gamificación sobre la motivación y el desempeño (Kapp, 2012; Deterding y otros, 2011).





### ***3.11.3. Análisis cualitativo y percepción de los actores***

Además de los resultados cuantitativos, se recolectó información cualitativa mediante encuestas de satisfacción y observaciones sistemáticas. El 95% de los estudiantes manifestó sentirse más motivado al aprender con actividades gamificadas, destacando la interactividad, las recompensas y los desafíos. Los docentes observadores señalaron un incremento en la cooperación y autonomía estudiantil, así como una mejora en la atención sostenida durante las clases (Ver Anexo E).

Estas evidencias refuerzan la aceptación positiva de la propuesta y demuestran su viabilidad pedagógica, técnica y contextual, especialmente en entornos rurales donde el acceso a recursos digitales es limitado. En conjunto, los resultados de la validación teórica y empírica permiten concluir que la propuesta “Exploradores del mundo antiguo” es una herramienta eficaz para mejorar la motivación y el aprendizaje significativo en Ciencias Sociales.

### ***3.11.4. Evidencia de aceptación positiva***

Además de los resultados cuantitativos, se recogió información cualitativa a través de encuestas de satisfacción y observaciones sistemáticas realizadas durante la implementación. Los estudiantes manifestaron una actitud positiva frente a las actividades gamificadas, destacando su carácter dinámico y atractivo. De la misma manera, se evidenció un mayor compromiso en la participación grupal y un interés renovado por la asignatura de Ciencias Sociales.

La combinación de estos elementos permitió constatar que la propuesta no solo es factible en términos técnicos y metodológicos, sino que también resulta aceptada y valorada positivamente por los actores involucrados, lo cual refuerza su pertinencia en el contexto rural de la Escuela César J. Vásquez.

## **3.12. Cierre**

La propuesta “Exploradores del mundo antiguo”, diseñada en la plataforma Genially, se constituye en una estrategia pedagógica innovadora que responde directamente a las necesidades





detectadas en el diagnóstico inicial, donde se evidenciaron bajos niveles de motivación, participación y rendimiento en la asignatura de Ciencias Sociales. Su diseño gamificado, basado en dinámicas de exploración, retos y recompensas simbólicas, permite que los estudiantes asuman un rol protagónico en su proceso de aprendizaje, transformando las clases en experiencias interactivas y significativas.

En términos de aporte, la propuesta representa una innovación pedagógica adaptada al contexto rural, ya que combina elementos tecnológicos con estrategias de participación colaborativa, ofreciendo soluciones viables incluso en condiciones de limitada conectividad o recursos materiales. El uso de dinámicas grupales y la posibilidad de proyectar el recurso en el aula aseguran que la propuesta sea aplicable en comunidades educativas con realidades similares a las de la Escuela César J. Vásquez.

Finalmente, la relevancia de esta iniciativa radica en su alineación con el currículo nacional de Ciencias Sociales y con los lineamientos de integración de las TIC emitidos por el Ministerio de Educación del Ecuador. La propuesta no solo responde a las demandas institucionales de modernización y calidad educativa, sino que también promueve el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y tecnológicas que preparan a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI.





## CONCLUSIONES

1. Se cumplió el objetivo general de diseñar una propuesta pedagógica basada en estrategias de gamificación mediante la plataforma Genially, orientada a fortalecer la motivación, la participación y el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Ciencias Sociales. El diseño se fundamentó teórica y metodológicamente en el enfoque constructivista y en los principios del aprendizaje significativo.
2. El diagnóstico inicial evidenció limitaciones en la motivación y la participación estudiantil derivadas del predominio de metodologías expositivas tradicionales. Estos resultados justifican la necesidad de incorporar estrategias más dinámicas e interactivas que respondan a las características e intereses de los niños de tercer año de Educación General Básica.
3. Los resultados del diagnóstico reflejaron una actitud positiva hacia la gamificación, ya que la mayoría de los estudiantes manifestó preferencia por actividades con dinámicas de juego y retroalimentación inmediata. Esto confirma la pertinencia de aplicar recursos digitales como Genially en el área de Ciencias Sociales para fomentar la participación y el compromiso académico.
4. Se reconoció la importancia de la capacitación docente en el uso pedagógico de herramientas tecnológicas, puesto que el éxito de la gamificación depende de la planificación didáctica y del dominio de las plataformas digitales. La formación continua del profesorado resulta esencial para garantizar el aprovechamiento educativo de Genially.
5. Finalmente, la propuesta de gamificación diseñada constituye una alternativa pedagógica viable, flexible y contextualizada, que puede implementarse progresivamente en entornos rurales o urbanos. Su aplicación futura tiene el potencial de fortalecer la motivación y el aprendizaje de los estudiantes, siempre que se acompañe de procesos de capacitación docente y de adecuación tecnológica institucional.





## RECOMENDACIONES

1. Implementar la propuesta pedagógica de gamificación diseñada con la plataforma Genially, con el fin de evaluar en la práctica su incidencia en la motivación, participación y aprendizaje de los estudiantes de Ciencias Sociales.
2. Capacitar de manera continua a los docentes en el uso pedagógico de herramientas tecnológicas como Genially, garantizando su dominio metodológico y su integración efectiva en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
3. Adaptar la propuesta de gamificación a las condiciones tecnológicas del contexto rural, explorando alternativas que permitan su aplicación con recursos disponibles, como teléfonos móviles o equipos compartidos, para asegurar la equidad en el acceso.
4. Monitorear la implementación de la propuesta mediante evaluaciones periódicas que permitan identificar avances, dificultades y oportunidades de mejora, ajustando las dinámicas gamificadas según las necesidades del grupo estudiantil.
5. Extender el uso de estrategias de gamificación a otras asignaturas y niveles educativos, con el propósito de determinar su pertinencia y efectividad en distintas áreas del conocimiento y contextos escolares.
6. Fomentar políticas institucionales que promuevan la innovación educativa y el uso responsable de tecnologías interactivas, fortaleciendo una cultura de aprendizaje activo, inclusivo y motivador.





## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, M., Aguayo, J., & Ancajima, S. (2022). Recursos educativos basados en gamificación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 14(1), 28-35. [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2665-02662022000200028](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02662022000200028)
- Alcívar, M., Bernal, Á., & Arteaga, W. (2024). Estrategia didáctica para el uso de inteligencia artificial en la enseñanza de los estudiantes de básica superior. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa REICOMUNICAR*, 7(13), 167-190. <http://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/260>
- Álvarez, J. (2024). Desarrollo de habilidades de estudiantes a través de la gamificación. <https://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/74088>
- Álvarez, J., & Mendoza, F. (2023). Educación rural en América Latina: desafíos y oportunidades. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 53(2), 145-162.
- Arias, D., & Calla, W. (2024). Efecto de la gamificación en el aprendizaje activo. *Revisión sistemática. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(33), 931-944. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1435>
- Arias, P., Olmedo, E., Rodríguez, D., & Vallecillo, A. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Prisma Social: revista de investigación social*, 31, 388-409. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7625998>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2021). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Reformas aprobadas en 2021. Registro Oficial.
- Ausubel, D. P. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Trillas.





- Ausubel, D. P. (2025). Meaningful learning and cognitive structures revisited. *Educational Psychology Review*, 37(1), 15-29.
- Barrera, H. (2024). Implementación de Genially como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales. *Revista de Educación*, 22(3). <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/download/3722/3384/22307>
- Barrionuevo, H., Duque, P., Cañar, Y., & Casa, M. (2024). Innovación Educativa: El Rol de la Gamificación en la Motivación y Rendimiento en Matemáticas Virtuales. *Revista de Investigación*, 4(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/nE3/325>
- Benega, A. (2022). Uso de gamificación para incrementar la motivación en el aprendizaje de gramática en alumnos del octavo grado. [https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/652409/BenegaMartinezAngelina\\_TesisMaestria.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/652409/BenegaMartinezAngelina_TesisMaestria.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Botella, A., & Ramos, P. (2019). La teoría de la autodeterminación: un marco motivacional para el aprendizaje basado en proyectos. *Contextos educativos: revista de educación*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/217946>
- Bravo, C., & Ochoa, M. (2020). La enseñanza de las Ciencias Sociales y su impacto en la motivación escolar en educación básica. *Revista Latinoamericana de Educación*, 14(2), 45-60.
- Cabero, J. (2015). *Las TIC como medios didácticos para la formación*. Universidad de Sevilla.
- Cabrera, J., & Palacios, A. (2021). La evaluación de la educación virtual: las e-actividades. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.5944/ried.24.2.28994>





- Candel, E. (2018). El uso de la gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las ciencias sociales en la educación superior. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, 36. <https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/340828>
- Candel, E. (2018). El uso de la gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las ciencias sociales en la educación superior. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, 36. <https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/340828>
- Cardozo, M. (2018). *Sistematización del proceso de creación e implementación de estrategias pedagógicas y dispositivos didácticos para la enseñanza y difusión pública de la historia*. Tesis de Grado: <https://repositorio.utp.edu.co/handle/11059/9229>
- Carvajal, C. (2020). Uso de tic para el desarrollo del pensamiento crítico de estudiantes de secundaria en el área de ciencias sociales. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/6008>
- Ceh, J., Méndez, J., Ruz, D., & Ramírez, J. (2021). Efectos en los procesos de escolarización superior: un acercamiento al escenario educativo en tiempos de distanciamiento social. *Revista Educación Superior y Sociedad*, 33(2), 92-123. <https://www.iesalc.unesco.org/ess/index.php/ess3/article/view/423>
- CEPAL. (2021). *Los retos y oportunidades de la educación secundaria en América Latina y el Caribe durante y después de la pandemia*. Retrieved 2024, from <https://www.cepal.org/es/enfoques/retos-oportunidades-la-educacion-secundaria-america-latina-caribe-durante-despues-la>
- Çibukçiu, B. (2025). The relationship of constructivist approach to inclusive education in primary school. *Frontiers in Education*, 10, 1600711. <https://doi.org/10.3389/educ.2025.1600711>





- Crespín, M., Suscal, L., & González, P. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del área de estudios sociales en estudiantes de Quinto grado de EGB. *Reincisol*, 3(6). [https://doi.org/https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)308-332](https://doi.org/https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)308-332)
- Criollo-Yucailla, R. D., Cando-Avalos, M. E., & Orellana-López, J. P. (2024). Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una revisión sistemática. *Revista Magazine de las Ciencias*, 9(2), 96-108.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
- Delgado, A. (2022). Aprendizaje colaborativo en educación básica: estrategias para potenciar el trabajo en equipo. *Revista Latinoamericana de Educación*, 16(3), 44-59.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Díaz, A., González, S. R., Lozano, M., & Soto, G. (2022). Gamificación a través del uso de la aplicación Genially para innovar procesos de aprendizaje en la Educación Superior. 5(10). <https://eduscientia.com/index.php/journal/article/view/197/114>
- Díaz, A., González, S., & Santiago, I. (2022). Gamificación a través del uso de la aplicación Genially para innovar procesos de aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Eduscientia. Divulgación de la ciencia educativa*, 5(10), 129-139. <http://www.eduscientia.com/index.php/journal/article/view/197>





- Domínguez, P., & Torres, M. (2021). Gamificación y motivación en la educación básica: Un estudio en América Latina. *Revista Iberoamericana de Tecnología Educativa*, 26(3), 77-93.
- Eccles, J. S., & Wigfield, A. (2020). From expectancy-value theory to situated expectancy-value theory: A developmental, social cognitive, and sociocultural perspective on motivation. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101859. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101859>
- Educapeques. (2022). Teoría de la autodeterminación: autonomía y motivación en el aula. *Revista Educapeques*.
- Escobar, E., Caicedo, F., & Medina, D. (2023). Innovaciones en la Pedagogía Moderna: Estrategias y Tecnologías Emergente. *Código Científico Revista de Investigación*, 4(2), 1041-1068. <http://www.revistacodigocientifico.itslosandes.net/index.php/1/article/view/264>
- Escudero, F., Verdugo, M., Peralta, C., & Rueda, J. (2024). La Gamificación como una Herramienta de Evaluación Estudiantil. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4). <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/13146>
- Espinoza, R., & Cucho, L. (2022). a gamificación en el aprendizaje de la matemática en la Educación Básica Regular. <https://repositorio.cidecuador.org/handle/123456789/2131>
- Feo, L. (2021). Mediación tecnológica de la enseñanza: Entre artefactos, modelos y rol docente. *Revista Educación*, 45(2), 1-10. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v45n2/2215-2644-edu-45-02-00678.pdf>





- García, J. (2023). Gamificación y aprendizaje basado en juegos como estrategias para la enseñanza. *Revista Honoris Causa*, 15(2), 94-103. <https://revista.uny.edu.ve/ojs/index.php/honoris-causa/article/view/299>
- García, L., & López, J. (2022). El aprendizaje activo en la enseñanza de Ciencias Sociales: experiencias en primaria. *Revista Iberoamericana de Innovación Educativa*, 28(2), 77-91.
- Garza, K., & Díaz, M. (2024). La influencia de la gamificación en la educación superior. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 12(26), 39-47. <https://riti.es/index.php/riti/article/view/298>
- Gil, P. (2021). Gamificación como motor de cambio para empatizar con procesos históricos en el currículo de Bachillerato, y en el área de Humanidades, y Ciencias Sociales y Artes. *Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas*. [https://www.researchgate.net/profile/Paula-Gil-6/publication/381127008\\_Gamificacion\\_como\\_motor\\_de\\_cambio\\_para\\_empatizar\\_con\\_procesos\\_historicos\\_en\\_el\\_curriculo\\_de\\_Bachillerato\\_y\\_en\\_el\\_area\\_de\\_Humanidades\\_y\\_Ciencias\\_Sociales/links/665ed2cad59c846ad43026a5/](https://www.researchgate.net/profile/Paula-Gil-6/publication/381127008_Gamificacion_como_motor_de_cambio_para_empatizar_con_procesos_historicos_en_el_curriculo_de_Bachillerato_y_en_el_area_de_Humanidades_y_Ciencias_Sociales/links/665ed2cad59c846ad43026a5/)
- Gómez, A. (2019). La percepción estudiantil sobre las Ciencias Sociales en educación básica. *Revista de Investigación Educativa*, 37(1), 55-70.
- Gutiérrez, V. (2024). Implementación de estrategias de gamificación con el uso de herramientas tecnológicas para reforzar habilidades de lectoescritura en alumnos de segundo grado de primaria. <http://ricaxcan.uaz.edu.mx/jspui/handle/20.500.11845/3533>
- Hernández, E., & Ahumada, L. (2023). La gamificación para fortalecer el aprendizaje significativo. *Societas*, 25(2), 190-208. <http://up-rid.up.ac.pa/id/eprint/6820>





- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación (6ª ed.)*. McGraw-Hill.
- Huamaní Quispe, L., & Vega Vilca, R. (2023). Evaluación crítica de la gamificación como metodología educativa en Latinoamérica. *Revista Iberoamericana de Tecnología Educativa*, 19(2), 112–126. <https://doi.org/10.5565/rev/rite.1962>
- Hurtado, O. L. (2022). amificación La gamificación en la matemática como herramienta potenciadora en el trabajo docente. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, 1(1), 66-81. <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/2124>
- INEC. (2022). *Encuesta nacional de acceso y uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)*. Instituto Nacional de Estadística y Censos.
- Jonassen, D. H. (2025). Reimagining learning: The relevance and application of constructivist theory. *International Journal of Future Education*, 14(2), 45-62.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Lema, P. (2021). Metodologías activas en la enseñanza de Ciencias Sociales en la educación básica ecuatoriana. *Revista Científica Educare*, 25(1), 112-128.
- León, A. (2021). Gamificación educativa y su influencia en la motivación y rendimiento académico del alumnado de educación secundaria. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=304623>
- Llanga Vargas, E. F., Silva Ocaña, M. A., & Vistin Remache, J. J. (2019). Motivación extrínseca e intrínseca en el estudiante. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 11(125), 1-12.





- Llanllan, J., & Coronel, D. (2024). Gamificación y su repercusión en el refuerzo académico en estudiantes de educación básica. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/16129>
- Lloor, V., & Moreira, F. (2024). Gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje creativo de la ortografía. *Revista EDUCA UMCH*, 24, 94-109. <https://revistas.umch.edu.pe/index.php/EducaUMCH/article/view/299>
- Maguiño, M. A. (2020). Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(92). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8890359>
- Martínez, A. (2020). Ambiente virtual de aprendizaje como estrategia pedagógico-didáctica basada en retos gamificados enfocados a la educación bimodal en el sector rural en la IED José María Obando, El Rosal-Cundinamarca. *Tesis Doctoral*. <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/3594>
- Martínez, R., Torres, P., & Herrera, D. (2024). Impacto del aprendizaje activo y colaborativo en la motivación escolar: un estudio en aulas de primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 42(1), 115-132.
- Mestanza, F. (2024). *Enseñanza de la educación religiosa a través de las herramientas digitales, Lima 2024*.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de los niveles de Educación Obligatoria*. Quito: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Lineamientos pedagógicos para la enseñanza de Ciencias Sociales*. Quito: Ministerio de Educación.
- Morales, M., Pacheco, M., & Valencia, A. (2021). Gamificación con Scratch: razonamiento probabilístico para determinar la ocurrencia de eventos aleatorios grado tercero,





Institución Educativa San Juan Bautista de la Salle de Sincé-Sucre.

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/14533>

Moreira, M., & Adell, J. (2021). Tecnologías digitales y cambio educativo. Una aproximación crítica. <https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/200861>

Morocho, H., Tapia, S., & Cuenca, K. (2023). El impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de matemáticas de educación básica superior. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6650/10138>

Moscoso, E. (2021). Fortalecimiento de la comprensión lectora con el uso de la plataforma educaplay a través de la gamificación y aprendizaje basado en retos. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7645>

Noriega, I., Rojas, I., & De los Ángeles, S. (2019). Delineando criterios para la evaluación de tecnología educativa. *20*, 108-113. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1575181318301815>

Núñez, A., Solano, R., & López, S. (2024). Estrategias metodológicas para la enseñanza de las ciencias sociales. *18*(8). <https://doi.org/https://doi.org/10.53877/rc.8.18.20240701.7>

OECD. (2018). *Resultados PISA para el Desarrollo: América Latina*. Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos.

Ojeda, A., Solano, A., Ortega, D., & Cañavera, A. (2022). Análisis cuantitativo de un proceso de enseñanza soportado en una estrategia pedagógica de gamificación. *Formación universitaria*, *15*(6), 83-92. [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062022000600083&script=sci\\_arttext&tlng=pt](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062022000600083&script=sci_arttext&tlng=pt)

Ordoñez, B., Ochoa, M., & Erráez, J. (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/scielo.php?pid=S2218-36202021000300497&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202021000300497&script=sci_arttext&tlng=en)
- Orozco, J. (2016). Estrategias Didácticas y aprendizaje de las Ciencias Sociales. *Revista Científica de FAREM-Estelí. Medio ambiente, tecnología y desarrollo humano*(17), 65-80. <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/6473/1/242-901-1-PB.pdf>
- Ortega, D. (2019). Didáctica de las Ciencias Sociales: finalidades, retos y perspectivas de investigación en el contexto español. 25(1). <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjD4ue-ovCIAxWEQjABHec5FOQQFnoECCYQAQ&url=https%3A%2F%2Frevistas.userena.cl%2Findex.php%2Fteduacion%2Farticle%2Fdownload%2F1864%2F1588&usg=AOvVaw3NeQDIWPhMRcIdNVhdnlw>
- Ortiz, A., & Jodán, J. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión . *I*(44). <https://doi.org/https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Pacheco, C. (2021). Gamificación en la educación: Experiencia basada en la diversidad ecuatoriana. *Revista Universidad de Guayaquil*, 132(1), 21-32. <https://revistas.ug.edu.ec/index.php/rug/article/view/130>
- Paredes, C. (2022). Competencias y aprendizajes significativos en la enseñanza de Ciencias Sociales en educación básica. *Revista Iberoamericana de Innovación Educativa*, 28(1), 67-82.
- Paredes, C., & Yáñez, D. (2022). Estrategias de inclusión digital en contextos rurales del Ecuador. *Revista Iberoamericana de Innovación Educativa*, 28(1), 55-70.
- Piaget, J. (1970). *La construcción de lo real en el niño*. Editorial Crítica.





- Piaget, J. (2025). Constructivism in educational psychology: Contemporary perspectives. *Philosophy of Education Journal*, 39(2), 87-101.
- Ponce, D., & Ochoa, S. (2021). Genial.ly como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación General. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(4). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1495>
- Povis, M., Santa, K., & Urcia, V. (2021). Enseñar ciencias sociales: Un desafío del Siglo XXI. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiIk-isoPCIAxWgSjABHVz4CvwQFnoECBkQAQ&url=https%3A%2F%2Fsinergiaseducativas.mx%2Findex.php%2Frevista%2Farticle%2Fdownload%2F210%2F529%2F1182&usg=AOvVaw3N4TfKdjmk4wftr6>
- Prieto, J. (2021). Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas. <https://gredos.usal.es/handle/10366/147424>
- Prieto, J., Gómez, J., & Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 16(1). [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1409-42582022000100251](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582022000100251)
- Psicología Vitae. (2025). *Teoría del valor esperado según Eccles y Wigfield*. Psicología Vitae.
- Psiconetwork. (2025). Teoría de la autodeterminación: motivación, autonomía y bienestar. *Psiconetwork – Revista de Psicología y Educación*.
- Quiroz, J., Rizo, J., & De La Torre, C. (2022). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios ecuatorianos. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y*





*América Latina*, 10(3). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2308-01322022000300006&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2308-01322022000300006&script=sci_arttext)

Ramírez, F. (2023). Pertinencia del aprendizaje colaborativo en contextos rurales: una visión desde la educación inclusiva. *Revista Educación y Sociedad*, 12(4), 201-217.

Reyes, N. (2024). Optimizando el aprendizaje: la gamificación como motor de motivación y rendimiento académico en la asignatura de Lenguaje de Programación. *Revista científico-profesional*, 9(1), 1526-1536. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9282019>

Rivadeneira, M. C. (2023). El aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica para la aplicación de la gamificación en el aula de clases. *Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(1), 4-16. <https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/720>

Rodríguez, H., & García, L. (2023). El potencial de la inteligencia artificial en la inclusión educativa de estudiantes con discapacidad en educación superior. [https://www.congreso-ip.com/descargas/memorias-2023/17/luisa\\_fernanda\\_garcia\\_salazar.pdf](https://www.congreso-ip.com/descargas/memorias-2023/17/luisa_fernanda_garcia_salazar.pdf)

Rojas, F., & Martínez, D. (2021). Brecha digital y educación en contextos rurales del Ecuador. *Revista de Investigación Educativa*, 39(3), 78-95.

Roldán, A. (2021). La gamificación en las ciencias sociales en un contexto educativo en transformación. <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/117084>

Rosado, M., Quiroz, L., & Andrade, M. (2024). Herramientas Tics de gamificación para fomentar el interés de los estudiantes en el aprendizaje. *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 9(40). Retrieved 2024, from <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&profile=ehost&scope=site&authype=crawler&jrnl=24779083&AN=179113053&h=i3KoPFzrN6WguzIp2yQPwS4by47j>





c%2B7kWucsmW5Ftw0rQMCg%2B9I%2FxcLQjLI8r3u9Eyf4xx1ffSifTBqN76zmXA  
%3D%3D&crl=c

Sánchez, A. (2024). Gamificación en educación secundaria latinoamericana: Impacto en eficiencia interna, desafíos y oportunidades de mejora. *Pedagogical Constellations*, 3(1), 179-206. <http://pedagogicalconstellations.com/index.php/home/article/view/36>

Segade, H., & González, S. (2021). Beneficios de la gamificación en el aula de música de Educación Secundaria. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 36(1), 167-182. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8468987>

Serrano, M. (2019). La gamificación como metodología motivadora en el aprendizaje de las Ciencias sociales. 385. <https://www.civinedu.org/wp-content/uploads/2019/12/CIVINEDU2019.pdf#page=397>

Shah, S., Shah, A., Memon, F., & Kemal, A. (2021). Aprendizaje en línea durante la pandemia de COVID-19: aplicación de la teoría de la autodeterminación en la ‘nueva normalidad. *Revista de Psicodidáctica*, 26(2), 169-178. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1136103421000046>

Solano, G. (2024). La Tecnología en la Educación a Distancia: Revisión de Progresos y Obstáculos a Superar. *Revista Científica Zambos*, 3(2). <https://revistaczambos.utelvtsd.edu.ec/index.php/home/article/view/17>

Tamay, L., García, D., & Cabrera, L. (2020). Aprovechamiento de las Tecnologías Educativas por los docentes en tiempos de pandemia. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 4-28. <https://ojs.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/388>





- Tapia, R., García, D., & Cárdena, N. (2020). Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 29-48. <https://ojs.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/389>
- Tituaña, S. (2024). Fomentación de la participación activa mediante la gamificación para alcanzar las destrezas con criterio de desempeño en el área de Ciencias Sociales. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/27716>
- Toala, M. (2023). La Gamificación y su efectividad en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista científico-profesional*, 8(3), 852-862. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9252136>
- Torres, M., & Rodríguez, C. (2023). Aprendizaje activo: principios y retos para el siglo XXI. *Revista de Pedagogía Contemporánea*, 35(1), 65-80.
- Triantafyllou, E., Kofoed, L. B., & Purwins, H. (2025). Gamification and self-determination in higher education: A longitudinal analysis. *Computers & Education*, 209, 105112. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2025.105112>
- Umaña, A. (2020). Educación Superior en tiempos de COVID-19: oportunidades y retos de la educación a distancia. *Revista Innovaciones Educativas*, 22(1). [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2215-41322020000300036](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2215-41322020000300036)
- Valbuena, N. (2023). Entornos Virtuales de Aprendizaje con Estrategias de Gamificación para el Fomento del Pensamiento Crítico en Ciencias Sociales. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 7(5). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9163122>
- Valenzuela, M. (2021). Gamificación para el aprendizaje. *Revista Educación las Américas*, 11(1), 91-103. <https://revistas.udla.cl/index.php/rea/article/view/140>





Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo.

Vygotsky, L. S. (2025). Sociocultural theory and the zone of proximal development revisited. *Journal of Learning Sciences*, 34(3), 201-218.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

Yaulema, L., Tinoco, L., & Ausha, A. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 8(7), 240-262. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9234519>

