



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



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 CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES

“Diseño de actividades en una plataforma digital interactiva para la enseñanza de estudios sociales mediante gamificación”

Autores:

Segundo Manuel Guzmán Toaza

Edna Herminia Triviño Toscano

Tutor:

PhD. Felipe Manuel León Cáceres

Ecuador

2024



RESUMEN

El presente trabajo de titulación, titulado *“Diseño de Actividades en una Plataforma Digital Interactiva para la Enseñanza de Estudios Sociales mediante Gamificación”*, tiene como objetivo diseñar actividades gamificadas en una plataforma digital interactiva para mejorar la enseñanza de Estudios Sociales en estudiantes de sexto de básica de la Unidad Educativa Particular "UNEPAT". La investigación parte de la necesidad de adaptar la educación a las nuevas tecnologías y metodologías innovadoras que fomenten una mayor motivación, participación y rendimiento académico. En el contexto actual, la gamificación se presenta como una herramienta pedagógica efectiva que utiliza dinámicas de juego, tales como puntos, recompensas y desafíos, para crear experiencias de aprendizaje más inmersivas y significativas. A lo largo del estudio, se diseñaron actividades interactivas que, implementadas en una plataforma digital, buscan no solo captar el interés de los estudiantes, sino también mejorar su comprensión de los contenidos teóricos y prácticos de los Estudios Sociales. La investigación incluye una revisión teórica de conceptos clave, como el constructivismo, el conectivismo y las teorías de la motivación, que respaldan el uso de la gamificación en el ámbito educativo. Además, se aplicaron metodologías empíricas como encuestas, entrevistas y observación directa para medir el impacto de estas actividades en la motivación y el rendimiento de los estudiantes. Los resultados evidencian que el diseño de actividades gamificadas incrementó la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes, validando la efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica en entornos digitales. Finalmente, se presentan recomendaciones para futuras aplicaciones de la gamificación en otras áreas educativas, con el fin de continuar mejorando la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Este proyecto aporta una solución innovadora a los desafíos actuales de la enseñanza de Estudios Sociales.

Palabras claves: Plataforma digital, proceso enseñanza aprendizaje, gamificación, motivación, herramientas interactivas



ABSTRACT

This degree work, entitled "Design of Activities in an Interactive Digital Platform for the Teaching of Social Studies through Gamification", aims to design gamified activities in an interactive digital platform to improve the teaching of Social Studies in sixth grade students of the Private Educational Unit "UNEPAT". The research is based on the need to adapt education to new technologies and innovative methodologies that promote greater motivation, participation and academic performance. In the current context, gamification is presented as an effective pedagogical tool that uses game dynamics, such as points, rewards and challenges, to create more immersive and meaningful learning experiences. Throughout the study, interactive activities were designed that, implemented on a digital platform, seek not only to capture the interest of students, but also to improve their understanding of the theoretical and practical contents of Social Studies. The research includes a theoretical review of key concepts, such as constructivism, connectivism and motivation theories, that support the use of gamification in the educational field. In addition, empirical methodologies such as surveys, interviews, and direct observation were applied to measure the impact of these activities on student motivation and performance. The results show that the design of gamified activities increased the motivation, commitment and academic performance of students, validating the effectiveness of gamification as a pedagogical strategy in digital environments.

Keywords: Digital platform, teaching-learning process, gamification, motivation, interactive tools



ÍNDICE DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	11
1.1 Antecedentes	11
1.2.1 El constructivismo	14
1.2.2 Gamificación	15
1.2.3 La gamificación como estrategia didáctica	16
1.2.4 Aplicación del modelo de gamificación	17
1.2.5 Elementos de la Gamificación	17
1.2.6 Plataformas Digitales Interactivas en la Enseñanza	19
1.2.7 La educación virtual	20
1.2.8 Ventajas y desventajas de Mil Aulas	20
1.2.8.1 Ventajas.	20
1.2.8.2 Desventaja.	20
1.2.9 Estudios Sociales en la Educación Básica	21
1.2.10 Elementos lúdicos y motivacionales en contextos educativos.	21
1.2.11 La importancia del diseño en las estrategias lúdicas de aprendizaje	22
1.2.12 Factores externos que puedan influir en los resultados, como el entorno familiar o socioeconómico.	22
Desigualdad socioeconómica:	22
Factores Determinantes personales:	23
1.2.13 Teorías del Aprendizaje y Motivación	23
1.2.14 Motivación de aprendizaje con gamificación	24
1.2.15 La importancia del diseño en las estrategias lúdicas de aprendizaje	25
1.2.16 Las tecnologías de la información y la educación	26
1.2.17 Bases legales.	27
1.2.18 Criterios de posición que asumen los investigadores	27



CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	29
2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías	29
Tabla 1 Operación de las Variables.....	30
2.2 Enfoque de la Investigación	31
2.3 Alcance de la investigación	31
2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación	32
2.7 Escala de Likert para la Encuesta Final:	35
2.8 Delimitación de la población y muestra	35
2.9 Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.	35
2.10 Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el	36
proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación.	36
2.11.1 Etapa del diagnóstico inicial	37
2.11.2 Etapa de la modelación de la propuesta	38
2.11.3 Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta (teórica o empírica)	38
2.12 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico	39
2.12.1 Principales resultados mediante la ficha de observación	39
2.12.2 Principales resultados de la encuesta aplicada al docente	40
2.12.3 Principales resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes	41
2.12.4 Principales resultados mediante la triangulación metodológica	43
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	45
3.1 Modelación de la propuesta	45
3.1.1 Presentación de la propuesta	45
3.1.2 Propósitos u objetivos generales y específicos	46
3.1.3 Fundamentación teórica de la propuesta	47
3.1.4 Estructura y dinámica de las actividades de gamificación en la plataforma interactivas.	48
3.1.5 Curso Virtual Plataforma” MIL AULAS”	50



3.1.6 Contenido de las unidades diseñadas en la página interactiva	51
3.1.7 Contenido de actividades diseñadas en la página interactiva	53
3.1.8 Implementación	59
3.1.9 Recursos	60
3.1.10 Recursos Utilizados para el desarrollo de actividades en una plataforma digital mediante la gamificación.	62
3.1.11 Requisitos y Condiciones para la Realización de Actividades de Gamificación en Estudios Sociales	62
3.2 Validación de la propuesta	63
3.2.1 Validación de la propuesta por parte de los especialistas	63
3.2.2 Evaluación de la propuesta por parte de los estudiantes	64
3.3 Relación de los Resultados con los Objetivos Planteados	69
3.4 Relación de los Resultados con las Teorías Abordadas	70
CONCLUSIÓN	71
RECOMENDACIONES	72
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	73



ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1 Operación de las Variables	30
Tabla 2 Actividades gamificadas en la plataforma digital.	39
Tabla 3 Ficha de observación realizada a los docentes.	40
Tabla 4 Selección de Plataformas	41
Tabla 5 Triangulación de Resultados de los Instrumentos Aplicados en el Diagnóstico	43
Tabla 6 Unidades planificadas	49
Tabla 7 Recursos utilizados	61
Tabla 8 Encuesta a Especialistas	63
Tabla 9 Tabulación de la pregunta 1	65
Tabla 10 Tabulación de la pregunta 2	66
Tabla 11 Tabulación de la pregunta 3	67
Tabla 12 Tabulación de la pregunta 4	67
Tabla 13 Tabulación de la pregunta 5	68



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Motivación para el uso de la gamificación	41
Figura 2 Diseño de Actividades	42
Figura 3 Impacto en el Aprendizaje	42
Figura 4 Desafíos en la Implementación.....	43
Figura 5 Curso Virtual Plataforma” MIL AULAS”.....	50
Figura 6 Bienvenida al curso "MILS AULAS"	50
Figura 7 Unidad 1.....	51
Figura 8 Unidad 2.....	51
Figura 9 Unidad 3.....	52
Figura 10 Unidad 4.....	52
Figura 11 Video d enganche	54
Figura 12 Mapa mental	54
Figura 13 Google form.....	55
Figura 14 Actividad lúdica.....	55
Figura 15 Sopa de letras	56
Figura 16 Juego de preguntas.....	56
Figura 17 Foro.....	57
Figura 18 Evaluación	60
Figura 19 Evaluación	60
Figura 20 Crucigrama interactivo en Educaplay.....	65
Figura 21 Conceptos principales	66
Figura 22 Actividad asincrónica	67
Figura 23 Actividades gamificadas	68
Figura 24 Lecciones de Estudios Sociales	69



INDÍCE DE ANEXOS

ANEXO A Ficha de observación.....	76
ANEXO B Entrevistas a Docentes	78
ANEXO C Encuesta a estudiantes.....	79
ANEXO D Entrevista a Especialista	80
ANEXO E Encuesta a estudiantes.....	81
ANEXO F Actividad en educapley	82
ANEXO G Video explicativo.....	82
ANEXO H Actividad lúdica.....	83
ANEXO I Contenido en canva	83

INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

En la era digital actual, la educación está experimentando una transformación radical, y los métodos tradicionales de enseñanza están siendo desafiados por nuevas herramientas y enfoques innovadores. Uno de los campos que está siendo revitalizado por estas tendencias es la enseñanza de estudios sociales, una disciplina para comprender la sociedad, su historia, cultura y dinámicas actuales. En este contexto, el proyecto de desarrollo de actividades en una plataforma digital interactiva para la enseñanza de Estudios Sociales en 6to de básica en la Unidad Educativa particular “UNEPAT”, mediante gamificación, surge como una respuesta innovadora y prometedora para mejorar el compromiso, la participación y el aprendizaje activo de los estudiantes.

Este proyecto propone diseñar actividades en una plataforma digital interactiva para la enseñanza de Estudios Sociales en 6to de básica en la Unidad Educativa particular “UNEPAT” mediante la gamificación, que aproveche las dinámicas de juego para enseñar conceptos y habilidades clave de Estudios Sociales de una manera atractiva y efectiva.

El aprendizaje de Estudios Sociales es fundamental para formar ciudadanos informados y críticos que comprendan las complejidades de la sociedad en la que viven. Sin embargo, a menudo se enfrenta al desafío de mantener el interés de los estudiantes, especialmente en un mundo donde la atención es un recurso escaso y altamente disputado. La gamificación ofrece una solución innovadora a este desafío al transformar el aprendizaje en una experiencia inmersiva, divertida y significativa.

Además de mejorar el compromiso y la motivación de los estudiantes, la plataforma digital interactiva en la Unidad Educativa particular “UNEPAT”, también tiene el potencial de personalizar el aprendizaje, adaptándose a las necesidades individuales de cada estudiante y proporcionando retroalimentación inmediata y relevante. Esto puede ayudar a abordar las diferencias de aprendizaje entre los estudiantes y garantizar que todos tengan la oportunidad de alcanzar su máximo potencial.



En resumen, el proyecto de diseñar actividades en una plataforma digital interactiva para la enseñanza de Estudios Sociales en 6to de básica en la Unidad Educativa particular “UNEPAT”

mediante la gamificación, representa una oportunidad emocionante para revitalizar la educación en este campo crucial. Al combinar la tecnología digital con estrategias de juego innovadoras, esta plataforma tiene el potencial de transformar la forma en que se enseñan y se aprenden Estudios Sociales, preparando a los estudiantes de la Unidad Educativa Particular “UNEPAT” para comprender y participar de manera activa en la sociedad del siglo XXI.

Justificación del problema

El uso de plataformas digitales interactivas en la enseñanza de Estudios Sociales en 6to de básica en la Unidad Educativa Particular “UNEPAT”, se justifica por la necesidad de adaptar la educación a las nuevas tecnologías y metodologías de aprendizaje. La gamificación, como estrategia pedagógica, puede aumentar la motivación y el interés de los estudiantes, facilitando la comprensión de conceptos complejos y promoviendo un aprendizaje activo.

La falta de recursos didácticos adecuados y la escasa integración de herramientas digitales en el aula representan un obstáculo para el desarrollo de competencias críticas en los estudiantes de la Unidad Educativa Particular “UNEPAT”.

“La gamificación incentiva a que se lleven a cabo actividades vinculadas al juego que son disfrutables por parte de los estudiantes, a través de las que se adquiere conocimiento” (García & Martínez, 2021)

La gamificación resalta un aspecto fundamental en el proceso de aprendizaje: la capacidad de convertir la educación en una experiencia más atractiva y motivadora. Al integrar elementos lúdicos en la enseñanza aprendizaje, se anima no solo el interés de los estudiantes, sino también una participación en su proceso. Esto sugiere que el aprendizaje no tiene que ser un proceso rígido y monótono, sino que puede ser dinámico y satisfactorio. Así, la gamificación se presenta como una estrategia eficaz para mejorar la retención de conocimientos y la motivación. Incorporar este aspecto en la tesis puede ofrecer un enfoque innovador y relevante sobre cómo transformar el aprendizaje en un proceso más efectivo y significativo.

Planteamiento del problema.

En la Unidad Educativa Particular "UNEPAT", ubicada en la ciudad de Guayaquil, Ecuador, los docentes de 6to de básica han identificado dificultades en el aprendizaje de Estudios Sociales. Los estudiantes muestran desinterés y dificultades para conectar los contenidos teóricos con su contexto real. Esta problemática se manifiesta por la poca participación en clase y en un rendimiento académico insatisfactorio en evaluaciones. La falta de recursos interactivos y de metodologías que fomenten la participación de los estudiantes limita la efectividad de la enseñanza. en la Unidad Educativa Particular "UNEPAT"

En un mundo cada vez más digital, la enseñanza de estudios sociales debe adaptarse a las nuevas realidades. Los educadores se enfrentan al reto de captar la atención de los estudiantes y fomentar su interés. Una propuesta interesante es el uso de plataformas digitales interactivas que incorporen elementos de gamificación, lo cual podría transformar la experiencia de aprendizaje.

La idea es que, al implementar la gamificación, se puedan explorar nuevas formas de enseñanza que beneficien a estudiantes como a docentes. Esta iniciativa podría no solo mejorar el aprendizaje, sino también aumentar la satisfacción de los estudiantes y sus familias, así como la de los propios educadores.

La pregunta clave que surge es: ¿Cómo puede el uso de actividades en una plataforma virtual interactiva, basada en gamificación, mejorar la enseñanza y el aprendizaje de estudios sociales? Esta cuestión nos lleva a investigar los posibles beneficios de la gamificación en este contexto específico y a identificar las mejores prácticas para desarrollar actividades que realmente resuenen con las necesidades y características de los estudiantes de 6to básico de la Unidad Educativa UNEPAT

"(Grisales, 2017) afirmó que los factores ambientales y personales, cognitivos y afectivos, limitan la comprensión y dominio de conocimientos en Ciencias Sociales"

Las dificultades en la comprensión y el dominio de conocimientos en Ciencias Sociales son influenciadas por factores ambientales, así como por aspectos personales relacionados con la cognición y las emociones.

Precisión del Tema

Este proyecto se centra en el diseño de actividades en una plataforma digital interactiva para la enseñanza de Estudios Sociales en 6to de básica, utilizando la gamificación como herramienta principal. Se busca investigar cómo estas actividades pueden mejorar el interés y el rendimiento académico de los estudiantes. Las líneas de investigación incluyen la integración de tecnologías educativas, el diseño de actividades gamificadas y la evaluación del impacto en el aprendizaje.

Objeto de la Investigación

El objeto de la investigación es el diseño de actividades gamificadas en una plataforma digital interactiva para la enseñanza de estudios sociales en estudiantes de 6to de básica.

Objetivo General

Diseñar un conjunto de actividades interactivas y gamificadas en una plataforma digital que mejore la enseñanza de estudios sociales en 6to de básica en la Unidad educativa particular “UNEPAT”.

Preguntas Científicas

- ✓ ¿Cuáles son las teorías y enfoques pedagógicos que respaldan el uso de la gamificación en la enseñanza de estudios sociales?
- ✓ ¿Cuál es el nivel de motivación y participación de los estudiantes en las clases de estudios sociales antes de implementar la propuesta?
- ✓ ¿Qué características deben tener las actividades gamificadas para ser efectivas en la enseñanza de estudios sociales?
- ✓ ¿Cómo se puede medir el impacto de las actividades gamificadas en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes?

Declaración de las Variables

Variable Independiente: Actividades gamificadas en la plataforma digital.

Variable Dependiente: Motivación y rendimiento académico de los estudiantes en estudios sociales.

Variables Ajenas: Contexto escolar, formación docente, recursos tecnológicos disponibles.

Objetivos específicos de la investigación.

- ✓ Analizar y sintetizar la literatura existente sobre gamificación y su aplicación en la enseñanza de estudios sociales.
- ✓ Realizar encuestas y entrevistas a docentes y estudiantes para evaluar el nivel de motivación y participación en estudios sociales.
- ✓ Diseñar actividades gamificadas basadas en los resultados del diagnóstico y en las teorías pedagógicas pertinentes.
- ✓ Presentar las actividades diseñadas y evaluar su impacto en la motivación y el rendimiento académico mediante métodos estadísticos.

Identificación de los Métodos Para Emplear

Métodos Teóricos

Entre los métodos teóricos utilizados dentro de la investigación se encuentran:

Histórico-Lógico: Este método contextualiza la evolución de la gamificación, explorando sus raíces conceptuales, su desarrollo a lo largo del tiempo, y su incorporación en la educación moderna. Se analiza cómo la gamificación, inicialmente aplicada en psicología y marketing, ha avanzado con la tecnología para convertirse en una estrategia educativa, destacando su evolución y la transformación en la interacción de los estudiantes con el aprendizaje.

Inductivo-Deductivo: Utilizado para formular hipótesis sobre la efectividad de la plataforma. Este enfoque comienza con la observación de datos específicos sobre cómo los estudiantes interactúan con la plataforma y generaliza patrones y tendencias para desarrollar hipótesis sobre su impacto en el aprendizaje. Posteriormente, se utilizan principios generales para deducir y probar la efectividad de la plataforma en función de las hipótesis formuladas.

Análisis-Síntesis: Aplicado para evaluar la información recopilada y diseñar la propuesta. Este método implica descomponer la información en sus componentes fundamentales (análisis) y luego combinar estos elementos para crear una visión integral y coherente (síntesis). Permite comprender en profundidad los datos recopilados y construir una propuesta efectiva para la implementación y mejora de la plataforma.

Revisión bibliográfica: Esto permitirá resumir y recopilar información detallada de

factores asociados a la tecnología educativa y la enseñanza de Estudios Sociales, logrando identificar todos los aspectos, teorías, definiciones y características que sustenten en gran medida la efectividad de la presente investigación.

Métodos Empíricos:

Observación: Este método se utilizará para observar directamente cómo los estudiantes interactúan con las actividades de gamificación. Permite determinar el desarrollo de habilidades, destrezas y conocimientos en la materia, así como comprender su afinidad hacia las metodologías basadas en juegos y las dificultades de aprendizaje más comunes que puedan surgir. La observación directa en el aula o en el entorno digital proporcionará información valiosa sobre la efectividad de la gamificación en la enseñanza.

Encuesta: A través de encuestas, se recopilará información sobre las dificultades que los estudiantes encuentran durante el aprendizaje con actividades de gamificación. Además, se obtendrán datos sobre su nivel de motivación, interés y preferencia por el uso de entornos virtuales y recursos tecnológicos en comparación con métodos tradicionales.

Entrevista: Este método se empleará para recoger opiniones de los docentes sobre el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se explorarán sus perspectivas sobre cómo estas actividades digitales afectan el aprendizaje y las dificultades que los estudiantes enfrentan. Las entrevistas con los docentes ofrecerán una visión cualitativa sobre la integración de la gamificación en el currículo y su impacto en el rendimiento académico.

Pruebas de Desempeño: Se aplicarán pruebas de desempeño para evaluar el conocimiento de los estudiantes antes y después de la implementación de las actividades de gamificación. Las pruebas proporcionarán datos cuantitativos sobre la efectividad de la gamificación en la mejora del aprendizaje, permitiendo una evaluación clara del progreso y la eficacia de la propuesta.

Validación de Especialistas: Este método garantizará la calidad y precisión de las actividades de gamificación deseadas. Especialistas en educación revisarán la propuesta para asegurar que cumpla con los estándares educativos y pedagógicos. Sus recomendaciones permitirán realizar ajustes y mejoras, optimizando así los resultados del proyecto. Para la recolección de datos, se utilizarán guías de entrevista y cuestionarios digitales a través de Google

Forms, empleando formatos como la escala de Likert y preguntas de opción múltiple para facilitar el análisis y la interpretación de la información recopilada.

Métodos Matemáticos-Estadísticos:

Análisis Descriptivo: Este método se utilizará para resumir, detallar y describir las principales características de los datos recolectados. Se sintetizarán los conceptos y teorías obtenidos para presentarlos de manera clara y comprensible, lo que facilitará la interpretación de los resultados y permitirá generar una visión general del impacto de la gamificación.

Triangulación: La triangulación permitirá analizar los datos desde diferentes perspectivas y fuentes para obtener una comprensión más completa y precisa. Este enfoque fortalecerá la propuesta al combinar diferentes indicadores y metodologías, asegurando resultados más confiables para la evaluación de la gamificación en la enseñanza.

Declaración de la población y muestra

Población: Estará conformada por 81 estudiantes de 6to de básica, 2 docentes y 4 especialistas de la Unidad Educativa Particular “UNEPAT”.

Muestra: Se seleccionará una muestra representativa de 27 estudiantes, 2 docentes y 4 especialistas para realizar las encuestas y entrevistas.

Tipo de muestra: Muestra no probabilística por conveniencia, debido a que no se utilizó ninguna fórmula o técnica de muestreo. Pues, se trabaja con el grupo de estudiantes que presenta mayor complicación y necesidad sobre el tema de estudio. También, satisface los objetivos de la investigación.

Declaración del tipo de investigación

La investigación sobre el diseño de actividades en una plataforma digital interactiva para la enseñanza de estudios sociales mediante gamificación integra un enfoque mixto, utilizando métodos cuantitativos y cualitativos, los métodos cuantitativos se enfocan en medir variables como la motivación y el rendimiento académico, mientras que los cualitativos aportan una perspectiva más profunda sobre las experiencias de estudiantes y docentes. La investigación es de tipo descriptivo y aplicado, analiza las necesidades educativas de los estudiantes y evalúa cómo la gamificación puede mejorar su aprendizaje, estudiando las características de la plataforma y las

actividades diseñadas, así como la interacción de los estudiantes y su impacto en el proceso educativo. Además, desarrolla e implementa actividades prácticas para resolver problemas específicos, mejorando la participación y comprensión de los estudiantes. Los resultados obtenidos permiten ajustar las estrategias y adaptarlas a los avances tecnológicos, logrando un equilibrio entre el análisis teórico y la aplicación práctica en contextos reales.

Principales Aporte

Los resultados de esta investigación están destinados a mejorar los métodos de enseñanza en estudios sociales para estudiantes de 6to de básica de la Unidad Educativa Particular “UNEPAT”, destacando el uso de tecnologías interactivas y la gamificación como estrategias efectivas para el aprendizaje. Se diseñarán actividades en una plataforma virtual interactiva, centradas en la gamificación, con el objetivo de proporcionar evidencia empírica sobre cómo esta plataforma impacta en la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes.

La gamificación ha demostrado ser una herramienta poderosa en el ámbito educativo, mejorando la motivación y el desempeño académico. Según un estudio, la mayoría de los estudiantes encuestados afirmaron que la gamificación aumentó su interés y participación en las actividades escolares. Este enfoque innovador busca transformar el aprendizaje de Estudios Sociales en 6to de básica de la Unidad Educativa Particular “UNEPAT”, en una experiencia más atractiva y efectiva, fomentando un mayor involucramiento de los estudiantes y mejorando sus resultados académicos

Este enfoque no solo busca captar la atención de los estudiantes, sino también fomentar un aprendizaje significativo que les permita conectar los conocimientos adquiridos con su realidad cotidiana. La investigación proporcionará un marco teórico y ejemplos prácticos que servirán de guía para futuras implementaciones de gamificación en el aula.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

Importancia: La implementación de un proyecto de gamificación en una escuela es esencial, ya que transforma radicalmente el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciéndolo más atractivo y efectivo para los estudiantes. Al integrar elementos de juego, como desafíos, recompensas y

competencias, la gamificación aumenta significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que se traduce en un mejor rendimiento académico. Además, esta metodología permite la personalización del aprendizaje, adaptándose a las necesidades individuales de cada estudiante, y fomenta la colaboración y el trabajo en equipo.

En resumen, diseñar actividades de gamificación y desarrolladas en la escuela permite un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo que no solo promueve un mejor desarrollo académico, sino que también cultiva habilidades clave para el éxito futuro de los estudiantes en esta y otras áreas

Necesidad social: La gamificación ha surgido como una respuesta innovadora a una necesidad social creciente en el ámbito educativo y laboral. En un mundo cada vez más digitalizado y competitivo, existe una demanda creciente de métodos efectivos para motivar y comprometer a las personas en actividades de aprendizaje y trabajo. La gamificación aborda esta necesidad al integrar elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación y el empleo, con el objetivo de aumentar la participación, la motivación y el rendimiento. Al ofrecer experiencias interactivas y atractivas, la gamificación no solo mejora la retención de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que también promueve un mayor disfrute y compromiso con las tareas y actividades.

En la actualidad científica

La gamificación ha surgido como un área de estudio y aplicación de gran interés. Esta metodología, que utiliza elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos como la educación, la salud y el trabajo, ha capturado la atención de investigadores y profesionales debido a su potencial para mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento en diversas áreas. Estudios recientes han demostrado los beneficios de la gamificación en la educación, que promueven habilidades como el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación

El presente trabajo de titulación se encuentra estructurado en tres capítulos.

La realización de este proyecto es parte fundamental en el proceso de Titulación como magíster en educación mención pedagogía en entornos digitales, para ello se enfocó en el diseño de actividades en una plataforma digital interactiva para la enseñanza de Estudios Sociales en 6to de básica de la Unidad Educativa Particular “UNEPAT”, mediante gamificación. A continuación, se ofrece una breve descripción del contenido de cada capítulo:

En la Introducción se presenta el contexto del proyecto, se define el problema de investigación y se establecen los objetivos y la relevancia del trabajo. Se proporciona una visión general del enfoque metodológico y se presenta la estructura general del informe.

Capítulo 1 Marco teórico:

Se revisa la literatura relevante relacionada con la gamificación en la educación, los fundamentos de Estudios Sociales y los principios de diseño de actividades en una plataforma interactiva. Se identifican las teorías y conceptos clave que sustentan el diseño de las actividades.

Capítulo 2 - Metodología para el desarrollo:

Esta parte de la tesis describe los aspectos clave del proceso de investigación, incluyendo el enfoque (cuantitativo, cualitativo o mixto), el tipo de estudio, el paradigma, las variables a analizar, los métodos y técnicas de recolección de datos, los instrumentos utilizados, y la población y muestra seleccionadas. Además, explica cómo se realizará el diagnóstico, la ejecución y la validación de los resultados, asegurando la coherencia y validez de la información.

Capítulo 3, Presentación y validación de la propuesta

Este capítulo aborda el diseño de actividades de gamificación en una plataforma interactiva. Se detalla el diseño de las actividades, incluyendo sus objetivos, mecánicas de juego y elementos visuales, así como el proceso de integración en la plataforma y los ajustes realizados durante su ejecución. Además, se presenta la validación de estas actividades a través de especialistas con un análisis de los datos recolectados para evaluar la efectividad y el impacto de la propuesta. Se presentan los resultados obtenidos a partir de los métodos empleados en la investigación, así como las conclusiones derivadas de estos hallazgos. También, se brindan recomendaciones para futuras investigaciones en el entorno educativo. Finalmente, se incluye la bibliografía utilizada y los anexos desarrollados a lo largo del estudio.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

En este capítulo, se ofrece una contextualización de investigaciones tanto internacionales como nacionales que ayuden a situar el estudio en un marco histórico y académico. Se analizarán enfoques previos que han abordado temas relacionados, así como los hallazgos más relevantes que han surgido de esos estudios. También se presentarán las bases teóricas que proporcionan el soporte conceptual fundamental para esta investigación, explorando las teorías y enfoques que orientan el análisis e interpretación de los datos. Por último, se hará hincapié en las bases legales, garantizando que la investigación esté alineada con los principios legales nacionales pertinentes.

1.1 Antecedentes

El marco teórico de esta investigación se centra en la aplicación de la gamificación en la enseñanza de estudios sociales para estudiantes de 6to de básica en la Unidad Educativa Particular “UNEPAT”. La gamificación, como estrategia pedagógica, utiliza elementos de juego para fomentar la motivación y el compromiso en el aprendizaje. Este enfoque se apoyó en teorías educativas que resaltan la importancia de las tecnologías interactivas y métodos innovadores para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Analizó la eficacia de estas herramientas en el contexto de estudios sociales permitió evaluar su impacto en la participación y el rendimiento académico de los estudiantes

(Ordoñez, 2021) afirmó que “el estudio se trató de una investigación descriptiva de tipo revisión bibliográfica, cuyo objetivo principal fue analizar las metodologías activas propicias para la enseñanza de las Ciencias Sociales en la Educación General Básica. “

Los métodos de investigación científica utilizados fueron: revisión documental, análisis de contenido, hermenéutico y analítico sintético. Entre las principales consideraciones destaca el beneficio de las metodologías activas en la enseñanza de las Ciencias Sociales. El aula invertida y la gamificación como métodos activos movilizan las estructuras cognitivas hacia la adquisición del nuevo conocimiento, incorporándolo de manera rápida y duradera. Estos métodos apoyaron las estrategias y metodologías activas en un contexto constructivista direccionado al logro del aprendizaje significativo como contribución al desarrollo de la creatividad, la reflexión, la argumentación, la criticidad y la independencia cognoscitiva.



(Semanate & Gómez, 2021) argumentaron que el propósito del estudio fue desarrollar estrategias didácticas activas para la mejora del desempeño académico en los estudiantes de octavo año en la asignatura de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Belisario Quevedo de Latacunga, Ecuador.

El proceso se dio desde un enfoque transformador, llevado metodológicamente desde la interpretación cualitativa y el método Investigación Acción (IA). Las estrategias didácticas activas mejoraron significativamente el desempeño académico del educando, en el sentido de que favorecen una mayor adquisición de conocimientos y saberes sobre los temas de Estudios Sociales, al coadyuvar a la apropiación de las tecnologías, avivar la motivación de los estudiantes y promover la participación de los padres en el proceso educativo.

(Acosta, 2024) indicó que el objetivo del estudio fue proponer la gamificación en la asignatura de Historia para fortalecer el aprendizaje, tanto dentro como fuera del aula, de los alumnos mayores de 18 años, para lo cual se seleccionaron herramientas tecnológicas como Quizlet, Kahoot, ClassDojo, Symbaloo y Quizizz las mismas que están dirigidas a los cuatro tipos de jugadores que involucra esta metodología.

La propuesta está especificada en cada una de las sesiones que se llevarán a cabo y cuentan con su respectiva rúbrica de evaluación. En cada sesión se encuentran los objetivos académicos que se quieren alcanzar y las especificaciones concretas que el profesor propone antes de realizar cada actividad con el uso de los recursos digitales que se han creado para cada tema. Se concluye que se debe dar un paso más hacia una enseñanza más activa y atractiva para este grupo de alumnos, incorporando las TIC como medio de recursos educativos a través de la metodología de gamificación.

(Bermúdez, 2015) concluyó que la investigación realizada respondió al interés de los investigadores de conocer la posibilidad de mejorar las prácticas educativas a partir del uso de los juegos serios digitales. Estos, a diferencia de los video juegos, centran su fin en formar y no en entretener.

En la búsqueda de estrategias pedagógicas que permitan innovación en el aula, la interacción por parte de los estudiantes y el fomento de aprendizajes significativos en estudiantes colombianos, los investigadores se plantearon construir un estado del arte sobre los juegos serios en el ámbito educativo en Colombia entre los años 2005-2014, analizando investigaciones



colombianas, identificando evolución, tendencias y uso de juegos serios en las ciencias sociales y humanas.

Hernández, 2015) comentó que el Servicio Nacional de Bachillerato en Línea "Prepa en Línea-SEP" se convirtió, desde un punto de vista macro, en una estrategia innovadora del Sistema Educativo Nacional para apoyar los estudios de las personas que deseaban continuar con su bachillerato. Este proyecto promovió un modelo educativo innovador basado en el constructivismo, con enfoque en competencias, el aprendizaje social, el conectivismo y con el apoyo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

El ambiente de aprendizaje se diseñó en la plataforma educativa Moodle versión 2.6.4.; pero, además de utilizar los aplicativos tecnológicos que la plataforma ofrece, se agregaron otros plugins que permitieran emplear una estrategia educativa basada en la gamificación. Como parte de los resultados se presenta un análisis con las apreciaciones de los usuarios, quienes perciben con agrado el diseño de la plataforma, ya que les ofrece herramientas de seguimiento a las actividades y recursos pendientes por revisar a través de la participación automática; asimismo, se encuentra como retos la necesidad de incluir en estos aplicativos retroalimentación automática y vincular ranking y Mi avance con el sistema de insignias.

La implementación de metodologías activas, como el aula invertida, la gamificación y los juegos serios digitales, es fundamental para transformar las prácticas educativas y promover un aprendizaje significativo en Ciencias Sociales. Tal como afirmó Ordoñez (2021), estas metodologías movilizan las estructuras cognitivas, lo que facilita la adquisición de conocimientos duraderos. Además, el estudio de Semanate y Gómez (2021) argumentaron que las estrategias activas no solo mejoran el rendimiento académico, sino que también incrementaron la motivación estudiantil y la participación familiar, aspectos clave para el éxito educativo.

La propuesta de Acosta Santillán (2024) indicó la importancia de las TIC, al utilizar herramientas como Quizlet y Kahoot para personalizar el aprendizaje y adaptarlo a diferentes perfiles de estudiantes. Por otro lado, el análisis de Bermúdez (2015) sobre los juegos serios, concluyó que estos tenían una notable capacidad para innovar en la enseñanza, diferenciándose de los videojuegos tradicionales al enfocarse en la formación y el aprendizaje educativo. Hernández (2015) también comentó que la gamificación, apoyada en plataformas como Moodle, ofrece un entorno interactivo y motivador, aunque aún presenta desafíos en la mejora de la retroalimentación



y la integración de herramientas como los rankings. En conjunto, estas investigaciones confirman que el uso de metodologías activas, especialmente cuando se integran con tecnologías digitales, es esencial para lograr una enseñanza más efectiva y motivadora en el ámbito educativo.

García (2017) indicó que este trabajo pretendió ser la unión entre la teoría y la práctica de la gamificación aplicada a la propuesta de diseño, análisis y evaluación de materiales educativos, para la asignatura de Geografía e Historia, en el curso de 2º de ESO D del Centro Educativo Zola.

El estudio siguió dos vertientes claramente definidas, la primera hace referencia a una estructura teórica en la que se dará una visión general y amplia sobre los juegos en relación con la educación y el aprendizaje desde la óptica de distintas disciplinas, lo que sirvió de base para introducir y desarrollar el concepto de gamificación aplicado a la Pedagogía. La segunda, se refiere al trabajo práctico realizado con el curso mencionado, a partir de las premisas obtenidas sobre la aplicación de dinámicas de gamificación. Así pues, el trabajo dio una visión global y completa del desarrollo de los juegos y de sus elementos, para la elaboración de herramientas.

1.2 Bases teóricas de la investigación

1.2.1 El constructivismo

A partir de los años cincuenta, especialmente con la publicación del texto denominado Teoría general de los sistemas de Ludwig Von Bertalanffy, se cuestionó profundamente el paradigma del positivismo. Su propuesta se vio apoyada por los hallazgos hechos en la física. Einstein resaltó el papel del sujeto y del contexto en la interpretación de la realidad y, posteriormente, el golpe de gracia lo dio Heisenberg cuando formuló su 'principio de incertidumbre', según el cual: “no es posible determinar con exactitud la posición de una partícula ya que ésta está alterada por la velocidad y cuando se determine su velocidad no es posible ubicar con exactitud su “argumentó (Ortiz, 2015)

Estos elementos apoyaron la idea de que el ser humano es un activo constructor de su realidad, con lo cual, el constructivismo estableció algunos principios básicos. El conocimiento es una construcción del ser humano: cada persona percibe la realidad, la organiza y le da sentido en forma de constructos, gracias a la actividad de su sistema nervioso central, lo que contribuye a la



edificación de un todo coherente que da sentido y unicidad a la realidad. Existen múltiples realidades construidas individualmente y no gobernadas por leyes naturales: cada persona percibe la realidad de forma particular dependiendo de sus capacidades físicas y del estado emocional en que se encuentra, así como también de sus condiciones sociales y culturales. (Ortiz, 2015)

Es esencial comprender cómo los avances científicos del siglo XX transformaron la manera de interpretar la realidad. A partir de la obra de Ludwig Von Bertalanffy y su Teoría general de los sistemas, se inició un cuestionamiento profundo al positivismo, el cual dominaba la ciencia hasta entonces. Este cambio fue reforzado por descubrimientos en la física, como el principio de incertidumbre de Heisenberg, que evidenció la imposibilidad de conocer con precisión absoluta el comportamiento de las partículas. Estas ideas revolucionaron la forma en que se concibe el conocimiento, al mostrar que la realidad no es algo fijo y objetivo, sino que depende del sujeto que la observa.

El constructivismo, basado en estos nuevos enfoques, plantea que cada individuo construye su realidad de manera activa, influenciado por su contexto social, cultural y emocional. Esta perspectiva nos invita a repensar los enfoques tradicionales de aprendizaje, entendiendo que el conocimiento no es una transmisión pasiva, sino una creación personal. Es importante adoptar una visión más flexible y crítica, que integre las múltiples dimensiones de la experiencia humana y nos permita abordar los problemas desde un enfoque más amplio e inclusivo.

1.2.2 Gamificación

La gamificación en la educación es el proceso de integrar elementos y mecánicas de juegos en actividades educativas con el fin de motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Esto se logró mediante el uso de recompensas, desafíos, competencias y otros elementos propios de los juegos, que transforman las tareas educativas en experiencias más interactivas, divertidas y significativas para los estudiantes. La gamificación busca incrementar la participación, el rendimiento académico y el disfrute del aprendizaje al aprovechar la naturaleza lúdica y motivadora de los juegos.

(Cunningham, 2011) consideró que “la gamificación es “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”



(Santiago, 2020) argumentó que la mayoría de los países han optado por la continuidad del proceso educativo mediante recursos en línea, el uso de Internet ofrece una oportunidad única: la cantidad de recursos pedagógicos y de conocimiento disponibles, así como las diferentes herramientas de comunicación proveen plataformas privilegiadas para acercar la escuela y los procesos educativos a los hogares y a los estudiantes en condiciones de confinamiento.

En las últimas décadas, la inversión en infraestructura digital en el sistema escolar ha sido importante en buena parte de los países de América Latina. Las políticas educativas en el ámbito digital empezaron a aplicarse de manera incipiente en algunos países de la región a finales de la década de 1980.

Hasta mediados de la década de 1990, las estrategias tenían el propósito de mejorar los resultados de aprendizaje y enseñanza en las escuelas. Luego se comenzó a priorizar el objetivo de dar acceso a las y los estudiantes a equipamiento, prestando especial atención a los sectores de menor nivel socioeconómico como estrategia de nivelación y búsqueda de equidad. En los últimos años, con la masificación de la conectividad sobre la base de Internet móvil y el incremento de dispositivos digitales más accesibles, las políticas han redirigido sus esfuerzos a la formación de habilidades digitales de las y los estudiantes

(Sánchez, 2023) concluyó que la gamificación era una estrategia metodológica efectiva en estudiantes de educación básica elemental, identificando que la gamificación correspondía a una técnica aplicada por los docentes durante el proceso de aprendizaje, que utilizaba la mecánica de juegos en el ámbito educativo con la finalidad de conseguir resultados según la necesidad de su aplicación, ya fuera para impregnar algunos conocimientos, mejorar habilidades o recompensar acciones concretas.

1.2.3 La gamificación como estrategia didáctica

La integración de elementos propios de los juegos en la enseñanza, conocida como gamificación en el ámbito educativo, busca fomentar la participación y el compromiso estudiantil. Esto se logra mediante la introducción de recompensas, desafíos, niveles y retroalimentación instantánea, entre otras tácticas, con el objetivo de generar un entorno de aprendizaje más estimulante y dinámico para el desarrollo de habilidades y conocimientos de los estudiantes.



1.2.4 Aplicación del modelo de gamificación

(Ojeda, 2022) indicó que la incorporación de la gamificación y la tecnología suponían una nueva visión, o un nuevo conjunto de estrategias que facilitaban los procesos de enseñanza-aprendizaje, fomentando la colaboración en el aula, las actitudes e interacción, la cooperación y las emociones. Dado que una de las características de la gamificación era que podía motivar a los estudiantes y disponerlos para el aprendizaje.

(Guerrero, 2021) argumentó que en el mercado existían muchas plataformas que simulaban ambientes con diferentes mecánicas, las cuales podían facilitarnos poner en práctica estas técnicas, o podíamos echarle imaginación y crear nuestras propias reglas. El hecho de permitir que una persona se comportara de forma activa o pasiva en la formación seleccionada haría que su aprendizaje fuera duradero en el tiempo y motivador en su uso.

La incorporación de la gamificación y la tecnología en el ámbito educativo, tal como mencionaron Ojeda (2022) y Guerrero (2021), abre un abanico de posibilidades para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. La idea de que estas estrategias animan a la colaboración, interacción y la motivación donde la participación activa es primordial para un aprendizaje significativo de los estudiantes.

La gamificación no solo convirtió la clase en un espacio más dinámico, sino que también admitió que los estudiantes se sientan más comprometidos y emocionados por lo que aprenden. Además, la diversidad de plataformas y mecánicas que se pueden brindar a los profesores herramientas cambiantes para adaptar sus métodos a las necesidades de los estudiantes.

La creatividad en la ejecución de estas estrategias puede resultar en experiencias de aprendizaje únicas y personalizadas, lo que en última instancia contribuye a un entorno educativo más práctico y enriquecedor.

1.2.5 Elementos de la Gamificación

Partiendo de que la gamificación es el uso de elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos no relacionados con los juegos para motivar la participación, el compromiso y el aprendizaje, de manera particular los aprendizajes de estudios sociales por ello se incluyeron algunos de los elementos comunes utilizados en la gamificación como son:



Puntos: Estos elementos se otorgan a los usuarios por completar tareas, alcanzar objetivos, metas y por participar en actividades. Los puntos pueden acumularse y utilizarse para desbloquear recompensas o alcanzar niveles más altos dentro del propósito planteado.

Niveles: Los usuarios pueden progresar a través de diferentes niveles a medida que completan tareas o alcanzan objetivos específicos. Los niveles pueden aumentar en dificultad o desafío a medida que avanza el usuario.

Insignias/logros: Las insignias o logros se otorgan a los usuarios por alcanzar hitos importantes, adquirir habilidades específicas o completar ciertas acciones. Estas insignias pueden mostrar el progreso del usuario y actuar como un reconocimiento de sus logros.

Tablas de clasificación: Las tablas de clasificación muestran el rendimiento de los usuarios en comparación con otros participantes. Esto puede fomentar la competencia amistosa y motivar a los usuarios a mejorar su desempeño para ascender en la clasificación.

Desafíos o misiones: Los desafíos o misiones proporcionan a los usuarios objetivos específicos que deben cumplir dentro de un período de tiempo determinado. Estos desafíos pueden ser diseñados para fomentar la participación y el compromiso continuo.

Recompensas: Las recompensas se otorgan a los usuarios por completar tareas, alcanzar objetivos o participar en actividades. Estas recompensas pueden ser tangibles (como premios físicos o descuentos) o intangibles (como el reconocimiento público o la retroalimentación positiva).

Personalización: La personalización permite a los usuarios adaptar su experiencia de gamificación según sus preferencias individuales. Esto puede incluir la capacidad de elegir avatares, seleccionar objetivos personalizados o ajustar configuraciones de juego.

Narrativa: La gamificación puede integrar una narrativa o historia para proporcionar contexto y motivar a los usuarios a participar. Una narrativa envolvente puede hacer que las actividades sean más atractivas y significativas para los participantes.

Estos fueron solo algunos de los elementos comunes utilizados en la gamificación, y su implementación pudo variar según el contexto y los objetivos específicos del proyecto o aplicación. La combinación de estos elementos se adaptó a diferentes situaciones para crear una experiencia de usuario atractiva y motivadora, indicaron (Pineda et al., 2023)



1.2.6 Plataformas Digitales Interactivas en la Enseñanza

Las plataformas digitales interactivas en la enseñanza representan una revolución en el ámbito educativo, ofreciendo oportunidades sin precedentes para mejorar el proceso de aprendizaje. Estas herramientas permiten la creación de entornos de aprendizaje dinámicos y personalizados, donde los estudiantes pueden participar activamente y desarrollar habilidades de manera más efectiva. La interactividad de estas plataformas proporciona un mayor compromiso por parte de los alumnos, al permitirles explorar conceptos de forma práctica y recibir retroalimentación inmediata. Además, el acceso a recursos multimedia enriquece el contenido educativo, facilitando la comprensión y el recuerdo de la información. En resumen, las plataformas digitales interactivas son una valiosa adición al arsenal de herramientas educativas, que promueven un aprendizaje más participativo, motivador y efectivo para los estudiantes.

(Universal, 2019), dio a conocer desde el inicio de la Web 2.0, se incorporaron a la red diferentes plataformas educativas gratuitas que ofrecen una amplia visión de posibilidades para docentes y estudiantes que facilitarán el trabajo diario. Estas plataformas virtuales educativas gratuitas te ayudarán en tu formación y están diseñadas tanto para docentes como para estudiantes se puede elegir las que más se adecúen a tus necesidades educativas y descubre todo su potencial.

(Freire, 2022), afirmó que la evolución de la tecnología generó un impacto en el ámbito educativo, por ende, la inclusión de las plataformas educativas digitales dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje es requerido por docentes y estudiantes, ya que posee una amplia gama de servicios, repositorios y herramientas favorables al desarrollo de entornos virtuales para el aprendizaje significativo del educando, es por ello que las plataformas derivan como una alternativa para un paradigma que crea una nueva visión del ambiente pedagógico.

(Gavilánez, 2016) indicó que “Las plataformas virtuales conforman una herramienta de apoyo pedagógica para la enseñanza aprendizaje y muy útil para compartir información”

Las plataformas virtuales representaron una herramienta pedagógica valiosa para el proceso de enseñanza-aprendizaje y resultaron especialmente útiles para el intercambio de información.



1.2.7 La educación virtual

Si bien es cierto que esta ofrece un caudal de oportunidades no solo para la educación, sino para otro tipo de actividades (de interacción, informativas, lúdicas, etc.), no menos cierto es también que las denominadas Técnicas de Información y Comunicación (TIC) así como Internet han transformado las relaciones, cogniciones, costumbres y hábitos humanos, generando tanto posturas a favor como en contra en torno a los beneficios y cambios paradigmáticos hacia la virtualidad de la educación y, por ende, hacia la educación virtual, afirmó (Göller, 2012)

1.2.8 Ventajas y desventajas de Mil Aulas

Mil aulas brindan el servicio de plataforma LMS (Moodle), con mil aulas se puede subir talleres, cursos de manera gratuita, y conceder acceso a las personas que necesiten acceder este tipo de actividades. El funcionamiento de mil aulas es a través del alquiler de servidores e instala Moodle en ellos, aparte de eso automatiza todo el proceso de creación de portales personalizados.

Eso significa que se puede crear un portal propio en mil aulas, por tanto, se tendrá básicamente una plataforma propia LMS en la nube, la plataforma que utiliza mil aulas es e Moodle, con lo cual será como si hubieras utilizado Moodle para poder impartir cursos por Internet.

1.2.8.1 Ventajas.

La principal ventaja de mil aulas es que la utilización de la plataforma es gratis, esto implica que no se debe de pagar nada por el uso de la plataforma convirtiéndose en una de las herramientas muy útiles y prácticas para poder utilizar y aplicar todos los recursos de enseñanza y aprendizaje. Otra ventaja es que, a pesar de ser gratis, mil aulas permiten crear una propia escuela virtual, como todo está automatizado en mil aulas, por ello no se debe preocupar por instalar nada, ya que cualquier aplicación que se quiera anclar o ejecutar se lo podrá realizar con total confianza.

1.2.8.2 Desventaja.

Los estudiantes van a estar expuestos a publicidad, lo cual mermaría el interés por parte de los usuarios como un proyecto serio. Las funciones serán limitadas, sobre todo si se piensa en comercializar los cursos por Internet, ya que no tiene integraciones de pago, lo cual es muy necesario para vender cursos por Internet.



Por otra parte, no se puede personalizar el portal, lo cual también es una funcionalidad muy requerida para vender cursos en línea.

1.2.9 Estudios Sociales en la Educación Básica

Las Ciencias Sociales abarcan una gama de disciplinas científicas que buscan comprender la sociedad, la historia, la geografía y la cultura. En un nivel básico, es importante enseñar a los estudiantes a comprender su entorno social, desarrollar habilidades críticas y aumentar la conciencia cívica. La integración de la gamificación en la enseñanza de estudios sociales puede contribuir a hacer que el contenido sea más interesante y significativo para los estudiantes. Para diseñar el proceso de buena manera, se debe seguir lo siguiente: el proyecto debe tener medios, tiempos y contenido; Equipo de diseño, preferencias y habilidades de trabajo y organización o grupos que se vayan a dedicar a diseñarlo e implementarlo.

Esta investigación cualitativa sobre la formación en Didáctica de las Ciencias Sociales en la carrera de Educación Básica se enfoca en el método de Estudio de Casos para describir y analizar la realidad educativa. Se examinan tres casos de estudiantes en práctica profesional y tres casos de profesores recién egresados. A través de la observación de la aplicación de una secuencia didáctica, entrevistas y testimonios, se recopilan evidencias que ayudan a comprender la enseñanza de las ciencias sociales en esta carrera, así como su aplicación en el ámbito escolar.

Conocimientos desarrollados por las ciencias sociales y seleccionados como contenidos para su enseñanza y aprendizaje en la realidad escolar. Permitieron establecer las diferencias identitarias básicas, aunque no excluyentes, entre la enseñanza de las ciencias sociales y otras áreas del conocimiento. Involucraron tanto conceptos generales como subordinados, los que representan redes temáticas y/o conceptuales de complejidad creciente, que contribuyen en la comprensión de la sociedad, indicó (Meneses, 2013)

1.2.10 Elementos lúdicos y motivacionales en contextos educativos.

Mencionó (Calvo, 2022), que “El diseño de experiencias lúdicas hay que mencionar la diversión, ya que, generalmente, la motivación principal que lleva a una persona a jugar es la diversión que se obtiene durante la actividad lúdica”

La incorporación de elementos lúdicos y motivacionales en contextos educativos es fundamental para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Al integrar juegos,



desafíos y recompensas en las actividades educativas, se crea un ambiente dinámico y estimulante que no solo hace que el proceso de aprendizaje sea más entretenido, sino que también potencia la motivación intrínseca de los alumnos. Estas aproximaciones no solo les permitieron explorar conceptos de manera más activa y profunda, sino que también fomentaron el desarrollo de habilidades esenciales como la resolución de problemas y la colaboración.

La inclusión de elementos lúdicos no solo mejoró el compromiso de los estudiantes, sino que también les inspira a asumir un papel más activo en su propio proceso de aprendizaje, lo que contribuyó significativamente a su crecimiento académico y personal.

1.2.11 La importancia del diseño en las estrategias lúdicas de aprendizaje

El diseño de estrategias lúdicas de aprendizaje, fue importante para la efectividad y la experiencia educativa. Una planificación cuidadosa aseguró que los elementos lúdicos sean relevantes, atractivos y alineados con los objetivos de aprendizaje. Esto incluye seleccionar juegos, desafíos y actividades que fomenten la participación activa y la motivación intrínseca de los estudiantes. Además, un buen diseño tiene en cuenta las preferencias y características del público objetivo, adaptando las estrategias lúdicas para satisfacer sus necesidades individuales y promover un compromiso óptimo. En última instancia, la importancia del diseño radicó en su capacidad para crear experiencias de aprendizaje significativas y efectivas que inspiren a los estudiantes a explorar, descubrir y aprender de manera activa y divertida.

(Vegt, 2015), sostuvo que los juegos abordaron la estimulación positiva de conflictos (nivel de tensión moderado y conflicto basado en tareas), esto permitió que los miembros de un equipo tengan que enfrentarse y aprender a gestionar de manera positiva diferentes conflictos que puedan aparecer a la hora de resolver los desafíos propuestos. Además, el juego mantiene una retroalimentación constante que permite al equipo conocer su rendimiento.

1.2.12 Factores externos que puedan influir en los resultados, como el entorno familiar o socioeconómico.

Desigualdad socioeconómica: La diferencia en los recursos económicos y sociales entre distintos grupos puede tener un efecto notable en la disponibilidad de oportunidades educativas y, consecuentemente, en el rendimiento académico.



Factores Determinantes personales: Los factores determinantes personales, como la personalidad y las habilidades adquiridas, moldean nuestra forma de ser y actuar. Estos elementos impactan nuestra capacidad para enfrentar desafíos y aprovechar oportunidades. La autoconfianza y la resiliencia son cruciales para superar adversidades y alcanzar metas, mientras que la falta de motivación y las creencias limitantes pueden obstaculizar el desarrollo personal y profesional. Reconocer y desarrollar estos factores es vital para el crecimiento integral, ya que entender su influencia en nuestras decisiones y acciones permite enfocarnos en áreas que necesitan mejora. Asimismo, nos permite diseñar estrategias adaptadas a nuestras necesidades individuales para alcanzar el éxito en diversos ámbitos de la vida.

En última instancia, estos factores determinantes personales no solo son elementos intrínsecos de nuestra identidad, sino que también son pilares fundamentales que guían nuestro crecimiento y desarrollo a lo largo de nuestra trayectoria vital. (Martínez, 2005), sostiene que la competencia cognitiva como aquellas creencias en las propias capacidades para organizar y ejecutar lo necesario para obtener el nivel de logro deseado o autoeficacia, entendida como capacidad o habilidad intrínseca del individuo para el logro de las metas, que es una característica trascendental en el desempeño académico.

Como lo hizo notar (Jaramillo, 2018), el desarrollo emocional en los contextos áulicos tiene gran incidencia en la formación integral de la persona, aún más si se lo procura a temprana edad. Las emociones son el eje central para el accionar, es decir que determinan la conducta del ser humano; si esto se lo aplica a la educación, y una educación llena de emoción positiva da cabida a un aprendizaje significativo y a la autorregulación emocional del sujeto que aprende.

1.2.13 Teorías del Aprendizaje y Motivación

Los orígenes de las teorías contemporáneas del aprendizaje se remontan a hace muchos años. Gran parte de las cuestiones y los problemas que abordaron los investigadores modernos no son nuevos, y reflejan el deseo de las personas por entenderse a sí mismos, a los demás y al mundo que los rodea. En esta sección se describen los orígenes de las teorías contemporáneas del aprendizaje. Se comenzó con un análisis de las posturas filosóficas sobre el origen del



conocimiento y su relación con el ambiente, y se concluyó con algunas de las primeras perspectivas psicológicas del aprendizaje.

El aprendizaje es inferido, es decir, que no lo observamos de manera directa sino a través de sus productos y resultados. Los investigadores y profesionales que trabajan con estudiantes podrían creer que éstos han aprendido, pero la única forma en que podrían saberlo es evaluando los productos y los resultados del aprendizaje.

Las teorías conductuales y cognoscitivas concuerdan en que las diferencias entre los aprendices y en el entorno pueden afectar el aprendizaje, pero disienten en la importancia relativa que conceden a estos dos factores. Las teorías conductuales destacan el papel que desempeña el ambiente, específicamente la disposición y la presentación de los estímulos, así como la manera en que se refuerzan las respuestas. Las teorías conductuales asignan menos importancia a las diferencias del aprendiz que las teorías cognoscitivas, indicó (Schunk, 2012)

1.2.14 Motivación de aprendizaje con gamificación

Según el objetivo que se busque alcanzar, será necesario utilizar ciertas técnicas mecánicas en mayor medida que otras. Es importante destacar que la noción de la ludificación no se centra en la creación de un juego per se, sino en la utilización de sistemas de puntuación, recompensa y objetivos que suelen formar parte de los juegos. Las técnicas activas hacen referencia a la motivación del propio usuario para jugar y proseguir adelante en la consecución de sus objetivos.

Ciertas técnicas activas más empleadas son las siguientes:

Recompensa: Obtener un beneficio merecido.

Estatus: Establecerse un nivel jerárquico social valorado.

Logro: Logra superación o satisfacción personal.

Competición: Simple afán de competir e intentar ser mejor que los demás.

(Guerrero, 2021), consideró que dependiendo de la activa que se persiga, se van a deber explotar más unas técnicas mecánicas que otras. Sobre todo, la idea de la ludificación no es crear un juego. Sino más bien valernos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que en general componen a exactamente los mismo.



Este estudio busca crear un recurso educativo novedoso que presente los temas históricos de manera más atractiva y efectiva para los estudiantes, utilizando la gamificación y la realidad virtual. La gamificación implica emplear elementos de juego para motivar el aprendizaje, mientras que la realidad virtual permite una inmersión completa en entornos virtuales interactivos. Esta combinación puede generar una sensación de presencia que mejore la asimilación de contenidos y el desarrollo de habilidades. En este contexto, se explorará aspectos como puntos, insignias, recompensas y desafíos para mejorar la experiencia de aprendizaje.

1.2.15 La importancia del diseño en las estrategias lúdicas de aprendizaje

El diseño desempeña un papel fundamental en el desarrollo de estrategias lúdicas de aprendizaje, ya que determina la efectividad y la experiencia de los estudiantes en el proceso educativo. Una cuidadosa planificación del diseño garantiza que los elementos lúdicos sean relevantes, atractivos y alineados con los objetivos de aprendizaje. Esto implica la selección adecuada de juegos, desafíos y actividades que estimulen la participación activa y fomenten la motivación intrínseca de los alumnos. Además, un diseño bien elaborado considera las preferencias y características del público objetivo, adaptando las estrategias lúdicas para satisfacer sus necesidades individuales y promover un compromiso óptimo. En última instancia, la importancia del diseño radica en su capacidad para crear experiencias de aprendizaje significativas y efectivas que inspiren a los estudiantes a explorar, descubrir y aprender de manera activa y divertida.

Mencionó (Vegt, 2015), que los juegos abordan la estimulación positiva de conflictos (nivel de tensión moderado y conflicto basado en tareas), esto permitió que los miembros de un equipo tengan que enfrentarse y aprender a gestionar de manera positiva diferentes conflictos que puedan aparecer a la hora de resolver los desafíos propuestos. Además, el juego mantiene una retroalimentación constante que permite al equipo conocer su rendimiento.

(Manzano, 2022), argumentó que la motivación fue uno de los factores más importantes que afectó la velocidad, intensidad, dirección y persistencia del comportamiento humano. La motivación se define como un proceso que inicia y sostiene la conducta. A su vez, la motivación se divide en motivación intrínseca y motivación extrínseca.



1.2.16 Las tecnologías de la información y la educación

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) están transformando profundamente el ámbito educativo al introducir herramientas innovadoras que mejoran tanto la enseñanza como el aprendizaje. Estas tecnologías facilitan un acceso mucho más amplio a recursos educativos digitales, como libros electrónicos, videos educativos, y plataformas de aprendizaje en línea. Este acceso extenso no solo enriquece el contenido con el que interactuamos, sino que también promueve una mayor colaboración e interacción entre estudiantes y profesores. Por ejemplo, podemos participar en discusiones en línea, compartir recursos y trabajar en proyectos grupales a través de plataformas digitales.

Además, las TIC permitieron personalizar el aprendizaje de manera que se adapte a nuestras necesidades individuales. Esto significa que cada uno de nosotros puede avanzar a su propio ritmo y acceder a materiales educativos en cualquier momento y lugar, lo cual ofrece una flexibilidad que antes no era posible. Esta personalización y flexibilidad son fundamentales para un aprendizaje más eficaz, ya que permite explorar los temas que más nos interesan y recibir apoyo adicional cuando lo necesitamos. En resumen, las TIC no solo ampliaron las oportunidades de aprendizaje, y crearon un entorno educativo más inclusivo y adaptable, que se ajusta a formas individuales de aprender y a necesidades específicas indicó (Rubio, 2023)

Una verdadera inclusión y uso pedagógico de las TIC en las prácticas profesionales implica, una nueva concepción de las competencias docentes, un cambio de rol y replantearse las propuestas metodológicas. La auténtica integración y utilización pedagógica de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en nuestras prácticas profesionales exige una redefinición significativa de las competencias docentes. Esto implica que los docentes deben adaptar sus habilidades y conocimientos para incorporar efectivamente las TIC en su enseñanza.

Además, se requiere un cambio en el rol tradicional del profesor, quien ahora debe convertirse en un facilitador y guía en lugar de ser simplemente el transmisor de información. Este cambio de rol implicó no solo adoptar nuevas herramientas tecnológicas, también ajustaron las propuestas metodológicas y estrategias pedagógicas para que se alineen con las posibilidades que ofrecen las TIC. Afirmó (Rubio, 2023)

Es decir, para que las TIC sean efectivas en el entorno educativo, no bastó con usarlas de manera superficial o como un complemento fue necesario integrar las tecnologías de manera que



transformaron las prácticas pedagógicas y permitieron una enseñanza más dinámica, interactiva y centrada en el estudiante. Los métodos tradicionales de enseñanza se revisaron y modificaron para aprovechar al máximo las capacidades tecnológicas, como el acceso a recursos digitales, el aprendizaje colaborativo en línea y las oportunidades para el aprendizaje personalizado. Esta transformación en la práctica educativa no solo mejoró la calidad del aprendizaje, y preparó a los estudiantes para un entorno cada vez más digital y tecnológico indicó (Rubio, 2023).

1.2.17 Bases legales.

Art. 350 de la Constitución de la República del Ecuador señaló que el Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo;

Art. 352.- El sistema de educación superior estará integrado por universidades y escuelas politécnicas; institutos superiores técnicos, tecnológicos y pedagógicos; y conservatorios de música y artes, debidamente acreditados y evaluados. Estas instituciones, sean públicas o particulares, no tendrán fines de lucro. (Ley Organica de Educación, 2011)

Art. 385.- El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad:

1. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos.
2. Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales.
3. Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir. (Ley Organica de Educación, 2011)

1.2.18 Criterios de posición que asumen los investigadores

La investigación aborda varias posturas de diversos investigadores en torno al uso de la gamificación en la educación, principalmente aplicadas a la enseñanza de Estudios Sociales. En su mayoría se basan en: el aprendizaje significativo, la motivación y la integración de herramientas tecnológicas que favorecen la interacción y el compromiso en el aula. La gamificación y otras



metodologías activas son vistas no solo como recursos innovadores, sino como estrategias fundamentales para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los estudiantes.

Ordoñez afirmó los beneficios de las metodologías activas para facilitar una construcción duradera de conocimientos, desde una perspectiva constructivista. A su vez, Semanate y Gómez adoptaron una postura transformadora, empleando la Investigación-Acción para demostrar el impacto positivo de estas estrategias en el rendimiento y motivación de los estudiantes. Además, Acosta indicó que la enseñanza personalizada fomenta la interacción y el compromiso del estudiante, mientras que Bermúdez concluyó que el valor formativo de los "juegos serios", los cuales priorizan una educación significativa en lugar del simple entretenimiento. De igual forma, Hernández, desde un enfoque constructivista y conectivista, comentó que la gamificación es una herramienta educativa transformadora, aunque advirtió de los desafíos en la retroalimentación y el monitoreo de los estudiantes. Por último, García plantea una visión holística, integrando teoría y práctica de la gamificación en la enseñanza de Geografía e Historia. En conjunto, estas posturas coinciden en que la implementación de metodologías activas y tecnologías interactivas es clave para promover un aprendizaje efectivo y motivador, especialmente en el contexto de las Ciencias Sociales.



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

En el segundo capítulo se expone la metodología de la investigación, comenzando con la operacionalización de las variables, así como el enfoque y el alcance que enmarcan el estudio. Se justifica y describe los métodos utilizados, junto con los instrumentos de recolección de datos. También se define la población y la muestra, garantizando que el estudio sea pertinente y adecuado. La estrategia metodológica detalla el plan de acción a seguir, y se concluye con la validación de la propuesta y la presentación de los resultados más relevantes del diagnóstico realizado.

2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías

Variable Independiente: Actividades gamificadas en la plataforma digital.

Variable Dependiente: Motivación y rendimiento académico de los estudiantes en estudios sociales.

Variables Ajenas: Contexto escolar, formación docente, recursos tecnológicos disponibles.

El diseño de actividades de gamificación en la plataforma digital interactiva está diseñado para facilitar el aprendizaje de Estudios Sociales mediante la incorporación de elementos de juego. Esta herramienta educativa ofrece una variedad de actividades que incluyen dinámicas como puntos, niveles, recompensas y desafíos, con el objetivo de hacer el proceso de enseñanza-aprendizaje más atractivo y motivador. La plataforma cuenta con una interfaz amigable, actividades interactivas, retroalimentación inmediata y adaptaciones personalizadas basadas en el rendimiento del estudiante

(Morales, 2012) argumentó que “Uno de los primeros pasos en la preparación de una investigación debe ser una lista con las variables de interés potencial para la investigación.”

Un paso fundamental en la preparación de una investigación es hacer una lista de las variables de interés. Esto admitió definir el enfoque del estudio, establecer el proceso, y orientar la formulación de hipótesis, mejorando así la claridad y eficiencia de la investigación.



Tabla 1 Operación de las Variables

Variables	Dimensión	Indicador	Técnicas	Instrumentos
Variable Independiente Actividades gamificadas en la plataforma digital.	Actividades gamificadas	Número de actividades implementadas Variedad de tipos de actividades Frecuencia de uso de la plataforma	Observación Encuesta Entrevistas	Ficha de observación Cuestionario con escala de Likert Entrevista semiestructurada con docentes
Variable Dependiente Motivación y rendimiento académico de los estudiantes en estudios sociales.	Motivación Rendimiento académico	Interés de los estudiantes en la materia Participación en actividades Calificaciones en exámenes Mejoras en las tareas y proyectos	Encuesta Observación Análisis de datos Revisión de documentos	Cuestionario con escala de Likert Ficha de observación Registro de calificaciones de Análisis de trabajos y tareas

Elaborado por: Segundo Guzmán y Edna Triviño



2.2 Enfoque de la Investigación

La investigación sobre el "Diseño de actividades en una plataforma digital interactiva para la enseñanza de estudios sociales mediante gamificación" adopta un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos para obtener una comprensión más completa del fenómeno estudiado. Este enfoque permite no solo medir el impacto de las actividades diseñadas, sino también explorar las experiencias y percepciones de los estudiantes.

El enfoque cuantitativo recoge y analiza datos numéricos mediante encuestas y cuestionarios para evaluar la satisfacción, participación y rendimiento académico de los estudiantes antes y después de implementar actividades gamificadas. Este análisis estadístico ofrece una visión precisa sobre la efectividad de dichas actividades.

El enfoque cualitativo complementa los datos cuantitativos al profundizar en las experiencias de los estudiantes. A través de entrevistas, encuestas y observaciones, se analizan sus percepciones, motivaciones y dificultades en las actividades gamificadas. Estas herramientas permiten captar detalles que los números no reflejan, aportando información clave sobre la dinámica social y el ambiente de aprendizaje, lo que enriquece la comprensión del proceso educativo.

La combinación de los resultados de ambos métodos resulta esencial en este enfoque mixto. Los datos cuantitativos permiten confirmar las tendencias identificadas en los análisis cualitativos, mientras que las descripciones cualitativas ayudan a interpretar los números, proporcionando una visión más amplia y profunda del fenómeno. Esto no solo fortalece el análisis, sino que también contribuye al diseño de estrategias más eficaces para la enseñanza de estudios sociales a través de gamificación en plataformas digitales interactivas.

2.3 Alcance de la investigación

El alcance de este estudio es descriptivo y aplicado. Analiza las necesidades educativas de los estudiantes, evaluando cómo la gamificación puede mejorar el aprendizaje en esta área. Se estudian las características de la plataforma y las actividades diseñadas, observando la interacción de los estudiantes y su impacto en el proceso educativo. Además, desarrolla e implementa actividades prácticas para resolver problemas específicos, mejorando la participación y comprensión. Los resultados obtenidos se utilizan para ajustar las estrategias y adaptarlas a los



avances tecnológicos, logrando un equilibrio entre análisis teórico y aplicación práctica en contextos reales.

2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación

Se clasifica como transversal, ya que implica la recolección de datos en un solo punto en el tiempo para obtener una instantánea de la situación estudiantil. Este enfoque permite analizar cómo los estudiantes interactúan con las actividades gamificadas y qué impacto tienen en su aprendizaje sin necesidad de seguimiento a largo plazo, lo que lo hace eficiente en términos de tiempo y recursos. Sin embargo, aunque facilita la identificación de correlaciones entre variables, como el uso de la gamificación y el rendimiento académico, no permite establecer relaciones causales definitivas, por lo que los resultados deben interpretarse con cautela y complementarse con otros tipos de investigación para lograr una comprensión más profunda. El propósito es diseñar actividades en una plataforma digital interactiva basada en la gamificación para la enseñanza de Estudios Sociales en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Particular “UNEPAT”.

La investigación busca integrar tecnología y gamificación en el currículo escolar para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. La investigación documentada brinda la capacidad de recopilar información diversa y confiable, proveniente de investigaciones, definiciones, teorías y opiniones de expertos en el campo. Al diseñar y aplicar actividades de gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Métodos teóricos: El método teórico se enfoca en la revisión y análisis de conceptos y teorías relevantes para proporcionar un fundamento conceptual sólido que respalde la investigación. Dentro de este marco, se emplearán diversos enfoques teóricos que incluyen:

Histórico-Lógico: En él se contextualiza la evolución de la gamificación, explorando sus raíces conceptuales, su desarrollo a lo largo del tiempo, y su incorporación en la educación moderna. Se analiza cómo la gamificación, inicialmente aplicada en psicología y marketing, ha avanzado con la tecnología para convertirse en una estrategia educativa clave, destacando los hitos que han influido en su evolución y la transformación en la interacción de los estudiantes con el aprendizaje.



Inductivo-Deductivo: Este método será fundamental para formular hipótesis sobre la efectividad de la plataforma. Comenzaremos observando datos específicos sobre cómo los estudiantes interactúan con la herramienta, lo que nos permitirá identificar patrones y tendencias. A partir de estas observaciones, generalizaremos para desarrollar hipótesis sobre el impacto de la gamificación en el aprendizaje. Posteriormente, aplicaremos principios generales para deducir y evaluar la efectividad de la plataforma con base en las hipótesis formuladas.

Análisis-Síntesis: Este enfoque se utilizará para evaluar la información recopilada y diseñar la propuesta de actividades. Comenzaremos descomponiendo la información en sus componentes fundamentales (análisis) y, posteriormente, combinaremos estos elementos para desarrollar una visión integral y coherente (síntesis). Este proceso nos permitirá profundizar en la comprensión de los datos obtenidos y elaborar una propuesta efectiva que potencie la experiencia de aprendizaje a través del diseño de actividades de gamificación en la plataforma interactiva.

Revisión bibliográfica: Esto permitirá resumir y recopilar información detallada de factores asociados a la tecnología educativa y la enseñanza de Estudios Sociales, logrando identificar todos los aspectos, teorías, definiciones y características que sustenten en gran medida la efectividad de la presente investigación. Así también, se revisará documentaciones con estudios similares que aporten y permitan mejorar los resultados que se desea alcanzar.

Métodos Empíricos:

Observación: Este método se utilizará para observar directamente cómo los estudiantes interactúan con las actividades de gamificación. Permite determinar el desarrollo de habilidades, destrezas y conocimientos en la materia, así como comprender su afinidad hacia las metodologías basadas en juegos y las dificultades de aprendizaje más comunes que puedan surgir.

Entrevista: Este método se empleará para recoger opiniones de los docentes sobre el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se explorarán sus perspectivas sobre cómo estas actividades digitales afectan el aprendizaje y las dificultades que los estudiantes enfrentan.

Validación de Especialistas: Este método garantizará la calidad y precisión de las actividades de gamificación desarrolladas. Especialistas en educación y gamificación revisarán la propuesta para asegurar que cumpla con los estándares educativos y pedagógicos.



Encuesta: A través de encuestas, se recopilará información sobre las dificultades que los estudiantes encuentran durante el aprendizaje con actividades de gamificación. Además, se obtendrán datos sobre su nivel de motivación, interés y preferencia por el uso de entornos virtuales y recursos tecnológicos en comparación con métodos tradicionales.

Pruebas de Desempeño: Se aplicarán pruebas de desempeño para evaluar el conocimiento de los estudiantes antes y después de la implementación de las actividades de gamificación. Las pruebas proporcionarán datos cuantitativos sobre la efectividad de la gamificación en la mejora del aprendizaje, permitiendo una evaluación clara del progreso y la eficacia de la propuesta.

Triangulación: Combina información de diferentes fuentes, como encuestas, entrevistas y observaciones, para obtener una visión completa del proceso educativo y realizar mejoras informadas.

Métodos Matemáticos-Estadísticos:

Análisis Descriptivo: El objetivo de este estudio es proporcionar una descripción detallada de las herramientas digitales utilizadas en la educación gamificada, analizar su aplicación en el entorno de aprendizaje. Este enfoque permite resumir y detallar las principales características y tendencias de los datos recopilados, presentándolos de manera clara y accesible también facilita la comprensión de la información desde una perspectiva matemática hallazgos en el contexto del aprendizaje y la gamificación.

2.6 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Para llevar a cabo esta investigación sobre el diseño de actividades de Estudios Sociales mediante la gamificación en una plataforma digital interactiva, se emplearán diversos instrumentos de recolección de datos que se alinean con la metodología seleccionada y la evaluación de la propuesta. En primer lugar, se utilizarán los siguientes instrumentos:

La ficha de observación: Se la utilizará para recoger información directa sobre la realidad educativa y así determinar el problema de investigación. Este instrumento permitirá obtener datos valiosos que contribuirán al análisis y a la ejecución de la propuesta. (Ver en anexo A)

Cuestionario de Encuesta: Este instrumento se aplicará durante la etapa de diagnóstico y evaluación a los estudiantes, con el objetivo de identificar sus necesidades y preferencias en relación con las actividades de gamificación diseñadas en la plataforma digital. (Ver en anexo C)



Entrevista Estructurada: Se realizará una entrevista a los 2 docentes de la unidad educativa en el área de Estudios Sociales para examinar problemas de aprendizaje que enfrentan los estudiantes en esta asignatura. Los conocimientos obtenidos a través de esta entrevista serán esenciales para adaptar las actividades gamificadas, garantizando que se enfoquen de manera efectiva en los desafíos identificados. (Ver en anexo B)

2.7 Escala de Likert para la Encuesta Final:

Este instrumento se empleará para validar la efectividad de la propuesta de diseñar actividades gamificadas en una plataforma interactiva. Al finalizar el proyecto, se medirá el nivel de satisfacción de los estudiantes respecto a su experiencia al interactuar con la plataforma y los recursos educativos.

2.8 Delimitación de la población y muestra

Población: 81 estudiantes de educación básica, 2 docentes y 4 especialistas.

Muestra: La muestra de esta investigación consiste en 27 estudiantes seleccionados de manera intencional, lo que la convierte en un enfoque no probabilístico, 2 docentes y 4 especialistas.

Esta elección se basa en la disponibilidad de tiempo y recursos limitados. Se ha seleccionado el paralelo 6to de básica, debido a que el docente responsable imparte clases allí, lo que le proporciona un conocimiento profundo de las dinámicas de trabajo de los estudiantes. Además, los docentes cuentan con una experiencia de 10 años en la Unidad Educativa, lo que lo convierte en parte integral tanto del problema como de la posible solución. El paralelo "A" está conformado por 14 mujeres y 13 hombres, con edades comprendidas entre los 10 y 11 años. Esta muestra es no probabilística por conveniencia, se optó por este tipo de muestreo específico debido a que no involucra ninguna fórmula y es por conveniencia porque responde a las necesidades particulares de nuestra investigación.

2.9 Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.

El presente trabajo ha recurrido a tres herramientas estadísticas clave: media, moda y mediana, que fueron aplicadas al análisis de los datos obtenidos en la encuesta sobre el uso de la gamificación en el ámbito educativo. La media se utilizó para calcular el promedio de las respuestas, proporcionando una visión general de las percepciones de los estudiantes sobre la



gamificación. Este estadístico permitió conocer la tendencia general en las respuestas de los encuestados. Por otro lado, la moda permitió identificar la respuesta más frecuente, revelando las opiniones dominantes entre los estudiantes, como la preferencia por plataformas interactivas. Finalmente, la mediana ayudó a encontrar el valor central de las respuestas, dividiendo a los estudiantes en dos grupos de igual tamaño y brindando una visión equilibrada sobre las percepciones en relación con la gamificación.

La combinación de estas técnicas estadísticas proporcionó una comprensión más detallada y precisa sobre cómo los estudiantes perciben la gamificación en términos de motivación, impacto en el aprendizaje y selección de plataformas.

2.10 Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación.

En esta sección se presenta la estrategia metodológica para la investigación sobre la integración de plataformas digitales interactivas en la enseñanza de Estudios Sociales en 6to de básica en la Unidad Educativa Particular “UNEPAT”. Se opta por un diseño de investigación mixto, combinando enfoques cualitativos y cuantitativos. La población de estudio está compuesta por 81 estudiantes, 2 docentes y 4 especialistas en educación.

Se seleccionará una muestra intencionada de 27 estudiantes, además de los 2 docentes y 4 especialistas, utilizando un enfoque no probabilístico. Esto facilitará la recolección de datos específicos que informen el desarrollo de actividades gamificadas en una plataforma interactiva

Para la recolección de datos, se utilizarán cuestionarios para obtener información cuantitativa sobre la satisfacción de los estudiantes y entrevistas estructuradas para explorar las experiencias de los docentes en la implementación de estas herramientas. Posteriormente, se realizarán análisis estadísticos y temáticos para evaluar exhaustivamente los resultados.

La investigación se guiará por el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), asegurando que cada fase esté alineada con los objetivos educativos. Además, se implementará una triangulación metodológica para analizar las variables desde múltiples perspectivas, generando resultados más robustos. Esta estrategia está alineada con los objetivos de la investigación, que buscan mejorar la enseñanza mediante la integración de actividades diseñadas mediante la gamificación.



2.11 La descripción de la metodología de acuerdo con las tareas de investigación

Esta sección explica el proceso de investigación, orientado a cumplir los objetivos planteados y lograr resultados a través de un análisis exhaustivo que incluya diagnóstico, solución y validación de la problemática identificada. La metodología seleccionada se fundamenta en un enfoque sistemático que integra diversas técnicas de recolección de datos, permitiendo una comprensión integral del fenómeno educativo en el contexto de la Unidad Educativa Particular “UNEPAT”. Se busca identificar las dificultades actuales en la enseñanza de Estudios Sociales y actitudes de estudiantes y docentes frente a la gamificación y las herramientas digitales. Para ello, la investigación contempla la aplicación de un diseño mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos que faciliten un análisis enriquecido.

2.11.1 Etapa del diagnóstico inicial

Esta etapa permite comprender la enseñanza de Estudios Sociales en la Unidad Educativa Particular “UNEPAT”. Durante esta fase, se implementaron diversas acciones para identificar las problemáticas y necesidades educativas de los estudiantes de 6to de básica. Se aplicó una ficha de observación a los estudiantes y se llevó a cabo una encuesta para evaluar el diseño de actividades de gamificación en una plataforma interactiva. Además, se realizaron entrevistas con los docentes de la asignatura, quienes ofrecieron perspectivas valiosas sobre los desafíos y oportunidades que enfrentaron en el proceso educativo. Asimismo, se evaluaron los materiales curriculares para asegurar su adecuación a las necesidades del estudiantado. Con los datos recopilados, se elaboró un diagnóstico que identificó las principales dificultades, como la falta de motivación y el desconocimiento de herramientas digitales. A partir de este diagnóstico, se establecieron objetivos específicos para el diseño de actividades gamificadas que respondieran a estas necesidades.

Los hallazgos se presentaron a docentes y especialistas para validar el diagnóstico y ajustar el enfoque metodológico. Por último, se realizó una búsqueda de referentes teóricos sobre el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aprendizaje, lo que ayudó a contextualizar la implementación de herramientas digitales.



2.11.2 Etapa de la modelación de la propuesta

La modelación de la propuesta se basa en el método ADDIE, que estructura el diseño de actividades gamificadas en una plataforma digital para estudios sociales de 6to de básica. A continuación, se presentan las fases clave:

Análisis: Esta fase inicial consiste en investigar las necesidades educativas específicas dentro de los estudios sociales de 6to de básica. Se lleva a cabo un diagnóstico que permite identificar los temas que requieren mayor atención y se establecen objetivos de aprendizaje que la gamificación busca alcanzar.

Diseño: En esta etapa, se desarrolla un marco teórico y conceptual que se adapte al contexto de estudios sociales de 6to de básica. Se definen elementos clave de la gamificación, como puntos, niveles y recompensas, y se diseñan actividades educativas que integren estos componentes para estimular la participación y el interés de los estudiantes. También se planifican las evaluaciones para medir la eficacia de las actividades.

Desarrollo: Durante esta fase, se crean los materiales necesarios para la plataforma digital. Esto incluye la elaboración de actividades gamificadas que permitan a los estudiantes interactuar de manera dinámica con los temas de estudios sociales. Se implementan estrategias de gamificación y se desarrollan recursos educativos como juegos interactivos y cuestionarios.

Implementación: El diseño de actividades en la plataforma se organiza para facilitar la participación de los estudiantes. Se establecen plazos para completar las tareas y se fomenta el trabajo en equipo, creando un ambiente de competencia amistosa que enriquece la experiencia de aprendizaje.

Evaluación: Finalmente, se lleva a cabo una evaluación exhaustiva del impacto de la gamificación en el aprendizaje. Se recopilan y analizan datos para determinar el alcance de los objetivos de aprendizaje y se evalúa la efectividad de las actividades en términos de motivación y comprensión de conceptos. Los resultados de esta etapa son fundamentales para identificar áreas de mejora y optimizar futuras iteraciones de la plataforma.

2.11.3 Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta (teórica o empírica)

La etapa del diagnóstico final se centra en evaluar la efectividad del desarrollo de las actividades gamificada diseñadas en la plataforma interactiva. A través de validaciones teóricas y



empíricas, se verifica que la plataforma esté fundamentada en principios educativos sólidos y que cumpla su objetivo en la práctica. Los resultados de esta evaluación guiarán las mejoras necesarias para asegurar que la plataforma impulse la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de 6° básico en estudios sociales.

En resumen, este enfoque estructurado, que combina la recolección de datos cuantitativos y cualitativos, junto con la aplicación del método ADDIE.

2.12 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico

2.12.1 Principales resultados mediante la ficha de observación

Tabla 2 Actividades gamificadas en la plataforma digital.

Variable: Actividades gamificadas en la plataforma digital.		
Dimensión Actividades gamificadas		
Indicador: Número de actividades implementadas, Variedad de tipos de actividades, Frecuencia de uso de la plataforma		
ITEMS	RESPUESTAS	RESULTADOS
Motivación para Usar Gamificación	Motivación con actividades gamificadas, debido a que son dinámicas y recompensan el esfuerzo.	Alta motivación por parte de los estudiantes
Selección de Plataformas	Las plataformas más populares entre los estudiantes son aquellas que son fáciles de usar y ofrecen interactividad, como Google Forms y Quizzi.	Elijen las herramientas por su simplicidad.
Diseño de Actividades	Actividades que presenten un reto equilibrado: no demasiado difíciles, pero que tampoco sean triviales.	Actividades equilibrar la dificultad y accesibilidad.
Impacto en el Aprendizaje	Las actividades gamificadas ayudan a reforzar conceptos de manera más divertida y efectiva.	Consideran que podría existir un incremento del Rendimiento Académico
Desafíos en la Implementación	Falta de capacitación de los docentes en el uso de las plataformas, la sobrecarga de actividades y los problemas técnicos.	Los docentes necesitan más formación en el uso de herramientas digitales.

Elaborado por: Segundo Guzmán y Edna Triviño



Interpretación de la ficha de observación

Los estudiantes valoran positivamente la gamificación, señalando que mejora su participación y motivación, especialmente cuando se incluyen recompensas simbólicas como puntos e insignias. Las plataformas preferidas son aquellas que son fáciles de usar, como Google Forms y Quizzi, aunque algunos mencionan problemas técnicos en otras. Los estudiantes prefieren actividades equilibradas que presenten retos sin ser frustrantes, y perciben un impacto positivo en su aprendizaje, ya que las actividades gamificadas refuerzan conceptos de manera efectiva.

2.12.2 Principales resultados de la encuesta aplicada al docente

Resultados de la Entrevista Aplicada al Docente del Área de Estudios Sociales

Tabla 3 Ficha de observación realizada a los docentes.

Variable: Actividades gamificadas en la plataforma digital.

Dimensión Actividades gamificadas		
Indicador: Número de actividades implementadas, Variedad de tipos de actividades, Frecuencia de uso de la plataforma		
ITEMS	RESPUESTAS	REULTADOS
Motivación para Usar Gamificación	La gamificación incrementa la motivación de los estudiantes, ya que transforma el proceso de aprendizaje en una experiencia más interactiva	La gamificación motiva a los estudiantes a participar.
Selección de Plataformas	Los docentes prefieren utilizar plataformas que ofrezcan una interfaz amigable y recursos adaptables a diferentes tipos de actividades. Geneally, Google Forms, Quizzi y Kahoot.	Son accesibles
Diseño de Actividades	Las actividades gamificadas deben estar alineadas con los objetivos de aprendizaje y diseñadas para ser desafiantes pero alcanzables	Fomentar el trabajo en equipo en las actividades.
Impacto en el Aprendizaje	Mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, especialmente en conceptos prácticos y habilidades blandas como el trabajo en equipo	Se considera que la gamificación mejoraría en el rendimiento de los estudiantes.
Desafíos en la Implementación	Adaptación a la gamificación y disfrutar las actividades	Adaptabilidad de los Estudiantes

Elaborado por: Segundo Guzmán y Edna Triviño

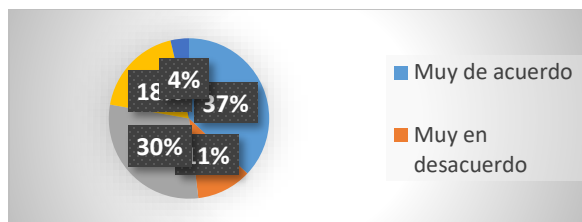
Interpretación de la entrevista

La gamificación aumenta la motivación de los estudiantes al transformar el aprendizaje en una experiencia interactiva, lo que los impulsa a participar activamente. Los docentes prefieren plataformas accesibles con interfaces amigables, como Geneally, Google Forms, Quizzi y Kahoot, que se adaptan a distintos tipos de actividades. Además, las actividades gamificadas deben estar alineadas con los objetivos de aprendizaje, fomentando el trabajo en equipo y siendo desafiantes pero alcanzables.

2.12.3 Principales resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

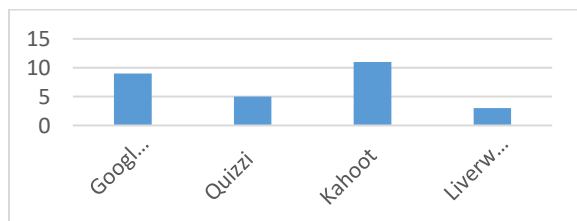
Resultados obtenidos mediante la encuesta aplicada a los estudiantes de 6TO de básica de la Unidad Educativa panicular "UNEPAT" (Ver anexo 3)

Figura 1 motivación para el uso de la gamificación



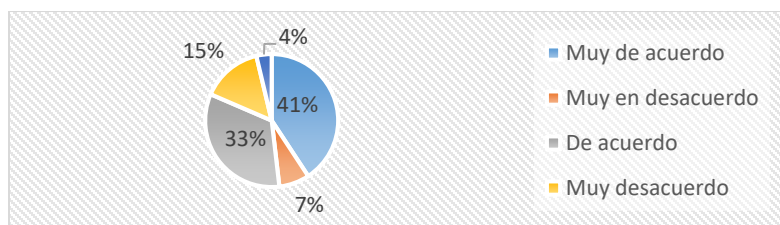
La figura 1, indica que los resultados de la encuesta revelan que el 37% de los estudiantes se siente "Muy de acuerdo" y el 30% "De acuerdo" con que las actividades gamificadas incrementan su motivación, lo que sugiere que la mayoría tiene una percepción positiva sobre esta metodología. Sin embargo, es importante destacar que un 29% de los participantes se manifiesta "En desacuerdo" o "Muy en desacuerdo", indicando que una parte significativa no se siente motivada por estas actividades. Solo el 4% opta por una respuesta neutral, lo que sugiere que la mayoría tiene opiniones definidas al respecto.

Tabla 4 Selección de Plataformas



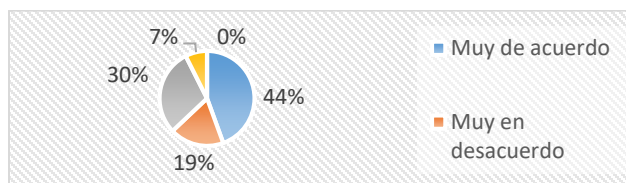
En la encuesta realizada a los estudiantes, Kahoot fue la plataforma más utilizada, con 11 menciones, seguida de Google Forms, que obtuvo 9 menciones. Quizzi recibió 5 menciones, mientras que Liverworshet fue la menos utilizada, con solo 3 menciones. Esto refleja una preferencia por plataformas más interactivas y accesibles, que los estudiantes consideran más efectivas para participar en actividades gamificadas.

Figura 2 Diseño de Actividades



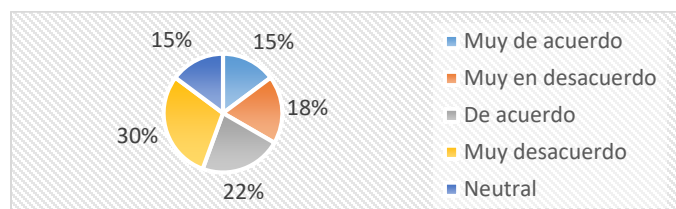
Los resultados presentados en la figura 2, indica sobre el diseño de actividades indican que el 41% de los estudiantes se siente "Muy de acuerdo" y el 33% "De acuerdo" con que las actividades gamificadas son atractivas y efectivas. Esto refleja una percepción mayormente positiva hacia el diseño de estas actividades. Un 22% de los participantes se manifiesta "En desacuerdo" o "Muy en desacuerdo" (7% y 15%, respectivamente), lo que sugiere que hay un grupo significativo que no encuentra el diseño satisfactorio. Solo el 4% opta por una respuesta neutral, lo que indica que la mayoría tiene opiniones bien definidas sobre el tema.

Figura 3 Impacto en el Aprendizaje



La figura 4 explica los resultados que el **44%** de los estudiantes se siente "Muy de acuerdo" y el **30%** "De acuerdo" en que las actividades gamificadas han mejorado su comprensión, reflejando una percepción mayormente positiva sobre su efectividad en el aprendizaje. En su mayoría tienen opiniones definidas sobre el impacto de estas actividades, el 26% de los participantes se manifiesta "En desacuerdo" o "Muy en desacuerdo" 19% y 7%, respectivamente, lo que indica que una parte significativa no ha experimentado mejoras en su aprendizaje.

Figura 4 Desafíos en la Implementación



Los resultados expuestos en la figura 4, sobre los desafíos en la implementación muestran que solo el **15%** de los estudiantes se siente "Muy de acuerdo" y el **22%** "De acuerdo" en que han enfrentado dificultades al participar en actividades gamificadas, una parte relativamente pequeña considera que las dificultades son un obstáculo significativo. El **38%** de los participantes se manifiesta "En desacuerdo" o "Muy en desacuerdo" (18% y 20%, respectivamente), indicando que muchos no han experimentado problemas en la implementación. Además, el **15%** opta por una respuesta neutral, lo que refleja opiniones variadas sobre este tema.

2.12.4 Principales resultados mediante la triangulación metodológica

Este proceso representa una contribución significativa a la investigación, ya que permite realizar una comparación íntegra de todos los datos recopilados. Este minucioso análisis no solo facilita la formulación de conclusiones más precisas, sino que también proporciona información valiosa para perfeccionar la propuesta y abordar de manera efectiva el problema identificado.

2.12.4 Principales resultados mediante la triangulación metodológica

Para obtener un análisis más detallado de los datos recolectados en la etapa de diagnóstico, se lleva a cabo una triangulación en la Tabla 5. Este procedimiento resulta fundamental para la investigación, ya que permite realizar una comparación exhaustiva de los datos obtenidos, proporcionando una visión más precisa y enriquecida de los resultados.

Tabla 5 Triangulación de Resultados de los Instrumentos Aplicados en el Diagnóstico

Ítems	Ficha de observación	Entrevista al docente	Encuesta a Estudiante
Motivación para el uso de la Gamificación	La gamificación incrementa la motivación de los estudiantes, ya que transforma el proceso de aprendizaje en una experiencia más interactiva	La gamificación motiva a los estudiantes a participar.	Alta motivación por parte de los estudiantes



Selección de Plataformas	Los docentes prefieren utilizar plataformas que ofrezcan una interfaz amigable y recursos adaptables a diferentes tipos de actividades. Google Forms, Quizzi y Kahoot.	Son accesibles	Elijen las herramientas por su simplicidad.
Diseño de Actividades	Las actividades gamificadas deben estar alineadas con los objetivos de aprendizaje y diseñadas.	Fomentar el trabajo en equipo en las actividades.	Actividades equilibrar la dificultad y accesibilidad.
Impacto en el Aprendizaje	Mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, especialmente en conceptos prácticos y habilidades blandas como el trabajo en equipo	Se considera que la gamificación mejoraría en el rendimiento de los estudiantes.	Consideran que podría existir un incremento del Rendimiento Académico
Desafíos en la Implementación	Adaptación a la gamificación y disfrutar las actividades	Adaptabilidad de los Estudiantes	Los docentes necesitan más formación en el uso de herramientas digitales.

Elaborado por: Segundo Guzmán y Edna Triviño

Interpretación del resultado

La triangulación de resultados evidencia que la gamificación incrementa la motivación y participación de los estudiantes, ya que transforma el aprendizaje en una experiencia más interactiva. No obstante, los docentes resaltan su impacto positivo, aunque reconocen la necesidad de recibir mayor formación en herramientas digitales para su implementación eficaz. Tanto docentes y estudiantes coinciden en preferir plataformas accesibles y fáciles de usar, como Google Forms, Quizzi y Kahoot, las cuales son valoradas por su simplicidad y adaptabilidad.

Además, es importante enfatizar que las actividades gamificadas deben estar alineadas con los objetivos de aprendizaje, siendo retadores pero accesibles, y enseñando habilidades clave como el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

Para concluir, la triangulación de los datos sugiere que la gamificación tiene un impacto positivo tanto en la motivación como en el rendimiento académico de los estudiantes. Sin embargo, para que su implementación sea realmente exitosa, los docentes deberían tener la formación adecuada en el uso de herramientas digitales, asegurando así que puedan aprovechar todo el potencial de esta estrategia pedagógica.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

En este capítulo se presenta y valida la propuesta desarrollada a lo largo de la investigación. Primero, se describe la modelación del diseño de actividades gamificadas en la plataforma interactiva "Mil aulas", que incluye una variedad de recursos planteados para facilitar el aprendizaje. A continuación, se exponen los objetivos generales y específicos que guían la implementación de la propuesta. Finalmente, se aborda la validación de la propuesta por parte de especialistas asegurando su pertinencia en el contexto de la investigación

3.1 Modelación de la propuesta

3.1.1 Presentación de la propuesta

La siguiente propuesta, se centra en el diseño de actividades en una plataforma interactiva mediante la gamificación para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de 6to de básica en la asignatura de Estudios Sociales. Esta actividad tiene como objetivo diseñar actividades interactivas en una plataforma digital basada en gamificación para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de educación de 6to de básica, fomentando la motivación, participación activa y la comprensión de los contenidos curriculares.

Para su diseñar las actividades fue necesario una revisión teórica de los conceptos, metodologías y características relacionadas con la tecnología educativa y la enseñanza de Estudios Sociales. La estructura de la propuesta sigue el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), el cual proporcionó una guía efectiva para abordar las necesidades educativas específicas de los estudiantes.

Cada fase del modelo ADDIE permitió organizar los contenidos y actividades de la plataforma interactiva de manera estructurada, garantizando un aprendizaje significativo para los estudiantes. Se integraron diversos recursos multimedia, como: geneally, quizzes interactivos, videos educativos, documentos PDF, y herramientas como Mentimeter, Wordwall, Google Forms y Educaplay, que captaron la atención de los estudiantes y los involucraron en un aprendizaje activo y contextualizado. Además, plataformas como YouTube, Canva y Geneally se utilizaron para enriquecer la experiencia educativa, haciendo el contenido más accesible, dinámico y atractivo.



Después de la fase de evaluación, se obtuvieron resultados positivos y significativos en la efectividad de la plataforma interactiva para desarrollar el conocimiento de los estudiantes en Estudios Sociales. La plataforma juega un papel clave en mejorar la motivación y el rendimiento académico, demostrando la eficiencia de los entornos virtuales de aprendizaje en adaptarse a las necesidades de los estudiantes y ofreciendo flexibilidad en el acceso a recursos educativos innovadores.

3.1.2 Propósitos u objetivos generales y específicos

3.1.2.1 Objetivo General de la propuesta:

Diseñar actividades interactivas en una plataforma digital basada en gamificación para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de educación de 6to de básica, fomentando la motivación, participación activa y la comprensión de los contenidos curriculares mediante el uso de dinámicas lúdicas y recursos tecnológicos innovadores.

3.1.2.2 Objetivos específicos:

- Diseñar actividades interactivas basadas en la gamificación que aborden los contenidos curriculares de Estudios Sociales para estudiantes de 6to de básica en la Unidad Educativa Particular 'UNEPAT'.
- Incrementar la motivación y el interés de los estudiantes mediante el uso de dinámicas de juego y recompensas para estudiantes de 6to de básica en la Unidad Educativa Particular 'UNEPAT'.
- Facilitar el aprendizaje contextualizado y significativo, conectando los contenidos teóricos con situaciones reales y prácticas para estudiantes de 6to de básica en la Unidad Educativa Particular 'UNEPAT'.
- Evaluar el impacto que tendrá la gamificación en la participación y el rendimiento académico de los estudiantes de 6to de básica en la Unidad Educativa Particular 'UNEPAT', mediante el análisis de los resultados que se obtendrán tras la implementación de actividades gamificadas, considerando la participación de los estudiantes, su rendimiento académico y las observaciones de los docentes.



3.1.3 Fundamentación teórica de la propuesta

El diseño de la propuesta como herramienta tecnológica es un aspecto fundamental dentro de la gamificación en Estudios Sociales para 6to de básica. La implementación de esta herramienta busca no solo facilitar la enseñanza y el aprendizaje, sino también incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al integrar dinámicas de juego y elementos interactivos en la plataforma, se pretende transformar el proceso educativo en una experiencia más significativa. Esto permitirá a los estudiantes conectar los contenidos teóricos con su contexto real, mejorar su comprensión de los temas y, en última instancia, elevar su rendimiento académico en la asignatura de Estudios Sociales. “la gamificación se refiere al uso de elementos del diseño de juegos en contextos que no son juegos” indicó (Deterding, 2011).

La gamificación implica incorporar elementos y mecánicas de los juegos, como puntos, niveles, recompensas y desafíos, en contextos que no son juegos, con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso en actividades. En el espacio educativo, por ejemplo, la gamificación se utiliza para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y participativo, al aplicar dinámicas de juego en actividades y procesos de enseñanza que buscan mejorar la experiencia de los estudiantes y promover un aprendizaje más efectivo.

“A pesar de que la gamificación se presentó como algo novedoso, ha acompañado los procesos de enseñanza-aprendizaje desde tiempos históricos. Aunque el término es reciente, su aplicación en educación no lo es” comentó (García, 2018).

La idea de integrar elementos lúdicos en la educación no es en absoluto una invención moderna. Desde tiempos históricos, los educadores han utilizado métodos interactivos y juegos para facilitar el aprendizaje. La revolución industrial y el auge de la educación en las ciudades contribuyeron a formalizar y estructurar estas prácticas. Por lo tanto, la gamificación, como concepto moderno, se basó en tradiciones pedagógicas antiguas que han evolucionado para adaptarse a los tiempos actuales. Esta perspectiva recuerda que, aunque los enfoques y las terminologías cambian, la esencia de hacer el aprendizaje más atractivo y efectivo fue una preocupación constante en la educación.

La UTAUT2 unifica diversas teorías y modelos para explicar la intención de los usuarios de utilizar continuamente una innovación tecnológica. Incluye el modelo de aceptación de la



tecnología, la teoría del comportamiento planificado, entre otros, y considera factores como el género, la edad, la experiencia previa y si el uso es voluntario u obligatorio. (Amaya, 2024)

La integración de teorías en la UTAUT2 es de suma importancia para entender cómo y por qué las personas adoptan y continúan usando tecnologías nuevas. La consideración de factores como el género y la edad, junto con las condiciones facilitadoras, identificaron qué características deben tener las innovaciones para ser más efectivas y aceptadas. Esto es especialmente relevante en el ámbito educativo, donde adaptar las herramientas tecnológicas a las necesidades y características de los usuarios puede determinar su éxito o fracaso.

"Gamificar es aplicar técnicas de juegos en contextos educativos para despertar la motivación en los estudiantes y lograr que sus procesos de aprendizaje sean significativos y exitosos" afirmó (Gamboa, 2020)

La gamificación fue más allá de agregar juegos a la enseñanza; se trató de una estrategia metodológica que maneja técnicas específicas de diseño de juegos para involucrar a los estudiantes de manera más profunda y dinámica. Al aplicar mecanismos como recompensas, desafíos y retroalimentación, se crea un entorno que no solo motiva a los estudiantes, sino que también hace que el aprendizaje sea más relevante y efectivo.

La idea de que los procesos de aprendizaje sean "significativos y exitosos" resalta la importancia de enlazar el contenido educativo con la experiencia lúdica, de modo que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también los apliquen de manera práctica. Esta estrategia puede mejorar la retención del contenido, fomentar la participación activa y promover un aprendizaje más duradero.

3.1.4 Estructura y dinámica de las actividades de gamificación en la plataforma interactivas

La estructura de la propuesta sigue el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), el cual facilitó una guía efectiva para abordar las necesidades educativas específicas de los estudiantes.

Análisis: Esta fase inicial consiste en investigar las necesidades educativas específicas dentro de los estudios sociales. Se lleva a cabo un diagnóstico que permite identificar los temas que requieren mayor atención y se establecen objetivos de aprendizaje que la gamificación busca



3.1.7 Contenido de actividades diseñadas en la página interactiva

Cada uno de estos temas se presenta con un enfoque detallado, cumpliendo con los lineamientos del currículo oficial y alineándose a los objetivos de aprendizaje establecidos para el nivel educativo correspondiente.

Para enriquecer la experiencia de aprendizaje, se ofrece a los estudiantes una variedad de recursos didácticos. Estos recursos incluyen archivos digitales con materiales de apoyo, videos explicativos que facilitan la comprensión visual, infografías que sintetizan la información clave de manera atractiva y presentaciones interactivas en Prezi que permiten explorar los temas de forma dinámica. También se proporcionan documentos en formato PDF que ofrecen explicaciones detalladas, asegurando que los estudiantes dispongan de un material de estudio completo y accesible en todo momento.

A lo largo de cada unidad, se integran actividades lúdicas en Geneally, educapley, quizzz y mentimeter. Diseñadas para captar el interés de los estudiantes y fomentar un aprendizaje participativo. Estas actividades de "enganche" son seguidas por ejercicios de aplicación, donde los estudiantes pueden poner en práctica lo aprendido, y actividades de retroalimentación que refuerzan los conceptos clave, asegurando que comprendan plenamente los temas tratados. Al finalizar cada unidad, se incluye un cuestionario de evaluación en Google Forms, que permite medir el progreso y la comprensión de los estudiantes, proporcionando a los docentes herramientas valiosas para ajustar el proceso educativo según las necesidades del grupo.

Con este enfoque no solo se busca cubrir los aspectos teóricos de cada tema, sino que también aspira a crear un entorno de aprendizaje interactivo y accesible, donde los estudiantes se sientan motivados y desafiados a medida que avanzan en su estudio. En este sentido, se promueve un aprendizaje integral que vincula la teoría con la práctica, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades críticas y analíticas esenciales para su formación académica personal.



Institución educativa: Se fortalece el proceso educativo y la integración de tecnologías interactivas en el currículo.

3.1.10 Recursos Utilizados para el desarrollo de actividades en una plataforma digital mediante la gamificación.

Recursos utilizados

3.1.11 Requisitos y Condiciones para la Realización de Actividades de Gamificación en Estudios Sociales

Para que el estudiante participe en actividades de gamificación diseñadas conforme al currículo oficial de Estudios Sociales de 6to de básica, se deben cumplir los siguientes requisitos:
Dispositivo compatible: Puede ser una computadora, tableta o smartphome.

Cuenta de usuario: Es necesario estar registrado en la plataforma correspondiente.

Software actualizado: Se requiere tener el navegador o aplicación en su versión más reciente.

Instrucciones del docente: Seguir las directrices proporcionadas por el profesor para el correcto desarrollo de las actividades.

Además, es imprescindible cumplir con las siguientes condiciones para acceder y completar las actividades:

Conexión a Internet estable: Garantiza el acceso sin interrupciones a la plataforma.

Dispositivo adecuado: Que posea las capacidades necesarias para el funcionamiento óptimo de la plataforma.

Registro en la plataforma: Ingresar con el usuario y contraseña asignados.

Cumplimiento de plazos y tiempos: Las actividades deben realizarse dentro de los plazos establecidos por el docente o la plataforma.

Las actividades deben estar enfocadas en objetivos educativos claros y comprensibles, que promuevan el desarrollo de competencias específicas en Estudios Sociales. El diseño de la plataforma debe ser simple y funcional, priorizando siempre el contenido educativo sobre cualquier complejidad técnica. Es fundamental mantener un equilibrio adecuado entre entretenimiento y aprendizaje, utilizando la gamificación como herramienta para motivar a los estudiantes, sin desviar la atención de los objetivos académicos que es la enseñanza – aprendizaje.



3.2 Validación de la propuesta

Para validar la propuesta, se empleó un instrumento diseñado específicamente para actividades en una plataforma interactiva mediante gamificación en el área de estudios sociales. Este instrumento tiene como objetivo respaldar la investigación y ofrecer contribuciones significativas al proceso de enseñanza-aprendizaje y al rendimiento académico de los estudiantes. La evaluación se basa en un análisis riguroso de la plataforma y en las necesidades educativas de los estudiantes de sexto de básica.

3.2.1 Validación de la propuesta por parte de los especialistas

Para llevar a cabo la validación de la propuesta, se utilizó una rúbrica con criterios claramente definidos que permitió una evaluación exhaustiva de sus características clave. En este proceso participaron dos expertos “*EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES*” y dos en “*MAGISTER EN GESTIÓN EDUCATIVA*”. La combinación de estos perfiles garantiza una valoración integral que abarca tanto los aspectos tecnológicos como los pedagógicos y disciplinares. Los resultados detallados se presentan en la tabla siguiente: (Ver anexo 4)

Tabla 8 Encuesta a Especialistas

Criterios	BA	A	N	PA	NA
La estructura y diseño en la plataforma “Mil aulas” se ajusta al grado y nivel de los estudiantes	75%	25	0%	0%	0%
El contenido incluido en la plataforma es relevante y se relaciona directamente con los conceptos clave de la asignatura.	100%	0%	0%	0%	0%
El contenido y el nivel de dificultad son apropiados para los estudiantes 6to de básica	25%	75%	0%	0%	0%
Las estrategias de enseñanza que se encuentran en la plataforma “Mil aulas” están diseñadas y son efectivas para fomentar el aprendizaje.	100%	0%	0%	0%	0%
La secuencia de presentación de los temas y módulos es lógica y facilita el aprendizaje progresivo.	75%	25%	0%	0%	0%
Se han identificado y planificado herramientas efectivas (foros, chat) para fomentar la interacción entre estudiantes y profesor en la plataforma “Mil aulas”.	25%	75%	0%	0%	0%
Los métodos de evaluación, incluidos cuestionarios y tareas, están diseñados para medir el aprendizaje de manera efectiva.	75%	25%	0%	0%	0%
Los criterios de evaluación están definidos con claridad y son transparentes para los estudiantes.	100%	0%	0%	0%	0%



Se ha considerado la accesibilidad y la compatibilidad con diferentes dispositivos y navegadores web.	25%	75%	0%	0%	0%
Cómo considera la efectividad general de la plataforma en esta asignatura.	100%	0%	0%	0%	0%
Se han utilizado de manera efectiva recursos multimedia, como videos, presentaciones y otros recursos, en el “Mil aulas” para mejorar la comprensión de los estudiantes en la asignatura.	75%	25%	0%	0%	0%

Nota: BA: Bastante adecuado, A: Adecuado, N: Neutral, PA: Poco adecuado, NA: No Adecuado.

Elaborado por: Segundo Guzmán y Edna Triviño

Análisis e interpretación de resultados

La evaluación de la plataforma "Mil Aulas" realizada por expertos muestra un alto nivel de satisfacción, destacando la relevancia del contenido, que está estrechamente vinculado con los conceptos clave de la asignatura, y la efectividad de las estrategias pedagógicas implementadas, obteniendo una valoración del 100% en ambos aspectos. El diseño de las actividades en la plataforma fue considerados bastante adecuados para el grado y nivel de los estudiantes por el 75% de los evaluadores. Los métodos de evaluación también fueron bien recibidos, con criterios claros y transparentes, lo que facilita la medición del aprendizaje. No obstante, áreas como el nivel de dificultad, la interacción entre estudiantes y docentes, y la accesibilidad desde diferentes dispositivos, aunque valoradas positivamente, presentan margen para mejoras. La optimización de estos elementos podría incrementar aún más la eficacia de la plataforma. En general, "Mil Aulas" se considera una herramienta educativa adecuada para promover el aprendizaje en estudiantes de 6to de básica, aunque existen oportunidades para hacerla más inclusiva y accesible en términos de tecnología y dispositivos.

3.2.2 Evaluación de la propuesta por parte de los estudiantes

Para verificar la implementación de la gamificación en el aprendizaje, se realizó una encuesta a los estudiantes de 6to de básica enfocada en un solo tema: La Independencia del Ecuador. Como parte del proceso, se utilizaron diversas herramientas gamificadas. En primer lugar, se emplean unas preguntas en geneally para iniciar con saberes previos relacionados con la independencia. Luego, se presentó un video de enganche para introducir el tema de manera atractiva y captar la atención de los estudiantes. Finalmente, se realizó una actividad asincrónica,

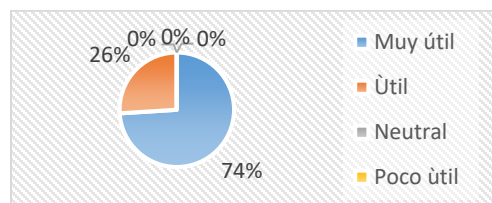
diseñada para que los estudiantes completaran de manera autónoma, aplicando los conocimientos adquiridos. A través de esta encuesta, se buscó evaluar cómo estas herramientas específicas contribuyeron a la comprensión y memorización de los eventos históricos, así como la percepción general de los estudiantes sobre la efectividad de la gamificación en su proceso de aprendizaje.

¿Qué tan útil consideras la actividad interactiva en geneally para recordar los eventos clave de la Independencia del Ecuador?

Tabla 9 Tabulación de la pregunta 1

Indicador	F	%
Muy útil	20	74%
Útil	7	26%
Neutral	0	0%
Poco útil	0	0%
Nada útil	0	0%

Figura 24 Actividad lúdica en geneally



El análisis de la utilidad de una actividad lúdica elaborada en geneally, diseñado para recordar los eventos clave de la Independencia del Ecuador, La figura 20 muestra resultados muy positivos. Un 74% de los estudiantes lo considera "muy útil", y el 26% restante lo califica como "útil". Estos resultados indican que la mayoría de los estudiantes se benefician de esta herramienta interactiva, que fomenta un aprendizaje activo y atractivo. La alta aceptación sugiere que la gamificación puede ser una metodología efectiva para mejorar la enseñanza de la historia, promoviendo un ambiente de aprendizaje más dinámico. En conclusión, la implementación de actividades interactivas, como el crucigrama, es valorada por los estudiantes y contribuye significativamente a la consolidación del conocimiento sobre eventos históricos.



CONCLUSIÓN

La validación de actividades interactivas y gamificadas en la plataforma "Mil Aulas" ha demostrado ser fundamental para mejorar la enseñanza de Estudios Sociales en estudiantes de 6to de básica en la Unidad Educativa Particular "UNEPAT". La colaboración de docentes y expertos ha evidenciado que las dinámicas lúdicas y los recursos tecnológicos aumentan la motivación, participación y rendimiento académico de los alumnos. Los resultados respaldan la importancia de implementar herramientas digitales que faciliten un aprendizaje significativo, alineándose con teorías pedagógicas como el constructivismo y el modelo ADDIE.

El diseño de actividades en una plataforma interactiva mediante la gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de sexto de básica en la asignatura de Estudios Sociales. La incorporación de herramientas gamificadas, como: Geneally que permite incluir actividades interactivas videos, quizzis, talleres, además da actividades de educapley como sopa de letras, crucigramas y los PDF, contenido explicativo y la evolución correspondiente en google form, no solo facilita el proceso de aprendizaje, sino que también aumenta la motivación y el interés de los estudiantes en los temas tratados. Estos recursos accesibles permiten al discente interactuar de manera activa con el contenido, promoviendo un aprendizaje más dinámico y significativo.

Los resultados obtenidos a partir de las encuestas y entrevistas realizadas indican de manera clara que los estudiantes valoran positivamente esta metodología. Un alto porcentaje de ellos se siente motivado y considera que las actividades gamificadas complementan su aprendizaje en comparación con los métodos tradicionales. Esto sugiere que la gamificación no solo se traduce en un aumento del compromiso, sino que también potencia la retención de información y la comprensión de conceptos clave, como los relacionados con la Independencia del Ecuador.

En conclusión, la implementación de actividades gamificadas no solo mejora el rendimiento académico, sino que transforma la experiencia de aprendizaje, siendo una solución viable que los educadores e instituciones deberían considerar para enriquecer la enseñanza y preparar a los estudiantes para un futuro que demanda interacción y compromiso.



RECOMENDACIONES

Para mejorar el desarrollo de actividades en una plataforma interactiva mediante la gamificación para estudiantes de sexto de básica en estudios sociales, se recomienda ampliar el contenido de la plataforma, incluyendo unidades didácticas adicionales y recursos innovadores que mantengan el interés de los estudiantes. Además, se debe realizar una investigación más amplia con grupos de control y experimental para evaluar el impacto de la herramienta en diferentes contextos educativos. Fomentar el uso autónomo de la plataforma fuera del horario escolar permitirá a los estudiantes practicar de forma independiente, mientras que la constante validación y actualización de la herramienta garantizará su relevancia y efectividad al adaptarse a los avances tecnológicos y las necesidades educativas emergentes.

También ofrecer capacitación continua a los docentes sobre el uso efectivo de plataformas digitales y estrategias de gamificación, para maximizar su potencial en el aula. Además, establecer un sistema de monitoreo y evaluación que permita valorar la efectividad de las actividades gamificadas, recolectando datos sobre el rendimiento académico y la retroalimentación de los estudiantes. También se sugiere revisar y adaptar constantemente los contenidos de la plataforma "Mil Aulas" para alinearlos con las necesidades de los estudiantes y los cambios en el currículo. Asimismo, incluir a las familias en el proceso educativo, informándolas sobre las actividades y recursos disponibles, puede fortalecer el apoyo al aprendizaje. Por último, se recomienda explorar la integración de nuevas tecnologías, como la realidad aumentada y la realidad virtual, para enriquecer la experiencia de aprendizaje y motivar a los estudiantes.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acosta Santillán, M. F. (2024). Influencia de la gamificación en la asignatura de historia. *Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*. doi: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.218>

Amaya, M. L. (2024). REDIE. *Revista electrónica de investigación educativa*, 26. doi: <https://doi.org/10.24320/redie.2024.26.e08.5031>

Bermúdez, J. J. (2015). Juegos serios digitales para los ambientes escolares en Colombia en las ciencias. Obtenido de <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/2781/Trabajo%20de%20grado%20Roa-%20Ruiz.pdf?sequence=1>

Calvo. (2022). Relación entre el aprendizaje lúdico y la motivación. *Espacios*, 33.

Cunningham, G. Z. (2011). Gamificación en la educación/Que es la gamificación en la educación. Obtenido de https://es.wikibooks.org/wiki/Gamificaci%C3%B3n_en_la_educaci%C3%B3n/Que_es_la_gamificaci%C3%B3n_en_la_educaci%C3%B3n

Constitución de la República del Ecuador. (3 de 04 de 2023). LEXIS. Obtenido de <https://www.lexis.com.ec/biblioteca/constitucion-republica-ecuador> Deterding, R. K. (2011). Gamification: Toward a definition. doi: <https://www.researchgate.net/publication/273947177>

Freire Guzmán, A. N. (marzo de 2022). Plataformas educativas digitales, proceso de enseñanza-aprendizaje. Obtenido de <https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9392#:~:text=La%20evoluci%C3%B3n%20de%20la%20tecnolog%C3%ADa%20ha%20generado%20un,que%20crea%20una%20nueva%20visi%C3%B3n%20del%20ambiente%20pedag%C3%B3gico>.

Gamboa, G. E. (2020). Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo. 24(3), 478. Obtenido de <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/download/1316/1358>

García, (2017). La gamificación al servicio de las ciencias. doi:05445412R



García-Ruiz, A. P.-R. (2018). Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital. *Educación para los nuevos medios*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educacion%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62>

Gavilanes López, W. L. (2016). Las plataformas virtuales libres y el aprendizaje significativo del idioma inglés en los estudiantes de la Unidad Educativa Hispano América. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/21377>

Göller1, R. A. (2012). Educación virtual o virtualidad. *Rev. hist. edu. latinoam.*, 14(19). doi: <http://dx.doi.org/10.9757/Rhela.19.06>

Grisales, D. M. (2017). Dificultades de aprendizaje en Ciencias Sociales. Obtenido de <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/8f320654-a367-4aab-9905-53ac8ff15df6/cont>

Guerrero, R. (29 de 11 de 2021). Aprendizaje con gamificación: Modelo y características. Obtenido de https://mi-aprendizaje.com/aprendizaje-con-gamificacion-modelo-y-caracteristicas/#4_Motivacion_de_aprendizaje_con_gamificacion

Hernández Limón, L. G. (2015). Diseño de un ambiente virtual de aprendizaje aplicando principios de gamificación. *Universidad de Guadalajara* (4). Obtenido de <http://www.udgvirtual.udg.mx/remed/index.php/memorias/article/download/225/116>

Jaramillo Zambrano, A. (2018). Las emociones en la educación ecuatoriana. Obtenido de <http://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/2689>

Manzano, J. A. (2022). Diseño de la experiencia lúdica en el aprendizaje. *Espacios*, 7.

Martínez, M. I. (2005). Factores que determinan según su entorno. Obtenido de <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/513/1/T-UCSG-POS-MES-6.pdf>

Meneses, M. C. (2013). Aprender a enseñar conceptos sociales. La formación en Didáctica de las Ciencias Sociales en la carrera de Educación Básica. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=81050>

Morales, P. (2012). Tipos de variables y sus implicaciones. Obtenido de <http://web.upcomillas.es/personal/peter/investigacion/Variables>

Ojeda, A. D. (2022). Análisis cuantitativo de un proceso de enseñanza soportado. *Formación Universitaria*, 15(6), 84. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062022000600083>



Ordoñez Ocampo, B. P. (2021). Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Revista Universidad y Revista Científica de la Universidad de Cienfuegos*, 13(3).
Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000300497&lng=es&nrm=iso

Ortiz Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Colección de Filosofía de la Educación*, 19(2), 96. doi:10.17163/soph.n19.2015.04

Pineda, D. F., Limas-Suárez, S. J., & Medina, J. E. (2023). La gamificación como estrategia de aprendizaje en la educación superior. *Educación y Educadores*, 26(1). Obtenido de <https://doi.org/10.5294/edu.2023.26.1.2>

Rubio-Gragera, E. A.-V.-G. (2023). TIC en educación en la era digital: propuestas de investigación e intervención. *INNO EDUCA*. Obtenido de <https://monografias.uma.es/index.php/mumaed/catalog/book/65>

Sánchez, L. (2023). Gamificación como estrategia metodológica en estudiantes de educación básica elemental. *Journal Scientific*, 7(1). doi: <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.1826-1842>

Santiago, D. (2020). La educación en tiempos. *Informe COVID-19 CEPAL-UNESCO*, 5.

SCHUNK, D. H. (2012). Teorías del aprendizaje. México. doi: https://scholar.google.com.ec/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Teor%C3%ADas+del+Aprendizaje+y+Motivaci%C3%B3n&btnG=#d=gs_cit&t=1729780885099&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3A5ul5A9oLH_8J%3Ascholar.google.com%2F%26output%3Dcite%26scirp%3D4%26hl%3Des

Semanate-Semanate, D. V., & Gómez-Suárez, V. (2021). Estrategias didácticas activas para mejorar el desempeño académico en la. *Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Tungurahua*. Obtenido de <https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1386>

Universial. (2019). Plataformas virtuales. Obtenido de <https://www.universia.net/co/actualidad/orientacion-academica/10-plataformas-virtuales-estudiar-distancia-1141829.html>

Vegt, N. V. (2015). Gamification in education and business. *Espacios*, 35.