



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

TEMA

**La gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de las culturas ecuatorianas de
la materia de historia en 2do. BGU**

Autor/es:

Mirian Patricia Caiza Yungan
Johan Sebastián Samaniego Granja

Tutor/a:

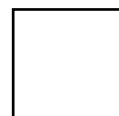
Mgs. Xavier Yáñez Cando

ECUADOR

2024



La Universidad para todos





DEDICATORIA

Dedico este logro a Dios por ser mi guía espiritual, a mis padres Tomas Caiza y Nicolasa Yungán, quienes con su amor y apoyo incondicional me han guiado en cada paso de mi vida. Su sacrificio y dedicación han sido la base fundamental en cada uno de mis logros, su ejemplo ha sido mi mayor inspiración. A mis hermanos, por ser mi refugio y mi fuerza en los momentos difíciles. A mis amigos, por su compañía y ánimo inquebrantable.

A mi querida sobrina Mayerly Caiza por ser una fuente constante de alegría y esperanza en mi vida. Tu inocencia y curiosidad me inspiran a seguir aprendiendo y creciendo. Que este logro sea un ejemplo para ti, que, con dedicación y esfuerzo, todo es posible. Siempre recuerda que los sueños se pueden alcanzar. Este triunfo también es para ti. A todos aquellos que creyeron en mí y me motivaron a seguir adelante, les dedico este trabajo con gratitud y amor

Mirian Patricia Caiza Yungán

Dedico este logro en primer a mi padre celestial, quien ha sido el motor de mi vida y en quien he depositado toda mi fe, mis sueños y mis esperanzas. A mis padres, Sonia Granja (+) y Jorge Samaniego, quienes dieron su vida y su mayor esfuerzo para educarme y darme las mejores oportunidades en la vida. De no haber sido por ellos, por su esfuerzo y dedicación a su familia, nada de esto hubiera sido posible.

A mi esposa Mariuxi, quien con mucha paciencia estuvo a mi lado en cada momento dándome fuerzas que necesitaba para culminar con mis estudios. A mis hijas, Rebecca y Francesca, quienes iluminan mi día a día con sus ocurrencias y su amor incondicional. Este trabajo es el mayor logro alcanzado en mi vida y se lo dedico a quienes más amo es este mundo.

Johan Sebastián Samaniego Granja





AGRADECIMIENTOS

A nuestro tutor, Mgs. Xavier Yáñez Cando por su invaluable guía y apoyo durante todo el proceso de esta tesis. Su paciencia, conocimiento y dedicación fueron primordiales para la culminación de este trabajo. Gracias por creer en nosotros y por sus consejos que nos ayudaron a superar los desafíos. Su compromiso con nuestra formación académica ha sido una fuente de inspiración constante. Le estaremos eternamente agradecidos.

A la Universidad Bolivariana del Ecuador por brindarnos la oportunidad de crecer tanto académica como personalmente. Agradecemos a todos los profesores por su apoyo y por crear un ambiente propicio para el aprendizaje y el desarrollo profesional. Esta institución ha sido el escenario de nuestros logros y aprendizajes. Gracias por proporcionarnos las herramientas primordiales para alcanzar nuestras metas. Estamos orgullosos de ser parte de esta comunidad académica.

A nuestras familias, por su amor incondicional y apoyo constante. A nuestros padres, hermanos, amigos y demás seres queridos, quienes siempre estuvieron a nuestro lado, animándonos y motivándonos a seguir en nuestro proceso académico. Su confianza en nosotros y sus palabras de aliento fueron esenciales para lograr esta meta. Este logro es tanto nuestro como suyo. Gracias por ser nuestro pilar y nuestra fuente de fortaleza.

Mirian Patricia Caiza Yungan

Johan Sebastián Samaniego Granja





RESUMEN

Este estudio aborda la necesidad de innovar en la enseñanza de las culturas ecuatorianas en el segundo año de Bachillerato General Unificado, frente a los desafíos de motivación y aplicación práctica de conocimientos históricos. El objetivo general fue diseñar una estrategia didáctica de gamificación mediante la aplicación Educaplay para mejorar la enseñanza de las culturas ecuatorianas en la materia de Historia. La metodología empleó un enfoque mixto con alcance descriptivo, utilizando cuestionarios para estudiantes y entrevistas a docentes. Los resultados revelaron una moderada motivación estudiantil y dificultades en la aplicación práctica de conceptos históricos. La propuesta desarrollada integra actividades gamificadas en Educaplay, estructuradas en cuatro componentes alineados con el currículo, que incluyen mapas interactivos, simulaciones y juegos de roles. Esta estrategia se fundamenta en teorías como la Autodeterminación y el Flujo, adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje. Las conclusiones destacan el potencial de la gamificación para aumentar la motivación, mejorar el rendimiento académico y fortalecer la identidad cultural. La propuesta ofrece una solución integral a los desafíos identificados, dado que promueve un aprendizaje activo y significativo de la historia y cultura ecuatoriana. Se recomienda la implementación de programas de capacitación docente y la expansión del modelo a otras asignaturas para maximizar su impacto en el sistema educativo ecuatoriano.

Palabras clave: Culturas ecuatorianas, Educaplay, Gamificación, Historia, Innovación educativa





ABSTRACT

This study addresses the need to innovate in teaching Ecuadorian cultures in the second year of Unified General Baccalaureate, facing challenges in motivation and practical application of historical knowledge. The general objective was to propose a gamification didactic strategy using the Educaplay application to improve the teaching of Ecuadorian cultures in History class. The methodology employed a mixed approach with a descriptive scope, using questionnaires for students and interviews with teachers. The results revealed moderate student motivation and difficulties in the practical application of historical concepts. The developed proposal integrates gamified activities in Educaplay, structured into four components aligned with the curriculum, including interactive maps, simulations, and role-playing games. This strategy is based on theories such as Self-Determination and Flow, adapting to different learning styles. The conclusions highlight the potential of gamification to increase motivation, improve academic performance, and strengthen cultural identity. The proposal offers a comprehensive solution to the identified challenges, promoting active and meaningful learning of Ecuadorian history and culture. It is recommended to implement teacher training programs and expand the model to other subjects to maximize its impact on the Ecuadorian educational system.

Keywords: Ecuadorian cultures, Educaplay, Educational innovation, Gamification, History





ÍNDICE GENERAL

Introducción	1
Presentación y contextualización	1
Planteamiento y justificación del problema	2
Precisión del problema	3
Objeto de la investigación	4
Objetivo general	4
Objetivos específicos.....	5
Declaración de variables	5
Coherencia entre los elementos del diseño teórico y metodológico	6
Identificación de los métodos a emplear	6
Declaración de población y muestra	6
Declaración del tipo de investigación	7
Principales aportes.....	7
Capítulo I: Marco Teórico.....	8
Antecedentes internacionales	8
Antecedentes nacionales	10
Marco conceptual	12
Gamificación	12
Culturas ecuatorianas	12
Estrategia didáctica	13
Motivación estudiantil.....	13
Rendimiento académico	13
Competencias tecnológicas	14





Aprendizaje significativo	14
Identidad cultural.....	15
Evaluación formativa	15
Patrimonio cultural.....	16
Discusión crítica sobre la pertinencia del marco conceptual	16
Marco teórico	17
Teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan	17
Teoría del flujo de Csikszentmihalyi	19
Teoría del aprendizaje social de Bandura	20
Teoría de la carga cognitiva de Sweller	22
Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner	23
Teoría del construccionismo de Papert	25
Marco legal.....	26
Capítulo 2: Metodología de la investigación.....	29
Conceptualización y operacionalización de las variables	29
Enfoque de la investigación	31
Alcance de la investigación.....	31
Tipo de investigación	31
Métodos (técnicas) de recolección de datos	32
Instrumentos de recolección de datos.....	32
Prueba piloto para la validez del cuestionario.....	36
Población del estudio	37
Muestra seleccionada	37
Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas.....	38





Estrategia metodológica investigativa.....	38
Resultados del estudio diagnóstico	39
Resultados del cuestionario aplicado	39
Discusión de los resultados del cuestionario aplicado	41
Resultados de las entrevistas aplicadas	42
Discusión de los resultados de las entrevistas aplicadas	43
Conclusiones del diagnóstico	44
Capítulo 3: presentación y validación de la propuesta.....	45
Introducción: bases de la propuesta a partir de los resultados del diagnóstico	45
Modelación de la propuesta.....	46
Presentación	46
Objetivo general de la propuesta.....	46
Objetivos específicos de la propuesta	47
Fundamentación	47
Características	48
Ideas rectoras.....	49
Estructura y dinámica de los componentes de la propuesta	49
Requisitos de la propuesta de acuerdo con su naturaleza y alcance.....	59
Forma de implementación.....	60
Forma de evaluación	62
Beneficiarios.....	64
Cierre.....	65
Validación teórica de la propuesta	67
Validación empírica de la propuesta	68





Implementación de la propuesta.....	69
Planificación microcurricular de la implementación	69
Diseño de la aplicación en Educaplay	71
Proceso de implementación de la estrategia diseñada.....	73
Resultados de la aplicación de los instrumentos de validación.....	74
Resultados generales de la implementación.....	75
Conclusiones	77
Recomendaciones.....	79
Referencias bibliográficas	80
Anexos.....	89





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización del cuestionario para la muestra de estudiantes.	29
Tabla 2. Operacionalización de la entrevista para la muestra de docentes.	30
Tabla 3. Cuestionario para estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado.	33
Tabla 4. Entrevista a docentes de Historia de segundo año de Bachillerato General Unificado. .	35
Tabla 5. Resultados de la prueba de confiabilidad del cuestionario.	36
Tabla 6. Resultados del cuestionario aplicado a la muestra seleccionada.	39
Tabla 7. Análisis de contenido temático de las entrevistas.	42
Tabla 8. Requisitos y descriptivos de la propuesta.	59
Tabla 9. Planificación microcurricular para la implementación.	70
Tabla 10. Resultados de la aplicación del instrumento de validación.	74





ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Menú de creación de Educaplay.72





LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1. Entrevista a Docente de Historia nro. 1.....	89
Anexo 2. Entrevista a Docente de Historia nro. 2.....	91
Anexo 3. Evidencia de aplicación de la propuesta gamificada.....	93





INTRODUCCIÓN

Presentación y contextualización

Las técnicas educativas han evolucionado de manera constante hasta la actualidad, donde el uso de las tecnologías ha resultado fundamental para la creación de nuevos métodos y herramientas que apoyen la enseñanza. El internet como plataforma para el acceso democrático a la información, las redes sociales como facilitador del intercambio de ideas y las inteligencias artificiales para el apoyo académico son muestra de ello. De entre todas estas, la gamificación también se erige como un punto de partida relevante para la creación de nuevas formas de educar a la ciudadanía.

En específico, la gamificación se define como la aplicación de técnicas y mecánicas propias de los juegos en entornos no lúdicos (Hernández y Collados, 2020). Esta metodología busca incrementar la motivación, el compromiso y la participación de los individuos en actividades específicas, esto para incrementar el aprendizaje y la resolución de problemas (Prieto y otros, 2022). Su relevancia radica en la capacidad de estimular y comprometer a los participantes, lo cual fomenta un aprendizaje activo y significativo. Como estrategia didáctica, la gamificación transforma el proceso educativo al introducir desafíos, recompensas y competencia sana (Reinoso y otros, 2024). Esto estimula la participación y el interés de los estudiantes. Esta técnica aprovecha la predisposición natural del ser humano hacia el juego para potenciar la adquisición de conocimientos y habilidades (Candela y Benavides, 2020). También crea experiencias educativas más atractivas y efectivas (Hernández y Collados, 2020). La implementación de la gamificación en el ámbito educativo ha demostrado múltiples beneficios, como el aumento de la motivación, la mejora del rendimiento académico y el desarrollo de competencias transversales (Prieto y otros, 2022).

En el marco de la enseñanza de las culturas locales de las naciones, la gamificación se presenta como una herramienta valiosa para acercar a los estudiantes a su patrimonio cultural de manera dinámica y participativa. La aplicación de elementos lúdicos en este contexto permite la exploración de tradiciones, costumbres y valores de forma interactiva, lo cual facilita la comprensión y apropiación de la identidad cultural (Prieto y Álvarez Kurogi, 2021). Al gamificar el aprendizaje de las culturas locales se promueve un enfoque experiencial que trasciende la mera memorización de datos, así como se propicia una conexión emocional con el legado histórico y cultural (Hutson, 2024). En el caso específico de Ecuador, la gamificación se perfila como una





estrategia ideal para la enseñanza de las diversas culturas ecuatorianas dentro de la materia de historia. Naturalmente, esto estimula la valoración y preservación del patrimonio cultural del país.

Planteamiento y justificación del problema

Lo anterior tiene una gran importancia ante la existencia de un problema recurrente dentro de la enseñanza de la historia: la carencia de motivación, la cual se ha intentado solucionar con diferentes métodos educativos basado en problemas y participación (Heras Luna y otros, 2020). En la realidad ecuatoriana, si se enfoca concretamente en el caso de bachillerato, se debe destacar que el currículo nacional establece la necesidad de promover la construcción de la cultura y la identidad local con base a la comprensión de la propia historia y cultura (Ministerio de Educación, 2016). No obstante, el Ecuador atraviesa una crisis de valores que ya fue reseñada hace más de veinte años como parte de un proceso de globalización que ha diluido en el imaginario nacional la importancia de lo autóctono (Galarza, 2004), y que incluso ha afectado al rendimiento académico de los estudiantes al no comprender la importancia de construirse a sí mismos como buenos ciudadanos integrales (Leiva Sánchez, 2012). Esta crisis de valores continúa incluso en tiempos recientes, potenciada además por problemas como la cultura del irrespeto, la burla y la violencia (Ávila Figueroa, 2017) que se han normalizado en espacios sociales en la red y en el discurso de personalidades públicas, políticos incluidos (Nicolás, 2024; Páez, 2023).

Por ello, ante la importancia de este tema para el Ecuador, en este estudio se desea abordar un problema concreto y significativo en la Unidad Educativa San José La Salle en Guayaquil: la falta de motivación y efectividad en la enseñanza de la historia en el bachillerato general unificado. Esta situación se manifiesta en el desinterés de los estudiantes por la materia, bajos rendimientos académicos y dificultades para comprender la relevancia de los contenidos históricos en su formación integral, todo lo cual se ha podido observar de manera empírica por los autores de este estudio, quienes por compromisos laborales han tenido contacto directo con la población estudiantil. La importancia de este problema radica en que la historia es fundamental para el desarrollo de la identidad cultural y la conciencia cívica de los jóvenes. Si no se aborda adecuadamente, las consecuencias pueden ser graves: una generación con escaso conocimiento de su pasado, falta de aprecio por el patrimonio cultural y dificultades para comprender los procesos



sociales y políticos actuales. Esto puede llevar a una ciudadanía menos comprometida y participativa, lo cual afecta negativamente el desarrollo social y democrático del país.

La elección de este problema se justifica por su relevancia a nivel nacional y local. Ecuador, como nación multicultural, necesita ciudadanos conscientes de su diversidad histórica y cultural para fortalecer su identidad nacional. A nivel local, Guayaquil, como una de las principales ciudades de la nación, requiere jóvenes que comprendan su papel en la historia del país y lo que se espera de ellos en términos de aporte ciudadano asociado a su legado y cultura. Naturalmente, la pertinencia de este estudio ante la realidad vivida se evidencia en la crisis de valores y la pérdida de identidad cultural que enfrenta la sociedad ecuatoriana. Así, abordar este problema contribuirá significativamente a la educación, al proporcionar estrategias innovadoras para la enseñanza de la historia. Esto no solo mejorará el rendimiento académico, sino que también formará ciudadanos más conscientes y comprometidos con su entorno social y cultural, lo cual es esencial para el desarrollo futuro del país.

Precisión del problema

Dado que abordar el problema planteado de una manera general puede ocasionar que el aporte de este estudio sea difuso y poco significativo, se ha decidido establecer ciertas precisiones que permitan acotar el tema y, en especial, el problema abordado. En primer lugar, del grupo general de estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa San José La Salle en Guayaquil, se decide escoger a la población de estudiantes de segundo año, así como los docentes relacionados con la enseñanza de la historia en este nivel educativo.

Por otro lado, lo que se pretende con el estudio es plantear a la gamificación como una estrategia didáctica en la enseñanza de las culturas ecuatorianas de la materia de historia en segundo año de Bachillerato. De tal forma, no se pretende hacer una intervención directa sobre el problema, sino plantear una estrategia de gamificación generalizada para este nivel, utilizable para el resto, que pueda apoyar a la efectiva enseñanza de la cultura nacional dentro de la asignación mencionada. Nótese que no se pretende determinar correlaciones o causalidades, sino atender una situación problemática educativa en particular a partir de la descripción precisa de lo que ocurre en esta.

Sobre la línea de investigación que sigue este estudio, se escoge la avalada por la Universidad Bolivariana de Ecuador denominada como «Innovación y Tecnologías Aplicadas». La elección de



esta directriz se justifica por su perfecta alineación con el enfoque del estudio. Dicha línea permite explorar la gamificación como una estrategia didáctica innovadora en la enseñanza de las culturas ecuatorianas. La aplicación de técnicas lúdicas en el ámbito educativo representa una forma novedosa de abordar los desafíos en la enseñanza de la historia. Tal aproximación tecnológica y creativa promete mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes, al tiempo que se ajusta a las demandas educativas contemporáneas y propicia la preservación de la identidad cultural nacional. Esta se tomará como la línea de investigación general.

Respecto a la línea de investigación específica, se escoge la denominada como «Didáctica y Gestión de la Educación». La selección de esta línea específica se fundamenta en su estrecha relación con el núcleo del estudio. Dicha línea se enfoca en el desarrollo y aplicación de métodos de enseñanza efectivos, lo cual se alinea perfectamente con la propuesta de implementar la gamificación como estrategia didáctica. La investigación aborda directamente la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje en el contexto de la historia y las culturas ecuatorianas. Esta línea permite explorar cómo la gestión educativa puede incorporar elementos innovadores para optimizar la transmisión de conocimientos y valores culturales, lo cual es esencial para resolver el problema de motivación de los estudiantes y de efectividad en el proceso educativo identificado en la enseñanza de la historia.

Objeto de la investigación

El objeto de esta investigación se enfoca en la aplicación de técnicas de gamificación como herramienta pedagógica para revitalizar la enseñanza de las culturas ecuatorianas en el contexto de la asignatura de Historia. Se busca abordar la problemática educativa observada en el segundo año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa San José La Salle en Guayaquil, con el fin de potenciar el interés y el aprendizaje significativo de los estudiantes en relación con su patrimonio cultural.

Objetivo general

Diseñar una estrategia didáctica de gamificación mediante la aplicación Educaplay para la atención de las necesidades educativas en la enseñanza de las culturas ecuatorianas dentro de la materia Historia en segundo año de Bachillerato General Unificado.





Objetivos específicos

1. Describir la situación actual respecto a los problemas en la enseñanza de las culturas ecuatorianas dentro de la materia Historia en el grado académico de bachillerato seleccionado;
2. Fundamentar teóricamente la estrategia didáctica de gamificación a partir de teorías educativas consolidadas que permitan el sustento de su aplicación en la enseñanza de las culturas ecuatorianas;
3. Diseñar una estrategia didáctica de gamificación que abarque las necesidades detectadas y sea de fácil acoplamiento a las diferentes clases de la asignatura Historia vinculadas a las culturas ecuatorianas;
4. Realizar una prueba piloto de la estrategia de gamificación diseñada para una clase a impartirse al grupo de estudiantes de segundo de Bachillerato General Unificado seleccionado.

Para cerrar esta subsección, es necesario el planteamiento de una pregunta de investigación. Esto resulta fundamental para guiar el proceso investigativo y establecer los límites del estudio. En este sentido, con base al objetivo general planteado, surge la siguiente interrogante: ¿de qué manera una estrategia didáctica de gamificación mediante la aplicación Educaplay puede atender las necesidades educativas en la enseñanza de las culturas ecuatorianas dentro de la materia Historia en segundo año de Bachillerato General Unificado? Esta pregunta permite explorar, como supuesto hipotético, las posibilidades que la gamificación ofrece para transformar y mejorar la experiencia educativa en la enseñanza de la historia y cultura ecuatoriana.

Declaración de variables

Para abordar la situación problemática y diseñar una estrategia gamificada efectiva, se proponen las siguientes variables a explorar mediante cuestionarios dirigidos a estudiantes y entrevistas a docentes:

1. Motivación estudiantil hacia la asignatura de Historia (dependiente);
2. Estrategias pedagógicas empleadas por los docentes (independiente);



La selección de estas variables busca ofrecer una visión integral del problema, ello al abarcar aspectos cognitivos, actitudinales y metodológicos. Su exploración permitirá identificar los puntos críticos que requieren atención en la estrategia de gamificación propuesta.

Los cuestionarios dirigidos a estudiantes se enfocarán en las variables relacionadas con su experiencia de aprendizaje, mientras que las entrevistas a docentes profundizarán en aspectos pedagógicos y curriculares. Esta aproximación dual facilitará la obtención de información valiosa desde diferentes perspectivas y enriquecerá el diseño de la intervención educativa.

Coherencia entre los elementos del diseño teórico y metodológico

La propuesta establece una coherencia sólida entre los elementos del diseño teórico-metodológico. El problema identificado en la enseñanza de culturas ecuatorianas se aborda mediante objetivos específicos alineados con el marco teórico. Las teorías seleccionadas, como la Autodeterminación y el Flujo, fundamentan la estrategia de gamificación propuesta. La metodología mixta permite una evaluación integral de la efectividad de la intervención. Las variables operacionalizadas se relacionan directamente con los constructos teóricos y los objetivos de investigación. Los instrumentos diseñados, como cuestionarios y entrevistas, se basan en las variables definidas y se alinean con el enfoque metodológico escogido. Esta integración coherente de elementos asegura que la investigación aborde de manera sistemática y fundamentada la problemática planteada en la enseñanza de la historia y cultura ecuatoriana.

Identificación de los métodos a emplear

El estudio incorpora métodos teóricos como el análisis-síntesis y el histórico-lógico para fundamentar la investigación. Los métodos empíricos son la encuesta y entrevista para recopilar datos. Los métodos matemático-estadísticos abarcan el análisis porcentual y la estadística descriptiva para procesar la información obtenida mediante los instrumentos aplicados.

Declaración de población y muestra

La población comprende 200 estudiantes de segundo año de bachillerato y 4 docentes de Historia. La muestra estudiantil se determina mediante muestreo aleatorio simple con un nivel de confianza



del 95% y margen de error del 5%, lo cual resulta en 132 estudiantes. La muestra docente se selecciona por conveniencia e incluye 2 profesores que accedieron a participar en el estudio.

Declaración del tipo de investigación

La investigación se clasifica como descriptiva transversal con enfoque mixto. El carácter descriptivo se fundamenta en la intención de caracterizar el fenómeno estudiado sin establecer relaciones causales. La naturaleza transversal responde al análisis en un momento específico. El enfoque mixto integra datos cuantitativos y cualitativos para una comprensión integral del objeto de estudio.

Principales aportes

Debe destacar que el estudio presenta una contribución significativa al campo de la educación, al proponer una estrategia innovadora de gamificación para la enseñanza de las culturas ecuatorianas. Su importancia radica en el abordaje de la falta de motivación y efectividad en la enseñanza de la historia, un problema que afecta la formación integral de los estudiantes. La necesidad social de este trabajo se evidencia en la urgencia de fortalecer la identidad cultural y la conciencia cívica en las nuevas generaciones, especialmente en un contexto de globalización y crisis de valores. La novedad del estudio reside en la aplicación de técnicas de gamificación en un área tradicionalmente abordada con métodos convencionales, lo cual representa un enfoque fresco y atractivo para los estudiantes. Su actualidad se manifiesta en la alineación con las tendencias educativas contemporáneas, que buscan integrar la tecnología y la interactividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para así preparar a los jóvenes para los desafíos del siglo XXI.

Para finalizar, se destaca que el primer capítulo de este documento desarrolla el marco teórico, con énfasis en la gamificación, su aplicación en la educación y la enseñanza de culturas ecuatorianas. El segundo capítulo detalla la metodología empleada, lo que incluye el diseño de la investigación, instrumentos de recolección de datos y procedimientos de análisis. El tercer capítulo presenta los resultados obtenidos y la propuesta de estrategia gamificada para la enseñanza de culturas ecuatorianas. Al final se presentan las conclusiones que sintetizan los hallazgos principales y su relación con los objetivos planteados, así como las recomendaciones que ofrecen sugerencias para la implementación efectiva de la estrategia y futuras líneas de investigación en el campo.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

En este capítulo se presentan cuatro apartados fundamentales: los antecedentes del estudio (tanto internacionales de gran importancia teórica como nacionales para referencia contextual), el marco conceptual, el marco teórico y marco legal sobre los cuales se cimienta la investigación. Cada uno de ellos se expone en las siguientes subsecciones.

Antecedentes internacionales

Para iniciar, se hace referencia al estudio de Ofosu Ampong (2020), quien examina la gamificación en la educación desde 2011, esto al identificar tres temas principales: desarrollo y uso, aplicación de elementos de juego, e impacto en el aprendizaje. La revisión sistemática de la literatura analiza 32 artículos publicados en los que explora enfoques conceptuales y metodológicos. Los hallazgos revelan que la gamificación influye positivamente en la motivación, compromiso y resultados de aprendizaje de los estudiantes (Ofosu Ampong, 2020). El autor enfatiza la importancia de alinear los elementos de juego con los objetivos educativos y las preferencias de los estudiantes. Como aporte para la investigación actual, el antecedente proporciona una base teórica de gran valor sobre la aplicación de la gamificación en entornos educativos, así como proporciona consejos de vital importancia para el diseño de estrategias didácticas efectivas. Se debe tener en cuenta que la revisión destaca la necesidad de considerar cuidadosamente los componentes de gamificación y su integración en los sistemas de gestión del aprendizaje existentes. De la misma manera, también señala áreas prometedoras para futuras investigaciones, como la personalización de incentivos y la evaluación longitudinal del impacto de la gamificación, aspectos que podrían enriquecer el diseño de la estrategia propuesta para la enseñanza de culturas ecuatorianas.

Por otro lado, la investigación de Nurtanto y otros (2021) se centra en el impacto de la gamificación en los resultados de aprendizaje y el comportamiento de los estudiantes. A través de una revisión sistemática de la literatura, los autores analizan 40 artículos publicados entre 2016 y 2021. El estudio identifica cuatro elementos principales afectados por la gamificación: resultados afectivos, cognitivos, conductuales y de desempeño. La metodología incluye un análisis detallado utilizando el software NVivo 12 Plus para categorizar y visualizar los hallazgos. Los resultados indican que la gamificación tiene un impacto positivo en la motivación intrínseca, el compromiso, la orientación al conocimiento y las habilidades sociales de los estudiantes (Nurtano y otros, 2021).



De tal forma, este referente investigativo brinda evidencia empírica sobre la efectividad de la gamificación en diversos contextos educativos, lo cual es relevante para el diseño de la estrategia didáctica propuesta. Además, el estudio destaca la importancia de considerar las preferencias individuales de los estudiantes y la necesidad de alinear los elementos de gamificación con los objetivos de aprendizaje específicos, aspectos cruciales para el desarrollo de una estrategia efectiva en la enseñanza de las culturas ecuatorianas.

En tercer lugar, se presente el artículo de Shavab y otros (2021) presenta una revisión de la literatura sobre la gamificación en el aprendizaje de la historia. Los autores examinan el uso de elementos de juego y plataformas digitales para mejorar la enseñanza de la historia. La metodología empleada es una revisión sistemática de la literatura, por lo que analiza estudios que implementan gamificación en contextos educativos históricos. Los hallazgos revelan que la gamificación en la enseñanza de la historia influye positivamente en varios aspectos, entre los cuales están la motivación de los estudiantes, el compromiso, la comprensión del material y la percepción de los docentes sobre su efectividad (Shavab y otros, 2021). Aparte, el trabajo identifica componentes esenciales de gamificación y pone de manifiesto su potencial para crear procesos de aprendizaje más atractivos y efectivos. De tal forma, el antecedente mencionado otorga a esta investigación puntos de interés de gran calado, específicamente relacionados con la enseñanza de la historia, lo cual es directamente aplicable al objetivo de mejorar la enseñanza de las culturas ecuatorianas. La revisión, por consiguiente, ofrece ejemplos concretos de cómo la gamificación puede aplicarse en el contexto histórico, lo que puede informar el diseño de la estrategia didáctica propuesta y ayudar a anticipar posibles desafíos y oportunidades en su implementación.

Por último, dentro de los antecedentes internacionales, se presenta el estudio de Nuraini y otros (2023), donde se presenta una revisión exhaustiva de las herramientas de gamificación destinadas a potenciar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Los autores examinan el concepto de gamificación en la educación, su evolución y su creciente popularidad en la última década. La investigación emplea una metodología de revisión bibliográfica para analizar diversas fuentes y así identificar y categorizar las herramientas de gamificación más efectivas. Los resultados revelan una amplia gama de herramientas disponibles, desde plataformas de creación de juegos educativos hasta aplicaciones específicas para asignaturas concretas (Nuriani y otros, 2023). Los autores de la revisión destacan la importancia de seleccionar herramientas apropiadas según el contexto



educativo y los objetivos de aprendizaje. De tal modo, el antecedente presentado proporciona una visión integral de las opciones de gamificación disponibles para educadores, lo cual resulta valioso para el diseño de estrategias didácticas innovadoras. Además, el artículo ofrece orientaciones prácticas sobre la implementación de la gamificación en el aula de clase, lo que puede informar el desarrollo de la estrategia propuesta para la enseñanza de las culturas ecuatorianas en este documento.

Antecedentes nacionales

El primer referente nacional es el estudio de Ordoñez y otros (2021) en el que se analizó las metodologías activas propicias para la enseñanza de las Ciencias Sociales en la Educación General Básica en Ecuador. Los autores realizaron una investigación descriptiva de tipo revisión bibliográfica, en la cual emplearon métodos como la revisión documental, el análisis de contenido y el método hermenéutico. Como resultado principal, se destaca que las metodologías activas como la gamificación y el aula invertida movilizan las estructuras cognitivas de los estudiantes hacia la adquisición de nuevos conocimientos de manera rápida y duradera (Ordoñez y otros, 2021). Este referente aporta una fundamentación teórica sólida sobre los beneficios de implementar metodologías activas, particularmente la gamificación, en la enseñanza de las Ciencias Sociales. Así, el antecedente es relevante para la presente investigación ya que fundamenta la pertinencia de utilizar la gamificación como estrategia didáctica innovadora para abordar los contenidos sobre culturas ecuatorianas en la materia de Historia. De la misma manera, proporciona orientaciones metodológicas valiosas sobre cómo analizar e implementar estas estrategias en el contexto educativo ecuatoriano.

Por otro lado, la investigación de Casanova Barre (2023) tuvo como objetivo implementar la gamificación para mejorar la comprensión de la historia del Ecuador en estudiantes de educación general básica. El autor desarrolló una propuesta de intervención basada en la gamificación, para lo cual utilizó herramientas como códigos QR y *gymkanas*. La metodología empleada fue de tipo descriptiva con un enfoque cualitativo. Los resultados evidenciaron que la implementación de la gamificación generó una mayor motivación y participación activa de los estudiantes en el aprendizaje de la historia ecuatoriana (Casanova Barre, 2023). En específico, dicho estudio aporta un ejemplo concreto de cómo diseñar e implementar actividades gamificadas para la enseñanza de



la historia nacional, lo cual es sumamente relevante para la presente investigación. La propuesta de utilizar códigos QR y *gymkanas* como elementos de gamificación constituye una referencia valiosa que se podría adaptar y enriquecer para abordar específicamente los contenidos sobre culturas ecuatorianas en el nivel de bachillerato.

Como tercer trabajo de importancia, el realizado por Acosta Santillán y otros (2024) propuso la implementación de la gamificación en la asignatura de historia para fortalecer el aprendizaje de estudiantes con escolaridad inconclusa mayores de 18 años. Los autores diseñaron una propuesta didáctica basada en herramientas tecnológicas como Quizlet, Kahoot, ClassDojo, Symbaloo y Quizizz. La metodología utilizada fue de tipo descriptiva con un enfoque cualitativo. Los resultados indicaron que la gamificación generó una mayor motivación y participación de los estudiantes en el aprendizaje de la historia (Acosta Santillán y otros, 2024). Este antecedente aporta ejemplos concretos de herramientas tecnológicas que se pueden utilizar para gamificar la enseñanza de la historia, así como consideraciones importantes sobre cómo adaptar estas estrategias a estudiantes con diferentes perfiles y necesidades educativas. La propuesta de sesiones de aprendizaje gamificadas y la rúbrica de evaluación presentadas en este estudio constituyen referencias de gran valor que se pueden adaptar para el diseño de la estrategia didáctica en la presente investigación.

Por último, el estudio de Mendieta y otros (2024) analizó la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje significativo. Los autores realizaron una investigación de campo con enfoque cuali-cuantitativo, esto mediante la aplicación de encuestas y entrevistas a docentes y estudiantes. Los resultados mostraron que la gamificación incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes y que, por ende, mejora su rendimiento académico (Mendieta y otros, 2024). El principal aporte de este antecedente es el de suministrar evidencia empírica sobre los beneficios de la gamificación en el contexto educativo ecuatoriano. El análisis de las percepciones de docentes y estudiantes sobre esta metodología proporciona *insights* valiosos para el diseño e implementación de estrategias gamificadas. Asimismo, las recomendaciones sobre cómo integrar elementos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje son relevantes para la presente investigación, ya que ofrecen orientaciones prácticas para gamificar los contenidos sobre culturas ecuatorianas en la materia de Historia de forma efectiva y significativa para los estudiantes de bachillerato.



Marco conceptual

El marco conceptual presenta definiciones de gran importancia para comprender la investigación sobre gamificación en la enseñanza de culturas ecuatorianas. Se abordan conceptos relacionados con estrategias didácticas, motivación estudiantil, identidad cultural y evaluación, fundamentales para el diseño e implementación de la propuesta educativa. A continuación, se exponen cada una de ellas.

Gamificación

La gamificación es una estrategia didáctica que aplica elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de incrementar la motivación y el compromiso de los participantes (Hernández y Collados, 2020). En el ámbito educativo, la gamificación transforma el proceso de aprendizaje al introducir desafíos, recompensas y competencia sana, lo que estimula la participación activa de los estudiantes (Reinoso y otros, 2024). Su implementación aprovecha la predisposición natural del ser humano hacia el juego para potenciar la adquisición de conocimientos y habilidades, por lo que crea experiencias educativas más atractivas y efectivas (Candela y Benavides, 2020). La gamificación se relaciona directamente con el objetivo general de la investigación, que busca proponer una estrategia didáctica basada en esta metodología para la enseñanza de las culturas ecuatorianas en la materia de Historia.

Culturas ecuatorianas

Las culturas ecuatorianas abarcan el conjunto de tradiciones, costumbres, valores y manifestaciones artísticas que caracterizan a los diversos grupos étnicos y sociales que conforman la nación ecuatoriana (Aguirre, 2015). La riqueza cultural del Ecuador se refleja en su diversidad lingüística, sus expresiones folclóricas, su gastronomía y su cosmovisión, elementos que han evolucionado a lo largo de la historia y que constituyen un patrimonio invaluable para el país (Vargas, 2005). El estudio de las culturas ecuatorianas permite comprender la identidad nacional y fomenta el respeto por la diversidad. De tal forma, este concepto abordado se vincula estrechamente con el objeto de estudio de la investigación, que se enfoca en revitalizar la enseñanza de las culturas ecuatorianas en el contexto de la asignatura de Historia.



Estrategia didáctica

Cuando se habla de estrategia didáctica, se hace referencia al conjunto de acciones planificadas y organizadas que el docente implementa para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Lito, 2022). Dichas estrategias abarcan métodos, técnicas y recursos que se seleccionan de acuerdo con los objetivos educativos, las características de los estudiantes y el contexto de aprendizaje. Una estrategia didáctica efectiva promueve la construcción activa del conocimiento, fomenta la motivación y desarrolla habilidades cognitivas y metacognitivas en los alumnos (Cheng y Chan, 2021). La elección y aplicación adecuada de estrategias didácticas resulta esencial para lograr un aprendizaje significativo y duradero. La importancia de este concepto radica en su vinculación directa con el objetivo general de la investigación, que propone diseñar una estrategia didáctica de gamificación para la enseñanza de las culturas ecuatorianas.

Motivación estudiantil

La motivación estudiantil se puede definir como un factor psicológico que impulsa a los estudiantes a participar activamente en su proceso de aprendizaje y a perseverar en la consecución de sus metas académicas (Filgona y otros, 2020). La motivación puede ser intrínseca, cuando surge del interés y la satisfacción personal del estudiante, o extrínseca, cuando se basa en recompensas o consecuencias externas (Muñoz y Dossman, 2024). Un alto nivel de motivación se asocia con un mejor rendimiento académico, mayor compromiso con las actividades escolares y una actitud positiva hacia el aprendizaje (Nuriani y otros, 2023). Los docentes desempeñan un papel crucial en el fomento de la motivación estudiantil mediante la implementación de estrategias pedagógicas atractivas y relevantes. Naturalmente, este concepto se asocia con las variables propuestas en el estudio, que busca evaluar la motivación de los estudiantes hacia la asignatura de Historia.

Rendimiento académico

El rendimiento académico es un indicador, el cual refleja el nivel de conocimientos, habilidades y competencias que un estudiante ha adquirido en relación con los objetivos de aprendizaje establecidos (García Chontal y otros, 2023). El rendimiento académico se mide generalmente a través de evaluaciones, calificaciones y el cumplimiento de estándares educativos. Diversos factores influyen en el rendimiento académico, entre ellos las capacidades cognitivas del



estudiante, su motivación, el entorno familiar y social, y la calidad de la enseñanza recibida (Bonastre, 2023). Un buen rendimiento académico no solo implica la obtención de altas calificaciones, sino también el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y aprendizaje autónomo (García Chontal y otros, 2023). Para el presente estudio, se vislumbra como fundamental la realización de una correcta evaluación del impacto de la estrategia de gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes en la materia de Historia.

Competencias tecnológicas

Cuando se menciona a las competencias tecnológicas, se habla de las habilidades que permiten a los individuos utilizar de manera efectiva y eficiente las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diversos contextos, incluido el educativo (Dlamini y Nkambule, 2020). Las competencias tecnológicas abarcan desde el manejo básico de dispositivos y software hasta la capacidad de evaluar críticamente la información digital y crear contenidos multimedia (Díaz Arce y Loyola Illescas, 2021). En el ámbito educativo, el desarrollo de estas competencias resulta fundamental tanto para docentes como para estudiantes, ya que facilita la implementación de estrategias innovadoras como la gamificación y prepara a los alumnos para los desafíos de la era digital (Fernández, 2024). La vinculación de este concepto con la necesidad de evaluar las competencias tecnológicas de la comunidad educativa como factor relevante para la implementación de la estrategia de gamificación es lo que le hace pertinente de verse reflejado en el marco conceptual de este estudio.

Aprendizaje significativo

El concepto de aprendizaje significativo, propuesto por David Ausubel, sostiene que el aprendizaje ocurre cuando el nuevo conocimiento se relaciona de manera sustancial y no arbitraria con los conocimientos previos del estudiante (Guerra García, 2023). El aprendizaje significativo implica la comprensión profunda de los conceptos y su integración en la estructura cognitiva del aprendiz, lo que permite su aplicación en diversos contextos. Para lograr un aprendizaje significativo, es necesario que el material de estudio sea potencialmente significativo y que el estudiante muestre una disposición positiva hacia el aprendizaje (Otero y otros, 2023). Las estrategias didácticas que promueven la participación activa y la reflexión, como la gamificación, pueden facilitar el



aprendizaje significativo. Comprender este concepto es fundamental para dominar los principios relacionados con la efectividad en la enseñanza de las culturas ecuatorianas mediante una estrategia de gamificación.

Identidad cultural

El concepto de identidad cultural se refiere al conjunto de valores, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elementos cohesionadores dentro de un grupo social y que actúan como sustrato para que los individuos puedan fundamentar su sentimiento de pertenencia (Kurilla, 2023). La identidad cultural es dinámica y se construye a través de la interacción social y la transmisión intergeneracional de conocimientos y prácticas (Marino, 2020). En el contexto educativo, el fortalecimiento de la identidad cultural contribuye a la formación integral de los estudiantes, dado que promueve el respeto por la diversidad y el desarrollo de una ciudadanía consciente y comprometida con su entorno (Delgado Algarra y Cuenca López, 2020). Así, con base a lo que se pretende en este estudio, la identidad cultural se empleará como un elemento que mejore la enseñanza de las culturas ecuatorianas y, por ende, fortalecer la identidad cultural de los estudiantes.

Evaluación formativa

La evaluación formativa es una modalidad de evaluación que se realiza de manera continua durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de proporcionar retroalimentación oportuna y ajustar las estrategias didácticas según las necesidades de los estudiantes (Torres Roberto, 2024). A diferencia de la evaluación sumativa, que se enfoca en los resultados finales, la evaluación formativa permite identificar las fortalezas y debilidades de los alumnos en tiempo real, por lo que promueve la autorregulación del aprendizaje y la mejora continua (Largo y Henao Díaz, 2022). En el contexto de la gamificación, la evaluación formativa puede integrarse a través de sistemas de puntuación, niveles de progreso y retroalimentación inmediata, lo que favorece la motivación y el compromiso de los estudiantes. Así, el concepto de evaluación formativa se relaciona con el diseño de la estrategia didáctica propuesta en la investigación, que debe incorporar mecanismos de evaluación formativa para garantizar su efectividad.



Patrimonio cultural

Por último, dentro del marco conceptual, se tiene al patrimonio cultural. Este término engloba el conjunto de bienes tangibles e intangibles que una sociedad hereda de sus antepasados y que considera dignos de ser conservados y transmitidos a las generaciones futuras (Jiménez, 2022). El patrimonio cultural comprende cuestiones como monumentos históricos, obras de arte, tradiciones orales, rituales, conocimientos y prácticas relacionados con la naturaleza y el universo. La preservación y difusión del patrimonio cultural desempeña un papel de vital importancia en el fortalecimiento de la identidad nacional y la promoción de la diversidad cultural (Bleibleh y Awad, 2020). En lo que respecta a la cuestión educativa, el estudio del patrimonio cultural ofrece oportunidades para desarrollar habilidades de investigación, análisis crítico y apreciación estética. Por ello, este concepto se vincula con el objeto de estudio de la investigación, que busca mejorar la enseñanza de las culturas ecuatorianas, las cuales forman parte integral del patrimonio cultural del país.

Discusión crítica sobre la pertinencia del marco conceptual

El marco conceptual desarrollado proporciona una base teórica coherente y pertinente para la investigación sobre gamificación en la enseñanza de culturas ecuatorianas. Los conceptos seleccionados abarcan de manera integral los aspectos clave del estudio, desde la gamificación como estrategia didáctica hasta elementos pedagógicos y culturales relevantes. La inclusión de términos como motivación estudiantil, rendimiento académico e identidad cultural establece conexiones claras con los objetivos y variables de la investigación.

Los conceptos de culturas ecuatorianas y patrimonio cultural contextualizan adecuadamente el contenido específico a abordar. Asimismo, la incorporación de definiciones sobre aprendizaje significativo y evaluación formativa proporciona un marco pedagógico robusto para el diseño de la estrategia propuesta. En conjunto, este marco conceptual ofrece una fundamentación teórica coherente y exhaustiva que respalda los objetivos del estudio y facilita la comprensión de los elementos centrales de la investigación.



Marco teórico

El siguiente marco teórico fundamenta la investigación sobre gamificación en la enseñanza de culturas ecuatorianas. Se exploran teorías relevantes como la autodeterminación, el flujo, el aprendizaje social, la carga cognitiva, las inteligencias múltiples y el construccionismo. Estas perspectivas resultan ideales para comprender la motivación, el compromiso y los procesos cognitivos involucrados en el aprendizaje gamificado de contenidos culturales. Su análisis crítico guía el diseño de estrategias didácticas efectivas e innovadoras, así como los instrumentos para la recolección de información.

Teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan

El primer referente del marco teórico de esta investigación se fundamenta en la Teoría de la Autodeterminación (TAD) propuesta por Edward L. Deci y Richard M. Ryan. Esta teoría psicológica se centra en la motivación humana y el desarrollo de la personalidad, con un énfasis particular en las condiciones sociales y culturales que fomentan o inhiben el florecimiento humano (Ryan y Deci, 2017).

La TAD postula que existen tres necesidades psicológicas innatas y universales: autonomía, competencia y relación. La autonomía se refiere a la sensación de volición y autoendoso de las propias acciones; la competencia implica sentirse eficaz en las interacciones con el entorno; y la relación involucra sentirse conectado y cuidado por otros (Vansteenkiste y otros, 2020). Según esta teoría, la satisfacción de estas necesidades es esencial para el bienestar psicológico y el funcionamiento óptimo de los individuos.

Un aspecto central de la TAD es la distinción entre motivación intrínseca y extrínseca. La motivación intrínseca se refiere a la realización de una actividad por su satisfacción inherente, mientras que la motivación extrínseca implica llevar a cabo una acción para obtener un resultado separable (Ryan y Deci, 2020). La teoría propone que las condiciones que apoyan la autonomía, la competencia y la relación no solo mejoran la motivación intrínseca, sino que también facilitan la internalización de motivaciones extrínsecas.

En el contexto educativo, la TAD ofrece un eje fundamental para comprender cómo las prácticas pedagógicas pueden promover o socavar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Reeve (2016) argumenta que los entornos de aprendizaje que satisfacen las necesidades psicológicas



básicas de los estudiantes fomentan una mayor autodeterminación, lo que a su vez conduce a resultados educativos más positivos, como un mayor rendimiento académico y bienestar.

La aplicación de la TAD a la gamificación en la educación resulta particularmente relevante para este estudio. La gamificación, al incorporar elementos de juego en contextos no lúdicos, tiene el potencial de satisfacer las necesidades de autonomía, competencia y relación de los estudiantes. Por ejemplo, la libertad de elección en las actividades gamificadas puede apoyar la autonomía, mientras que los desafíos graduales y la retroalimentación inmediata pueden fomentar la sensación de competencia (Sailer y Hommer, 2020).

Sin embargo, es esencial considerar que no todas las formas de gamificación son igualmente efectivas desde la perspectiva de la TAD. Luo y otros (2021) advierten que las estrategias de gamificación que se centran excesivamente en recompensas extrínsecas pueden socavar la motivación intrínseca a largo plazo. Por lo tanto, el diseño de intervenciones gamificadas debe equilibrar cuidadosamente los elementos extrínsecos e intrínsecos para mantener una motivación sostenible.

La pertinencia de la TAD para este trabajo radica en su capacidad para proporcionar un marco teórico consolidado que guíe el diseño e implementación de estrategias de gamificación en la enseñanza de las culturas ecuatorianas. Al considerar cómo satisfacer las necesidades de autonomía, competencia y relación de los estudiantes, se puede desarrollar una estrategia didáctica que no solo sea atractiva, sino que también promueva un aprendizaje significativo y duradero en los estudiantes.

Además, la TAD ofrece una lente crítica a través de la cual evaluar la efectividad de las intervenciones gamificadas. Esto permite una reflexión más profunda sobre cómo las diferentes características de la gamificación pueden impactar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el contenido cultural e histórico. En última instancia, la integración de la TAD en este estudio puede contribuir a una comprensión más matizada de cómo la gamificación puede utilizarse de manera óptima para fomentar el interés y la apreciación de las culturas ecuatorianas entre los estudiantes de bachillerato.



Teoría del flujo de Csikszentmihalyi

La Teoría del Flujo, propuesta por Mihaly Csikszentmihalyi, se fundamenta en el concepto de estado de flujo, una experiencia óptima caracterizada por la inmersión total en una actividad. Este estado se alcanza cuando existe un equilibrio entre los desafíos percibidos y las habilidades del individuo para enfrentarlos (Csikszentmihalyi, 2020). Durante el flujo, la persona experimenta una concentración intensa, pérdida de la autoconciencia y distorsión del sentido del tiempo.

Csikszentmihalyi identificó varios rasgos distintivos del estado de flujo. Entre ellos se encuentran la fusión entre acción y conciencia, la sensación de control sobre la actividad, y la experiencia autotélica, es decir, intrínsecamente gratificante (Rodríguez Sánchez y otros, 2021). Además, se caracteriza por metas claras, retroalimentación inmediata y un sentido de desafío óptimo que mantiene al individuo en la frontera entre ansiedad y aburrimiento.

La aplicación de esta teoría en el ámbito educativo ha ganado relevancia en los últimos años. Los investigadores han explorado cómo el diseño de experiencias de aprendizaje que faciliten el estado de flujo puede mejorar la motivación intrínseca y el rendimiento académico de los estudiantes (Pareja Lora y otros, 2022). En este contexto, la gamificación se presenta como una estrategia prometedora para crear entornos de aprendizaje que promuevan el estado de flujo en el estudiante. La pertinencia de la Teoría del Flujo para el presente trabajo radica en su potencial para informar el diseño de estrategias de gamificación efectivas en la enseñanza de las culturas ecuatorianas. Al incorporar elementos que faciliten el estado de flujo, como desafíos equilibrados y metas claras, se puede incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el contenido histórico y cultural (García Peñalvo y otros, 2023).

Sin embargo, es importante considerar las limitaciones y desafíos en la aplicación de esta teoría. La experiencia de flujo es subjetiva y puede variar entre individuos, lo que plantea dificultades para diseñar actividades que sean efectivas para todos los estudiantes (Marín Díaz y Sampedro Requena, 2022). Además, mantener el equilibrio entre desafío y habilidad requiere una adaptación constante de las actividades, lo cual puede resultar complejo en entornos educativos tradicionales.

A pesar de estos desafíos mencionados, la Teoría del Flujo ofrece un cimiento esencial para comprender cómo optimizar la experiencia de aprendizaje. Su énfasis en la importancia del disfrute intrínseco y la absorción en la tarea se alinea con los objetivos de la gamificación y puede contribuir



a crear experiencias educativas más significativas y atractivas (Domínguez Lloria y Pino Juste, 2021).

Es por todo ello que la Teoría del Flujo de Csikszentmihalyi proporciona un cimiento teórico correcta para el diseño de estrategias de gamificación en la enseñanza de las culturas ecuatorianas. Su aplicación puede enriquecer el enfoque pedagógico al promover estados de concentración óptima y disfrute en el aprendizaje. No obstante, es crucial adaptar cuidadosamente estos principios al contexto específico de la enseñanza de la historia y la cultura, ello al considerar las características individuales de los estudiantes y los objetivos educativos particulares del curso.

Teoría del aprendizaje social de Bandura

La Teoría del Aprendizaje Social, desarrollada por Albert Bandura, propone que el aprendizaje se produce en un entorno social mediante la observación y replicación de modelos (Bandura, Social learning theory, 1977). Esta perspectiva subraya el rol de gran importancia de los procesos cognitivos en la adquisición y regulación del comportamiento, lo cual supera las restricciones de las teorías conductistas clásicas. Bandura sostiene que el aprendizaje no se circunscribe a la experiencia directa, sino que también puede ocurrir de manera vicaria, es decir, a través de la observación de las acciones de terceros y sus resultados (Schunk y Greene, 2018).

Un elemento central de esta teoría es la noción de autoeficacia, que alude a las percepciones de un individuo sobre su capacidad para llevar a cabo exitosamente una actividad o conducta específica. La autoeficacia incide en la motivación, el empeño y la constancia ante los retos (Zimmerman, 2000). Otro aspecto significativo es el aprendizaje autorregulado, que implica la habilidad del sujeto para gestionar y orientar su propio proceso de aprendizaje (Schunk y Greene, 2018).

La teoría de Bandura también resalta la función de los procesos de atención, retención, reproducción motora y motivación en el aprendizaje por observación. Estos mecanismos explican por qué no todo lo percibido se asimila o reproduce de forma automática (Ormrod, 2020). Adicionalmente, la teoría reconoce la interacción recíproca entre el individuo, su conducta y el ambiente, concepto conocido como determinismo recíproco (Bandura, 1986).

En el ámbito de la enseñanza de las culturas ecuatorianas a través de la gamificación, la Teoría del Aprendizaje Social ofrece perspectivas relevantes. La gamificación, al integrar elementos lúdicos en contextos educativos, proporciona modelos y experiencias indirectas que pueden facilitar la



asimilación de conceptos culturales complejos. Los alumnos pueden observar y emular comportamientos culturalmente significativos mediante personajes o escenarios de juego, lo que propicia la comprensión y adopción de la identidad cultural ecuatoriana (Mayer R. , 2019).

La autoeficacia, concepto fundamental en la teoría de Bandura, se fortalece en entornos gamificados mediante sistemas de recompensas y niveles de progreso. Esto puede incrementar la confianza de los estudiantes en su capacidad para aprender sobre las culturas ecuatorianas, lo que a su vez mejora su motivación y desempeño académico (Plass y otros, 2015). De igual manera, la gamificación promueve el aprendizaje autorregulado al permitir que los estudiantes controlen su ritmo de aprendizaje y tomen decisiones dentro del juego, lo cual se alinea con los principios de la teoría de Bandura (Landers y otros, 2018).

El aprendizaje por observación, otro pilar de la teoría, se potencia en entornos gamificados a través de la observación de otros jugadores o personajes del juego. Esto puede ser especialmente útil para transmitir aspectos sutiles de la cultura ecuatoriana, como gestos, expresiones o comportamientos sociales específicos (Sailer y otros, 2017).

No obstante, es necesario considerar ciertas limitaciones al aplicar esta teoría en el contexto de la gamificación para la enseñanza de culturas ecuatorianas. La teoría de Bandura se enfoca principalmente en el aprendizaje individual, mientras que la comprensión de la cultura a menudo requiere una perspectiva más colectiva y contextual (Rogoff, 2003). Además, la representación de culturas en entornos gamificados corre el riesgo de simplificar o estereotipar aspectos culturales complejos, lo que podría conducir a una comprensión superficial (Squire, 2011).

En este sentido, la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura proporciona un marco teórico valioso para fundamentar el uso de la gamificación en la enseñanza de las culturas ecuatorianas. Su énfasis en el aprendizaje por observación, la autoeficacia y la autorregulación se alinea adecuadamente con los principios de la gamificación y ofrece perspectivas útiles para diseñar estrategias educativas efectivas. Sin embargo, es de suma importancia complementar esta teoría con enfoques que aborden la naturaleza colectiva y contextual de la cultura para garantizar una comprensión profunda y respetuosa de las culturas ecuatorianas.



Teoría de la carga cognitiva de Sweller

La Teoría de la Carga Cognitiva, desarrollada por John Sweller en los años 80, se centra en la optimización del aprendizaje al considerar las limitaciones de la memoria de trabajo. Esta teoría sostiene que el proceso de aprendizaje se ve influenciado por la cantidad de información que la mente debe procesar simultáneamente (Clark y otros, 2022). Sweller (2020) identificó tres categorías de carga cognitiva: intrínseca, relacionada con la complejidad inherente del material; extrínseca, asociada a elementos que no contribuyen directamente al aprendizaje; y relevante, vinculada a los procesos que facilitan la adquisición de conocimientos. El propósito principal de esta teoría es minimizar la carga extrínseca para permitir que los recursos cognitivos se enfoquen en el procesamiento relevante, lo cual potencia la eficacia del aprendizaje (Sweller, 2020).

En entornos educativos que involucran conceptos complejos, como las ciencias o las matemáticas, la aplicación de la Teoría de la Carga Cognitiva ha demostrado ser especialmente beneficiosa. Se ha demostrado que las estrategias fundamentadas en esta teoría, tales como la fragmentación del contenido, la eliminación de información superflua y la utilización de ejemplos prácticos, contribuyen notablemente a mejorar el desempeño académico de los estudiantes (Clark y otros, 2022). Estas técnicas facilitan la gestión de la carga cognitiva, lo cual permite a los aprendices concentrarse en los aspectos fundamentales del material (Pass y van Merriënboer, 2020). En el contexto de la enseñanza de las culturas ecuatorianas mediante gamificación, esta teoría proporciona un cimiento conceptual de gran calado para organizar la información histórica y cultural de manera que no sobrecargue la capacidad de procesamiento mental de los estudiantes en cuestión.

Al evaluar teóricamente la relevancia de la Teoría de la Carga Cognitiva para el proyecto de gamificación en la enseñanza de culturas ecuatorianas, se evidencia su potencial para guiar el diseño de materiales y actividades didácticas. La gamificación, al incorporar elementos de juego, puede reducir la carga cognitiva extrínseca al presentar la información de forma más atractiva y estructurada (Filgona y otros, 2020). No obstante, es esencial implementar estos elementos con precaución para evitar que se conviertan en fuentes de distracción que aumenten la carga extrínseca (Mayer R. E., 2019). La teoría sugiere que las actividades gamificadas deben estructurarse de manera que orienten la atención de los estudiantes hacia los aspectos más significativos del contenido cultural, reduciendo al mínimo la información irrelevante.



Un aspecto fundamental de la Teoría de la Carga Cognitiva es la consideración de los conocimientos previos de los estudiantes en el diseño de estrategias de enseñanza. En el ámbito de las culturas ecuatorianas, esto implica evaluar qué aspectos de la historia y la cultura son ya conocidos por los estudiantes y cuáles requieren una introducción más gradual. La teoría postula que, conforme los aprendices adquieren experiencia en un campo específico, la carga cognitiva intrínseca asociada a tareas complejas disminuye, lo que permite la introducción de desafíos más avanzados (Kalyuga, 2021). Este principio puede orientar la progresión de las actividades gamificadas y asegurar que se adapten al nivel de conocimiento y habilidad de los estudiantes a lo largo del curso.

La integración de la Teoría de la Carga Cognitiva en el proyecto de gamificación para la enseñanza de culturas ecuatorianas conlleva tanto ventajas como retos. Por un lado, con base a lo que se ha analizado en este acápite, ofrecería un fundamento teórico correcto para organizar el contenido y las actividades de manera que optimicen el aprendizaje. Por otro lado, exige un delicado equilibrio entre la simplificación del material para reducir la carga cognitiva y la preservación de la riqueza y complejidad de las culturas ecuatorianas (Kalyuga, 2021). Además, la teoría enfatiza la importancia de proporcionar un apoyo adecuado, especialmente en las fases iniciales del aprendizaje, lo cual puede lograrse mediante la incorporación de tutoriales interactivos y retroalimentación inmediata en el sistema gamificado (Clark y otros, 2022). En última instancia, la aplicación efectiva de esta teoría puede contribuir significativamente a crear una experiencia de aprendizaje más eficiente y significativa sobre las culturas ecuatorianas, con lo cual se potenciaría la comprensión y retención de información cultural compleja a través de estrategias de gamificación cuidadosamente diseñadas.

Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner

La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner revolucionó la concepción tradicional de la inteligencia. Esta teoría postula la existencia de al menos ocho tipos distintos de inteligencias: lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-kinestésica, interpersonal, intrapersonal y naturalista (Flores y otros, 2024). Gardner afirma que cada persona posee una combinación única de estas inteligencias, lo cual determina su forma particular de aprender y procesar información



(Gardner, 2011). Este enfoque cuestiona la validez de las pruebas estandarizadas como medida única de la inteligencia y propone una visión más amplia de las capacidades cognitivas humanas. Un aspecto central de esta teoría es el reconocimiento de la diversidad cognitiva y la necesidad de adaptar las estrategias de enseñanza a las fortalezas individuales de los estudiantes. El modelo de Gardner sugiere que la identificación de las múltiples inteligencias permite a los educadores desarrollar métodos de enseñanza más efectivos y personalizados (Armstrong, 2018). Este planteamiento propicia la inclusión educativa y valora las diversas formas en que los alumnos pueden demostrar su comprensión y habilidades.

La implementación de la Teoría de las Inteligencias Múltiples en el ámbito educativo ha mostrado resultados positivos. Investigaciones como la de Campbell y otros (2004) indican que la incorporación de actividades que atienden a diferentes tipos de inteligencias puede incrementar la motivación, el compromiso y el desempeño académico de los estudiantes. Además, este enfoque promueve el desarrollo de habilidades metacognitivas, al permitir que los alumnos tomen conciencia de sus propias fortalezas y áreas de mejora (Armstrong, 2018).

La relevancia de esta teoría para la enseñanza de las culturas ecuatorianas mediante la gamificación se basa en su potencial para crear experiencias de aprendizaje más enriquecedoras y significativas que lo que se conseguiría en una educación tradicional en esta materia. El diseño de actividades gamificadas que involucren múltiples inteligencias permite abordar la diversidad cultural de manera más completa y atractiva (Gardner, 2011). Por ejemplo, es posible integrar elementos visuales y espaciales para representar sitios históricos, actividades musicales para explorar tradiciones folclóricas, y ejercicios de reflexión intrapersonal para fortalecer la conexión con la identidad cultural.

No obstante, es de vital relevancia considerar las críticas y limitaciones de la teoría. Algunos académicos cuestionan la validez empírica de las inteligencias propuestas y argumentan que la teoría carece de suficiente respaldo científico (Waterhouse, 2006). Asimismo, la aplicación práctica de la teoría en entornos educativos presenta desafíos, pues requiere una planificación meticulosa y recursos adicionales para atender efectivamente a todas las inteligencias.

A pesar de estas objeciones, la Teoría de las Inteligencias Múltiples proporciona un marco valioso para el diseño de estrategias didácticas innovadoras. En el contexto de la gamificación para la enseñanza de las culturas ecuatorianas, esta teoría orienta la creación de actividades diversas que



responden a diferentes estilos de aprendizaje y habilidades (Armstrong, 2018). Este enfoque no solo mejora la comprensión y retención de los contenidos culturales, sino que también promueve una apreciación más profunda de la diversidad y riqueza del patrimonio ecuatoriano. De ahí su importancia para este estudio.

Teoría del construccionismo de Papert

La teoría del construccionismo, propuesta por Seymour Papert, postula que el aprendizaje se optimiza cuando los estudiantes participan en la creación de objetos concretos o virtuales (Steffe y Ulrich, 2020). Esta perspectiva extiende el constructivismo piagetiano al incorporar la elaboración de artefactos como medio de aprendizaje. Según esta visión, el conocimiento se edifica y remodela a través de la experiencia, proceso que se intensifica cuando los aprendices se dedican a producir elementos significativos para ellos mismos (Kafai y Resnick, 1996). El construccionismo resalta el papel de la tecnología como instrumento educativo, por lo cual sostiene que los computadores y otros dispositivos digitales proporcionan un ambiente propicio para la indagación y la invención (Harel y Papert, 1991).

Un aspecto característico de esta teoría es su promoción del aprendizaje basado en proyectos. Este enfoque insta a los estudiantes a diseñar y fabricar soluciones para problemas reales, lo cual estimula la inventiva, la capacidad de resolución de problemas y el razonamiento crítico (Saleh y otros, 2020). Papert argumenta que este método facilita el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, al permitir a los aprendices aplicar conceptos abstractos en situaciones concretas y significativas (Ackermann, 2001).

El construccionismo también subraya la relevancia del entorno social en el proceso de aprendizaje. Esta teoría afirma que la construcción del conocimiento se potencia cuando los estudiantes comparten sus creaciones y colaboran entre sí (Saleem y otros, 2021). Dicha dimensión social del aprendizaje coincide con la noción de que el conocimiento es una construcción colectiva, y que la comunicación y la interacción resultan esenciales para el progreso cognitivo (Chang Tik y Goh, 2023).

La aplicabilidad del construccionismo a la enseñanza de las culturas ecuatorianas mediante la gamificación se manifiesta en diversos aspectos. Primeramente, la teoría avala el uso de tecnologías digitales como herramientas de aprendizaje, lo cual se alinea con la propuesta de emplear elementos



lúdicos en entornos digitales (Arriola León, 2023). Además, el énfasis en la creación de artefactos significativos puede traducirse en el desarrollo de juegos o actividades gamificadas que representen facetas de las culturas ecuatorianas, lo que permitiría a los estudiantes construir su comprensión de estas culturas de forma activa (Intriago y otros, 2024).

Esta teoría respalda la idea de que el aprendizaje debe contextualizarse y resultar relevante para los estudiantes. En el ámbito de la enseñanza de las culturas ecuatorianas, esto implica diseñar experiencias educativas que se vinculen con las realidades y vivencias de los alumnos. Tal objetivo puede alcanzarse mediante elementos de gamificación que reflejen aspectos culturales familiares y significativos (Harel y Papert, 1991). Asimismo, la faceta social del construccionismo concuerda con la naturaleza colaborativa de numerosos juegos y actividades gamificadas, lo cual puede fomentar el intercambio cultural y el aprendizaje entre pares (Kafai y Resnick, 1996).

No obstante, es preciso considerar ciertas limitaciones potenciales del enfoque construccionista en este contexto. La implementación eficaz de estrategias basadas en esta teoría puede requerir recursos tecnológicos y capacitación docente no siempre disponibles en todos los entornos educativos (Cheng y Chan, 2021). Además, el énfasis en la construcción individual del conocimiento debe equilibrarse con la necesidad de transmitir información cultural precisa y contextualizada, lo cual puede suponer un desafío en la enseñanza de temas históricos y culturales complejos (Harel y Papert, 1991).

Marco legal

El marco legal que sustenta la presente investigación sobre gamificación en la enseñanza de culturas ecuatorianas se fundamenta en normativas internacionales y nacionales que promueven la innovación educativa, la preservación del patrimonio cultural y el uso de tecnologías en la educación. A nivel internacional, la Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948) reconoce el derecho a la educación y la participación en la vida cultural de la comunidad. Este principio se refuerza en el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales (1966), que enfatiza el derecho de toda persona a participar en la vida cultural y gozar de los beneficios del progreso científico y sus aplicaciones. De la misma manera, la Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales de la UNESCO (2005) establece una base ideal para la preservación y promoción de la diversidad cultural. Este



instrumento resalta la importancia de integrar la cultura en las estrategias de desarrollo sostenible y fomenta la implementación de políticas culturales innovadoras.

En el ámbito educativo, la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas (2024), específicamente en su Objetivo 4, promueve una educación de calidad e inclusiva. Se hace hincapié en la necesidad de utilizar tecnologías innovadoras para mejorar los resultados de aprendizaje, lo cual se alinea con la propuesta de gamificación en la enseñanza de culturas ecuatorianas.

A nivel nacional, la Constitución de la República del Ecuador (2024) establece el derecho a la educación como un área prioritaria de la política pública e inversión estatal. Se garantiza la libertad de enseñanza y cátedra, así como el derecho de las personas a aprender en su propia lengua y ámbito cultural. La Carta Magna también reconoce la importancia de preservar el patrimonio cultural y natural del país.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) (2022) proporciona un marco legal específico para el sistema educativo ecuatoriano. Esta ley promueve el uso de tecnologías de información y comunicación en el proceso educativo, lo cual respalda la implementación de estrategias innovadoras como la gamificación. Además, la LOEI (2022) enfatiza la importancia de la educación intercultural, que se alinea con el objetivo respecto a enseñar sobre las culturas ecuatorianas.

La Ley Orgánica de Cultura (2016) establece el marco legal para la protección del patrimonio cultural ecuatoriano. Esta ley propicia la investigación, difusión y apropiación social del patrimonio cultural, lo cual se relaciona directamente con el objetivo de enseñar sobre las culturas ecuatorianas utilizando métodos innovadores. Por su parte, el Acuerdo Ministerial MINEDUC-MINEDUC-2018-00089-A del Ministerio de Educación (2018) establece lineamientos para el uso de recursos educativos digitales en las instituciones educativas. Este acuerdo proporciona un respaldo legal para la implementación de estrategias educativas basadas en tecnología, como la gamificación.

Nótese que la inclusión de un marco legal en este estudio sobre gamificación en la enseñanza de culturas ecuatorianas resulta pertinente por varias razones. En primer lugar, proporciona un fundamento ideal que justifica la importancia de innovar en las metodologías educativas y preservar el patrimonio cultural. El marco legal demuestra que la propuesta de investigación se



alinea con los objetivos educativos y culturales establecidos tanto a nivel internacional como nacional.

Además, el conocimiento del marco legal permite a los investigadores y educadores comprender los límites y posibilidades dentro de los cuales pueden implementar estrategias innovadoras como la gamificación. Esto asegura que la propuesta educativa cumpla con los requisitos legales y se ajuste a los estándares establecidos por las autoridades educativas.

El marco legal también brinda argumentos adicionales para justificar la relevancia y necesidad de la investigación. Al demostrar que el estudio se alinea con las prioridades establecidas en la legislación educativa y cultural, se refuerza su importancia y potencial impacto en el sistema educativo ecuatoriano. Por todo ello, el marco legal presentado establece un fundamento jurídico excelente para la investigación sobre gamificación en la enseñanza de culturas ecuatorianas. La normativa internacional y nacional respalda la implementación de metodologías innovadoras en la educación y la preservación del patrimonio cultural, lo cual valida la pertinencia y relevancia del estudio propuesto.

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo se detalla todo lo relacionado con la metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico. En este sentido, se operacionalizan las variables descriptivas, se aplican los instrumentos y se ejecuta el análisis estadístico de estos para su posterior análisis pormenorizado.

Conceptualización y operacionalización de las variables

Primero, se realiza la operacionalización de las variables. En la Tabla 1 se presenta la conceptualización y desglose dimensional para el caso de la variable Motivación estudiantil hacia la asignatura de Historia. Téngase en cuenta que, a raíz de dicha operacionalización, se diseñará el instrumento a aplicarse a los estudiantes.

Tabla 1.
Operacionalización del cuestionario para la muestra de estudiantes.

Variable	Conceptualización operacional	Dimensiones	Indicadores	Teoría considerada
Motivación estudiantil hacia la asignatura de Historia	Grado de interés y disposición del estudiante hacia el aprendizaje de la asignatura de Historia	Motivación Intrínseca	Nivel de interés en actividades de la asignatura	Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan
		Motivación Extrínseca	Grado de satisfacción con las calificaciones obtenidas	
		Rendimiento académico Cognitiva	Promedio de calificaciones	Teoría de la Carga Cognitiva de Sweller
		Rendimiento académico Procedimental	Capacidad de aplicar conceptos históricos	
		Nivel de conocimiento teórico	Identificación de culturas ecuatorianas	Teoría del Aprendizaje Social de Bandura
		Nivel de aplicación práctica	Comprensión de sus características	
		Percepción de las estrategias metodológicas	Satisfacción con los métodos de enseñanza	Teoría del Construccionismo de Papert
		Percepción de las estrategias de evaluación	Percepción de la justicia en la evaluación	
		Accesibilidad de los recursos didácticos	Disponibilidad de recursos didácticos	Teoría de las Inteligencias
		Frecuencia de uso de los recursos didácticos	Frecuencia de uso en clase	Múltiples de Gardner
		Percepción de la relevancia personal de la historia	Percepción de la utilidad de la Historia en la vida diaria y en la formación ciudadana	Teoría del Flujo de Csikszentmihalyi

		Percepción de la relevancia social de la historia	Percepción de la utilidad de la Historia en la formación ciudadana	
		Habilidades técnicas relacionadas a las competencias tecnológicas	Manejo de herramientas digitales	Teoría del Aprendizaje Social de Bandura
		Aplicación educativa relacionadas a las competencias tecnológicas	Uso de tecnología para el aprendizaje de Historia	
		Percepción de la suficiencia del tiempo dedicado a la materia	Percepción del tiempo dedicado a culturas ecuatorianas	Teoría de la Carga Cognitiva de Sweller
		Percepción de la pertinencia de la materia	Percepción de la relevancia en el currículo de los temas relacionados con la cultura ecuatoriana	

Nota. La escala común que se utiliza para evaluar todos los indicadores es una escala de Likert de 4 puntos: 4- Totalmente de acuerdo | 3-De acuerdo | 2-En desacuerdo | 1-Totalmente en desacuerdo.

A continuación, se presenta en la Tabla 2 la conceptualización y operacionalización de la variable Estrategias pedagógicas empleadas por los docentes, esto para el posterior diseño de la entrevista que se aplica a los dos profesores de Historia de los estudiantes de segundo año de bachillerato general unificado.

Tabla 2.

Operacionalización de la entrevista para la muestra de docentes.

Variable	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Teoría considerada
Estrategias pedagógicas empleadas por los docentes	Métodos y técnicas de enseñanza utilizados por los docentes para impartir la asignatura de Historia	Metodología de las estrategias pedagógicas	Diversidad de estrategias didácticas implementadas	Teoría del Construccinismo de Papert
		Disponibilidad y uso de recursos didácticos	Frecuencia de uso de recursos tecnológicos en las clases	Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner
		Percepción de la aplicabilidad de la Historia en el contexto actual	Contextualización de contenidos históricos con la realidad actual	Teoría del Flujo de Csikszentmihalyi
		Alfabetización digital del docente	Nivel de dominio de herramientas digitales para la enseñanza	Teoría del Aprendizaje Social de Bandura



		Planificación curricular	Adecuación del tiempo asignado a temas de culturas ecuatorianas	Teoría de la Carga Cognitiva de Sweller
--	--	--------------------------	---	---

Nota. Elaboración propia.

Enfoque de la investigación

El enfoque mixto se adopta para esta investigación al combinar métodos cuantitativos y cualitativos, lo cual permite una comprensión más completa del fenómeno estudiado. La aplicación de cuestionarios a estudiantes proporciona datos numéricos sobre rendimiento y motivación, mientras que las entrevistas a docentes ofrecen información detallada sobre percepciones y experiencias (Henson y otros, 2010). Esta integración metodológica enriquece el análisis al triangular datos de diferentes fuentes, lo que aumenta la validez de los resultados y proporciona una visión integral de la efectividad de la estrategia de gamificación en la enseñanza de culturas ecuatorianas.

Alcance de la investigación

Respecto al alcance, se escoge de tipo descriptivo. Este se elige para proporcionar una caracterización detallada de la situación actual en la enseñanza de culturas ecuatorianas y los efectos de la estrategia de gamificación propuesta. El alcance descriptivo permite identificar y analizar las variables relevantes, como la motivación estudiantil, el rendimiento académico y las percepciones de los docentes, sin establecer relaciones causales (Atmowardoyo, 2018), las cuales en este estudio no son de interés. La descripción exhaustiva de estos elementos facilita la comprensión del fenómeno estudiado y sienta las bases para futuras investigaciones explicativas o correlacionales en el campo de la gamificación educativa.

Tipo de investigación

El tipo de investigación transversal se adopta para examinar la situación en un momento específico, lo cual se ajusta al objetivo de evaluar la efectividad inicial de la estrategia de gamificación. Tal clase de diseño permite recopilar datos en un único punto temporal, lo que resulta eficiente en términos de recursos y tiempo (Spector, 2019). Además, proporciona una instantánea precisa de las variables de interés antes y después de la implementación de la estrategia, lo que facilita la

comparación y el análisis de los cambios observados en la motivación y el rendimiento de los estudiantes.

Métodos (técnicas) de recolección de datos

La investigación emplea las técnicas de encuesta y entrevista para recopilar datos de manera eficiente y exhaustiva al aplicarlos a la muestra. La encuesta se utiliza para obtener información cuantitativa de un amplio número de estudiantes sobre su motivación, rendimiento académico y percepción de la estrategia de gamificación. Esta técnica permite una recolección sistemática de datos comparables y generalizables (Podesva y Sharma, 2014). Por su parte, la entrevista se aplica a los docentes para obtener información cualitativa detallada sobre sus experiencias, opiniones y observaciones respecto a la implementación de la gamificación en la enseñanza de culturas ecuatorianas. Esta técnica facilita la exploración en profundidad de aspectos subjetivos y contextuales que enriquecen la comprensión del fenómeno estudiado (Podesva y Sharma, 2014).

Instrumentos de recolección de datos

Los instrumentos seleccionados para este estudio son el cuestionario y la entrevista estructurada. Ambos se justifican por su adecuación a los objetivos de la investigación y su complementariedad. El cuestionario, diseñado con preguntas cerradas y escalas de valoración, permite recoger datos cuantitativos de forma estandarizada y eficiente (Lowe y Zemliansky, 2011), en este caso, sobre las variables de estudio en una muestra amplia de estudiantes. Este instrumento facilita el análisis estadístico y la comparación de resultados. La entrevista estructurada, con preguntas predeterminadas, pero de respuesta abierta, proporciona un marco consistente para explorar las perspectivas (Lowe y Zemliansky, 2011), en este caso de los docentes, al tiempo que permite la flexibilidad necesaria para profundizar en temas relevantes dentro de la cuestión de interés para el estudio. Esta combinación de instrumentos asegura una recolección de datos rigurosa y completa con base a las pretensiones planteadas en los objetivos.

A partir de esta operacionalización realizada en la Tabla 1, se construye el cuestionario. El resultado de ello puede observarse en la Tabla 3 que se presenta en la siguiente página. Nótese que existe una sentencia por cada uno de los indicadores planteados.



Tabla 3.

Cuestionario para estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado.

CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO					
El presente cuestionario tiene como objetivo recopilar información sobre su experiencia y percepciones en la asignatura de Historia, con énfasis en el estudio de las culturas ecuatorianas. Se solicita responder con sinceridad a cada afirmación, seleccionando la opción que mejor refleje su opinión en una escala del 1 al 4, donde cada número representa las siguientes opciones:					
1. Totalmente en desacuerdo;					
2. En desacuerdo;					
3. De acuerdo;					
4. Totalmente de acuerdo.					
Sus respuestas son confidenciales y serán utilizadas exclusivamente con fines académicos para mejorar las estrategias de enseñanza-aprendizaje en esta asignatura. Se agradece su valiosa colaboración en este proceso de investigación educativa.					
#	Sentencia	4	3	2	1
01	Las actividades en la asignatura de Historia despiertan mi interés.				
02	Me siento satisfecho con las calificaciones que obtengo en Historia.				
03	Mis calificaciones en Historia reflejan adecuadamente mi nivel de conocimiento.				
04	Puedo aplicar los conceptos históricos aprendidos en situaciones cotidianas.				
05	Identifico las principales culturas ecuatorianas y sus características.				
06	Comprendo la influencia de las culturas ecuatorianas en la sociedad actual.				



07	Los métodos de enseñanza utilizados por el docente de Historia facilitan mi aprendizaje.				
08	El sistema de evaluación en la asignatura de Historia es justo y adecuado.				
09	Cuento con acceso a recursos didácticos variados para el estudio de Historia.				
10	El docente utiliza frecuentemente recursos didácticos en las clases de Historia.				
11	Los conocimientos adquiridos en Historia son útiles para mi vida diaria.				
12	El estudio de la Historia contribuye a mi formación como ciudadano.				
13	Manejo con facilidad herramientas digitales para el aprendizaje.				
14	Utilizo recursos tecnológicos para complementar mi aprendizaje de Historia.				
15	El tiempo dedicado al estudio de las culturas ecuatorianas en el curso es suficiente.				
16	Los temas relacionados con la cultura ecuatoriana son relevantes en el currículo de Historia.				

Has terminado. ¡Gracias!

Se agradece sinceramente su participación en este estudio. Sus respuestas contribuyen significativamente a la mejora de los procesos educativos y al enriquecimiento de la enseñanza de la Historia y las culturas ecuatorianas. Su tiempo y honestidad son fundamentales para el éxito de esta investigación.

Nota. Elaboración propia.



De la misma manera, a partir de la operacionalización de la segunda variable, se construye la entrevista estructurada. Esta puede observarse en la Tabla 4 que se presenta más abajo. Nótese que existe una pregunta abierta por cada uno de los indicadores planteados.

Tabla 4.

Entrevista a docentes de Historia de segundo año de Bachillerato General Unificado.

ENTREVISTA A DOCENTES DE HISTORIA	
Estimado docente, la presente entrevista busca conocer sus perspectivas y experiencias en la enseñanza de Historia, con énfasis en las culturas ecuatorianas. Sus respuestas son valiosas para mejorar las estrategias didácticas y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se garantiza la confidencialidad de la información proporcionada.	
1	¿Qué estrategias didácticas implementa en sus clases de Historia para fomentar el aprendizaje activo y significativo de los estudiantes?
R	[Escribir respuesta acá]
2	¿Con qué frecuencia y de qué manera usted integra recursos tecnológicos en sus clases de Historia? Por favor, proporcione ejemplos concretos.
R	[Escribir respuesta acá]
3	¿Cómo contextualiza los contenidos históricos, especialmente los relacionados con las culturas ecuatorianas, para hacerlos relevantes en el contexto actual de los estudiantes?
R	[Escribir respuesta acá]
4	¿Qué herramientas digitales domina y utiliza para la enseñanza de Historia? ¿Cómo contribuyen estas a mejorar el proceso de aprendizaje?
R	[Escribir respuesta acá]
5	¿Considera que el tiempo asignado en el currículo para abordar temas de culturas ecuatorianas es adecuado? ¿Qué sugerencias tiene para optimizar la distribución de este contenido?



R [Escribir respuesta acá]

Agradecemos su tiempo y disposición para participar en esta entrevista. Sus aportes son fundamentales para enriquecer la enseñanza de la Historia y fortalecer la comprensión de las culturas ecuatorianas en nuestros estudiantes.

Nota. Elaboración propia.

Prueba piloto para la validez del cuestionario

Se ejecutó una prueba piloto en una institución pública a estudiantes de segundo año de bachillerato con la finalidad de evaluar la consistencia interna del instrumento. Los directivos de dicha escuela, que por temas de confidencialidad no se menciona en este documento, permitieron aplicar el cuestionario a 132 estudiantes de segundo año de bachillerato, por lo que sería una prueba piloto funcional para equiparar con la muestra final en la unidad educativa seleccionada.

Los resultados de esta prueba fueron analizados mediante el coeficiente de Cronbach, también denominado como «Alfa de Cronbach», cuyos resultados se muestran en la Tabla 5. Nótese que el coeficiente tuvo un valor de 0,600783 puntos. Según el trabajo de Taber (2018), donde se realizó una revisión documental sobre los valores que se suelen considerar válidos para la prueba de Cronbach en revistas de ciencias educativas, una puntuación superior a 0,60 suele ser considerada como «aceptable», «satisfactoria» y «suficiente». Así, en este caso, la confiabilidad de este instrumento sería funcional para las pretensiones del estudio que se realiza.

Tabla 5.

Resultados de la prueba de confiabilidad del cuestionario.

Aspecto	Descripción
Sumatoria de varianzas ($K = 16$)	10,09521
Varianza de la suma de los resultados de la muestra	23,11358
Alfa de Cronbach	0,600783
Veredicto cualitativo	Aceptable

Nota. Elaboración propia a partir de los datos obtenidos de la prueba piloto.



Población del estudio

El lugar de estudio es la Unidad Educativa San José La Salle, ubicada en la ciudad de Guayaquil, provincia del Guayas, República del Ecuador. Esta escuela posee modalidad educativa presencial para educación regular en jornada matutina. Atiende estudiantes de niveles educativos inicial, básica y bachillerato. Se ubica en la calle Tomás Martínez 501 Baquerizo Moreno y Escobedo y Mendiburo. El tipo de sostenimiento para esta unidad es particular religioso y se enmarca en el régimen educativo de la costa.

Según los datos más recientes disponibles en la institución, las unidades de análisis potenciales a considerar son tres: personal administrativo, personal docente y estudiantes. La población general y específica, este último caso para docentes de historia de bachillerato y estudiantes de segundo de bachillerato, es la siguiente:

- Población de profesional administrativo: 54;
- Población general docente: 116;
 - Población de docentes de historia para bachillerato: 4;
- Población general de estudiantes: 2163;
 - Población de estudiantes de segundo de bachillerato: 200.

Muestra seleccionada

Para la escogencia de la muestra de docentes, se ha optado por el método de selección por conveniencia. La selección por conveniencia se aplica a los docentes de historia debido a limitaciones de disponibilidad. De los cuatro profesores que imparten la asignatura, se eligen dos que han mostrado disposición para participar en el estudio. Esta muestra, aunque reducida, proporciona información suficiente sobre la implementación de la estrategia de gamificación desde la perspectiva docente.

El muestreo aleatorio simple se selecciona para la población estudiantil de 200 alumnos, pues garantiza que cada individuo tenga igual probabilidad de ser escogido. Este método reduce sesgos y asegura la representatividad de la muestra (Hernández Ávila y Carpio, 2019). Para el cálculo del tamaño muestral, se utiliza la fórmula para poblaciones finitas con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%. El detalle de este cálculo para la muestra se presenta a continuación:

$$n = \frac{N * Z^2 * p * (1 - p)}{e^2 * (N - 1) + Z^2 * p * (1 - p)}$$
$$n = \frac{200 * 1.96^2 * 0.5 * (1 - 0.5)}{0.05^2 * (200 - 1) + 1.96^2 * 0.5 * (1 - 0.5)}$$
$$n = \frac{192.08}{1.4579}$$
$$n = 131.75 \approx 132$$

Así, la aplicación de la fórmula resulta en una muestra de 132 estudiantes. Tal cantidad de estudiantes proporciona un balance óptimo entre precisión estadística y factibilidad de recolección de datos.

Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas

La interpretación de los datos obtenidos mediante los instrumentos se efectúa a través de estadística descriptiva básica. Los resultados del cuestionario se procesan mediante el cálculo de medida de tendencia central, específicamente la media aritmética. Para el análisis de confiabilidad del instrumento se aplica el coeficiente Alfa de Cronbach. La información cualitativa proveniente de las entrevistas se examina mediante análisis de contenido temático, con categorización y codificación de las respuestas para identificar patrones y tendencias relevantes.

Estrategia metodológica investigativa

La estrategia metodológica de esta investigación se desarrolla en etapas secuenciales alineadas con los objetivos del estudio. Esta se describe a continuación:

- Etapa del estudio teórico: inicialmente, se realiza una revisión exhaustiva de la literatura para fundamentar el marco teórico sobre gamificación y enseñanza de culturas ecuatorianas;
- Etapa del diagnóstico inicial: posteriormente, se diseñan los instrumentos de recolección de datos: un cuestionario para estudiantes y una entrevista estructurada para docentes. Estos instrumentos se validan mediante prueba piloto antes de su aplicación. La fase de recolección de datos se ejecuta de forma simultánea para estudiantes y docentes. Los datos cuantitativos obtenidos de los cuestionarios se analizan mediante

estadística descriptiva, mientras que la información cualitativa de las entrevistas se somete a un análisis de contenido temático. La triangulación de estos resultados permite una comprensión integral del fenómeno estudiado.

- Etapa de modelación de la propuesta: seguidamente, con base en los hallazgos, se diseña una estrategia didáctica de gamificación para la enseñanza de culturas ecuatorianas;
- Etapa del diagnóstico final: por último, la propuesta se implementa en una prueba piloto para evaluar su efectividad inicial.

Resultados del estudio diagnóstico

Una vez corroborado la consistencia del cuestionario, se procedió a aplicar tanto este instrumento, como la entrevista a los docentes. Los resultados de cada uno de estos se presentan de manera breve en esta sección.

Resultados del cuestionario aplicado

En la Tabla 6 se presentan los resultados de la aplicación del cuestionario. El análisis de estos datos revela aspectos significativos sobre la percepción y experiencia de los estudiantes en la asignatura de Historia.

Tabla 6.

Resultados del cuestionario aplicado a la muestra seleccionada.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Resultado	Promedio dimensión
Motivación estudiantil hacia la asignatura de Historia	Motivación Intrínseca	Nivel de interés en actividades de la asignatura	2,77	2,77
	Motivación Extrínseca	Grado de satisfacción con las calificaciones obtenidas	2,78	
	Rendimiento académico Cognitiva	Promedio de calificaciones	2,87	2,60
	Rendimiento académico Procedimental	Capacidad de aplicar conceptos históricos	2,33	
	Nivel de conocimiento teórico	Identificación de culturas ecuatorianas	3,00	2,89
	Nivel de aplicación práctica	Comprensión de sus características	2,79	
	Percepción de las estrategias metodológicas	Satisfacción con los métodos de enseñanza	2,77	2,77



	Percepción de las estrategias de evaluación	Percepción de la justicia en la evaluación	2,77	
	Accesibilidad de los recursos didácticos	Disponibilidad de recursos didácticos	2,33	2,55
	Frecuencia de uso de los recursos didácticos	Frecuencia de uso en clase	2,77	
	Percepción de la relevancia personal de la historia	Percepción de la utilidad de la Historia en la vida diaria y en la formación ciudadana	2,21	2,50
	Percepción de la relevancia social de la historia	Percepción de la utilidad de la Historia en la formación ciudadana	2,80	
	Habilidades técnicas relacionadas a las competencias tecnológicas	Manejo de herramientas digitales	2,72	2,72
	Aplicación educativa relacionadas a las competencias tecnológicas	Uso de tecnología para el aprendizaje de Historia	2,73	
	Percepción de la suficiencia del tiempo dedicado a la materia	Percepción del tiempo dedicado a culturas ecuatorianas	2,67	2,69
	Percepción de la pertinencia de la materia	Percepción de la relevancia en el currículo de los temas relacionados con la cultura ecuatoriana	2,70	

Nota. La puntuación obtenida es con base a una escala de medida del 1 al 4, donde el 4 es el máximo valor posible de obtenerse.

La motivación estudiantil muestra un nivel moderado, con un promedio de 2,77 en ambas dimensiones. El rendimiento académico exhibe una disparidad entre el aspecto cognitivo (2,87) y el procedimental (2,33), lo cual sugiere dificultades en la aplicación práctica de conceptos históricos. El nivel de conocimiento sobre culturas ecuatorianas es relativamente alto (2,89), especialmente en la identificación teórica. La percepción de las estrategias pedagógicas y la evaluación mantienen una valoración constante de 2,77. Se observa una brecha en la disponibilidad y uso de recursos didácticos, con una accesibilidad limitada (2,33) pero un uso más frecuente en clase (2,77). La relevancia percibida de la Historia muestra una discrepancia entre su utilidad personal (2,21) y su importancia social (2,80). Las competencias tecnológicas de los estudiantes y su percepción sobre la distribución del tiempo para temas de culturas ecuatorianas presentan valores moderados. La evaluación global de los resultados indica un desempeño moderado en la mayoría de las variables, con áreas de oportunidad en la aplicación práctica de conocimientos históricos, la disponibilidad de recursos didácticos y la percepción de la relevancia personal de la



Historia, lo cual deja entrever la necesidad de implementar estrategias innovadoras para mejorar la experiencia educativa en la asignatura.

Discusión de los resultados del cuestionario aplicado

La discusión de los resultados del cuestionario revela aspectos de vital importancia sobre la experiencia educativa en la asignatura de Historia. La motivación estudiantil muestra oportunidades de mejora, lo cual se alinea con la Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan. Esta teoría enfatiza la importancia de satisfacer las necesidades psicológicas básicas para fomentar la motivación intrínseca (Ryan y Deci, 2020). La implementación de una gamificación podría abordar esta cuestión al proporcionar un entorno más atractivo y participativo. El estudio de Ofosu Ampong (2020) respalda esta idea, al destacar la influencia positiva de la gamificación en la motivación y el compromiso de los estudiantes en entornos educativos.

La disparidad observada en el rendimiento académico entre los aspectos cognitivos y procedimentales indica una dificultad en la aplicación práctica de conceptos históricos. Este hallazgo se relaciona con la Teoría de la Carga Cognitiva de Sweller, que propone optimizar el aprendizaje mediante la consideración de las limitaciones de la memoria de trabajo (Sweller, 2020). Una estrategia gamificada podría facilitar la transición del conocimiento teórico a la aplicación práctica al suministrar escenarios interactivos que reduzcan la carga cognitiva extrínseca. El estudio de Nurtanto y otros (2021) refuerza esta perspectiva, ello al identificar mejoras en los resultados cognitivos y conductuales a través de la gamificación en contextos educativos.

La percepción de las estrategias pedagógicas y la evaluación dejan al descubierto un margen de mejora significativo. La Teoría del Construccionismo de Papert respalda la idea de que el aprendizaje se optimiza cuando los estudiantes participan activamente en la creación de objetos significativos (Steffe y Ulrich, 2020). En este sentido, una estrategia gamificada podría proporcionar un entorno más interactivo y constructivo para los estudiantes evaluados. El estudio de Casanova Barre (2023) ejemplifica esta posibilidad, al demostrar cómo la implementación de la gamificación mejoró la comprensión de la historia del Ecuador en estudiantes de educación general básica.

La disponibilidad y uso de recursos didácticos, así como la percepción de la relevancia de la Historia, indican la necesidad de enfoques innovadores. La Teoría de las Inteligencias Múltiples

de Gardner respalda la diversificación de estrategias educativas para atender diferentes estilos de aprendizaje (Gardner, 2011). De tal forma, la gamificación podría abordar esta diversidad al ofrecer múltiples formas de interacción con el contenido histórico. El estudio de Acosta Santillán y otros (2024) da pie a esta idea, al demostrar cómo la implementación de herramientas gamificadas aumentó la motivación y participación en el aprendizaje de la historia. Estos hallazgos respaldan la necesidad de adoptar un enfoque gamificado para mejorar la experiencia educativa en la asignatura de Historia y culturas ecuatorianas, lo cual promete transformar la forma en que los estudiantes interactúan con y comprenden su patrimonio cultural e histórico.

Resultados de las entrevistas aplicadas

En la Tabla 7 se presentan los resultados del análisis del contenido temático de las entrevistas aplicadas a los docentes de Historia. Se expone un consolidado de lo obtenido tanto con la [Entrevista 1](#) (aplicada a un docente de sexo «hombre») como con la [Entrevista 2](#) (aplicada a un docente de sexo «mujer»).

Tabla 7.

Análisis de contenido temático de las entrevistas.

Categoría	Subcategorías	Hallazgos
Estrategias didácticas	Variedad de métodos	Debates sobre temas históricos polémicos
		Análisis de documentos antiguos
		Proyectos grupales (recreación de escenas históricas, investigación familiar)
		Juegos de roles (con resultados variables)
	Preferencias docentes	Comodidad con métodos tradicionales en algunos casos
		Dificultad para implementar estrategias innovadoras consistentemente
Uso de tecnología	Frecuencia	Uso semanal en algunos casos
		Uso ocasional en otros
	Tipos de recursos	Videos cortos sobre eventos históricos
		Mapas interactivos en internet
		Presentaciones en PowerPoint
	Herramientas específicas	Kahoot para cuestionarios
		Padlet para compartir ideas
	Desafíos	Problemas de conectividad
Tiempo de preparación extenso		
Contextualización de contenidos	Métodos	Relación de historia con el presente
		Identificación de elementos culturales persistentes
	Dificultades	Reto para que los estudiantes perciban la relevancia
		Manejo básico a intermedio de herramientas digitales



Competencias digitales docentes	Nivel de dominio	Interés en mejorar habilidades tecnológicas
Currículo y tiempo	Percepción del tiempo asignado	Insuficiente para cubrir temas de culturas ecuatorianas
	Sugerencias	Integración del tema en otras materias
		Más recursos y guías para abordar el tema efectivamente

Nota. Elaborado a partir de los resultados obtenidos de las entrevistas.

Discusión de los resultados de las entrevistas aplicadas

El análisis de las entrevistas a los docentes revela una diversidad de enfoques en la enseñanza de Historia y culturas ecuatorianas. Debates, proyectos grupales y análisis de documentos antiguos forman parte del repertorio didáctico, aunque su implementación no siempre es consistente. La Teoría del Aprendizaje Social de Bandura respalda la importancia de estas estrategias variadas, pues enfatiza el papel del modelado y la experiencia vicaria en el proceso de aprendizaje (Schunk y Greene, 2018). Sin embargo, la preferencia de algunos docentes por métodos tradicionales sugiere la necesidad de un cambio más profundo en las prácticas pedagógicas.

En el ámbito tecnológico, las experiencias de los docentes divergen significativamente. Desde el uso semanal de recursos digitales hasta la incorporación ocasional de herramientas como Kahoot y Padlet, se observa un espectro amplio de adopción tecnológica. No obstante, problemas de conectividad y el tiempo extenso de preparación obstaculizan una integración más efectiva. Estas dificultades contrastan con los principios de la Teoría del Construcciónismo de Papert, que aboga por un aprendizaje activo y mediado por la tecnología (Steffe y Ulrich, 2020).

Esto propicia el cuestionamiento sobre cómo hacer que la enseñanza de la historia cobre vida para los estudiantes. Este desafío persiste en las aulas, según revelan las entrevistas. Los docentes intentan tender puentes entre el pasado y el presente mediante la búsqueda de elementos culturales persistentes que resuenen con la realidad actual de los jóvenes. Sin embargo, la dificultad para que los estudiantes perciban la relevancia de estos temas históricos sigue siendo un obstáculo significativo. La Teoría del Flujo de Csikszentmihalyi ofrece una perspectiva valiosa en este contexto, al subrayar la importancia de crear experiencias de aprendizaje que capturen plenamente la atención y el interés del estudiante (Csikszentmihalyi, 2020).



En cuanto al currículo y el tiempo asignado para abordar temas de culturas ecuatorianas, los docentes expresan preocupación por su insuficiencia. Esta limitación temporal impacta en la profundidad con que se pueden tratar estos temas cruciales. La sugerencia de integrar estos contenidos en otras materias refleja un enfoque interdisciplinario que podría enriquecer la comprensión de las culturas ecuatorianas. Tal perspectiva se alinea con la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner, que aboga por diversificar las formas de presentar y explorar el conocimiento (Gardner, 2011).

Conclusiones del diagnóstico

El diagnóstico revela una oportunidad significativa para mejorar la enseñanza de Historia y culturas ecuatorianas en el segundo año de bachillerato. La moderada motivación estudiantil, las dificultades en la aplicación práctica de conceptos históricos y la limitada integración de recursos tecnológicos señalan la necesidad de un enfoque innovador. Los docentes, aunque dispuestos a diversificar sus métodos, enfrentan desafíos en la implementación efectiva y la contextualización del contenido. Así, la creación de una propuesta de gamificación se justifica como una solución integral que puede abordar estas problemáticas, al ofrecer un entorno interactivo y atractivo que fomente la motivación, facilite la comprensión práctica de conceptos históricos y aproveche eficazmente los recursos tecnológicos, todo ello alineado con las teorías educativas contemporáneas y las necesidades específicas identificadas en el diagnóstico.

CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

En este capítulo se presenta la propuesta para la estrategia de gamificación enfocada al nivel de segundo año de bachillerato general unificado. Esta propuesta estará enfocada, más que exclusivamente en el grupo de estudiantes analizados, en ser funcional para ser aplicada a otros grupos de segundo año en otras escuelas. Así, la propuesta se erige como un aporte macro que podrá ser aprovechado por diversas instituciones educativas que accedan a este estudio.

Introducción: bases de la propuesta a partir de los resultados del diagnóstico

El diagnóstico efectuado en el Capítulo 2 revela oportunidades únicas para mejorar la enseñanza de Historia y culturas ecuatorianas en el segundo año de bachillerato de la unidad educativa seleccionada como objeto de estudio. La moderada motivación estudiantil, las dificultades en la aplicación práctica de conceptos históricos y la limitada integración de recursos tecnológicos señalan la necesidad de un enfoque innovador. Los docentes, aunque dispuestos a diversificar sus métodos, enfrentan desafíos en la implementación efectiva y la contextualización del contenido.

La propuesta de gamificación se presenta como una solución integral para abordar estas problemáticas. Para ello, se aprovecha la predisposición natural de los estudiantes hacia el juego para crear un entorno de aprendizaje más atractivo y participativo. La gamificación promete aumentar la motivación intrínseca, facilitar la comprensión y aplicación de conceptos históricos complejos, y optimizar el uso de recursos tecnológicos en el aula.

La Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan respalda la efectividad de la gamificación al satisfacer las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación. Asimismo, la Teoría del Flujo de Csikszentmihalyi sugiere que las actividades gamificadas adecuadamente diseñadas pueden generar estados de inmersión y disfrute que potencian el aprendizaje.

La propuesta considera la diversidad de estilos de aprendizaje, en línea con la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner, al ofrecer múltiples formas de interacción con el contenido histórico. Además, se alinea con la Teoría del Construccionismo de Papert al fomentar la creación activa de conocimiento por parte de los estudiantes.

La estrategia de gamificación propuesta busca transformar la experiencia educativa en la asignatura de Historia, al crear un ambiente más interactivo, motivador y significativo. Esta aproximación



promete mejorar el rendimiento académico y fortalecer la conexión de los estudiantes con su patrimonio cultural e histórico.

Modelación de la propuesta

A partir de esta sección del capítulo se expone el modelado de la propuesta de gamificación. Téngase en cuenta que esta propuesta presenta las bases de diseño para la gamificación de las clases. Así, para la prueba de funcionalidad de la propuesta, se gamificará (realmente) una de las clases propuestas.

Presentación

La siguiente propuesta se enfoca en la materia Historia de segundo año de Bachillerato General Unificado. Su propósito es implementar estrategias de gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos históricos relacionados con las culturas ecuatorianas. Para ello, se utiliza la aplicación EDUCAPLAY como herramienta principal, de la cual se aprovecha sus diversas funcionalidades y facilidades para crear actividades interactivas y lúdicas.

En términos generales, la propuesta busca abordar las necesidades identificadas en el diagnóstico previo, como la falta de motivación de los estudiantes y las dificultades en la aplicación práctica de conceptos históricos. Mediante el uso de EDUCAPLAY, se pretende crear un entorno de aprendizaje más atractivo y participativo, que fomente la motivación intrínseca de los alumnos y facilite la comprensión y retención de los contenidos sobre las culturas ecuatorianas. La gamificación se presenta como una estrategia innovadora para transformar la experiencia educativa en la asignatura de Historia, creando un ambiente más interactivo y significativo para los estudiantes de segundo de BGU.

Objetivo general de la propuesta

Modelar una estrategia didáctica de gamificación basada en la aplicación EDUCAPLAY para fortalecer la enseñanza de las culturas ecuatorianas en la asignatura de Historia de segundo año de Bachillerato General Unificado que abarque los contenidos curriculares relacionados con la identidad cultural y los procesos históricos del Ecuador.



Objetivos específicos de la propuesta

1. Establecer los lineamientos para el diseño de actividades gamificadas en EDUCAPLAY que permitan abordar los contenidos curriculares sobre las culturas ecuatorianas desde la época precolombina hasta la actualidad;
2. Definir los parámetros para la creación de juegos interactivos que promuevan la comprensión de los procesos de mestizaje, sincretismo cultural y formación de la identidad nacional ecuatoriana;
3. Estructurar las bases para el desarrollo de ejercicios lúdicos que fomenten el pensamiento crítico de los estudiantes respecto a las relaciones de poder y los conflictos sociales en la historia del Ecuador.

Fundamentación

La propuesta de gamificación para la enseñanza de las culturas ecuatorianas en la asignatura de Historia se fundamenta en diversas teorías que respaldan su eficacia y pertinencia en el contexto educativo actual. La Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan ofrece un marco para comprender cómo la gamificación puede satisfacer las necesidades psicológicas básicas de los estudiantes. Al diseñar actividades que fomenten la autonomía, la competencia y la relación, se espera incrementar la motivación intrínseca y el compromiso de los alumnos con el contenido histórico.

Por su parte, la Teoría del Flujo de Csikszentmihalyi se aplica en la estructuración de desafíos equilibrados que mantengan a los estudiantes en un estado óptimo de concentración y disfrute. La teoría, en sí misma, propicia la búsqueda de crear experiencias de aprendizaje inmersivas que faciliten la asimilación de conceptos históricos complejos relacionados con las culturas ecuatorianas.

El modelo se apoya también en la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura, al proporcionar oportunidades para el aprendizaje por observación y la emulación de comportamientos culturalmente significativos a través de personajes o escenarios históricos gamificados. Esto se complementa con los principios de la Teoría de la Carga Cognitiva de Sweller, que guían la presentación de información de manera que se optimice el procesamiento cognitivo y se facilite la comprensión de los procesos históricos ecuatorianos.

La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner se integra al considerar la diversidad de estilos de aprendizaje, dado que esta propone actividades gamificadas que aborden diferentes tipos de inteligencias para una comprensión más holística de las culturas ecuatorianas en comparación de lo que se puede lograr con otras formas de enseñanza, en especial las tradicionales. Por su parte, la Teoría del Construccionismo de Papert fundamenta la creación de entornos de aprendizaje donde los estudiantes construyan activamente su conocimiento sobre la historia y la cultura del Ecuador. Esta propuesta reconoce la importancia de contextualizar el aprendizaje en la realidad ecuatoriana y alinearse con la visión de autores como Ayala Mora (2014), quien enfatiza la necesidad de una comprensión crítica de la historia nacional. La gamificación se presenta como una herramienta para desnaturalizar discursos históricos y fomentar un compromiso activo con la transformación social. El modelo propuesto busca equilibrar el aspecto lúdico con el rigor académico para así atender a las advertencias de autores como Carretero y otros (2013) sobre la necesidad de distinguir entre la realidad histórica y su construcción intelectual. Se propone utilizar la gamificación no solo como un medio de motivación, sino como una estrategia para desarrollar habilidades de pensamiento histórico y conciencia crítica sobre la identidad cultural ecuatoriana.

Características

La propuesta de gamificación para la enseñanza de las culturas ecuatorianas se caracteriza por una serie de elementos distintivos que la hacen idónea para su aplicación en el contexto educativo de segundo de BGU. Estos aspectos clave se enfocan en potenciar el aprendizaje significativo de la historia y cultura ecuatoriana a través de estrategias lúdicas y tecnológicas. Estos son:

1. **Adaptabilidad curricular:** el modelo se ajusta al programa de estudios de Historia de segundo año de BGU al enfocarse en los contenidos relacionados con las culturas ecuatorianas desde la época precolombina hasta la actualidad;
2. **Enfoque en competencias históricas:** la propuesta se centra en el desarrollo de habilidades como el análisis crítico, la interpretación de fuentes y la comprensión de procesos históricos, más allá de la memorización de datos;
3. **Diversidad de actividades gamificadas:** se propone una variedad de formatos de juegos educativos a construirse en EDUCAPLAY, como cuestionarios interactivos, mapas conceptuales, crucigramas históricos y líneas de tiempo interactivas;

4. **Flexibilidad de implementación:** el modelo permite a los docentes seleccionar y adaptar las actividades gamificadas según las necesidades específicas de sus estudiantes y los recursos tecnológicos disponibles;
5. **Evaluación integrada:** la propuesta incorpora mecanismos de evaluación formativa dentro de las actividades gamificadas, por lo que proporciona retroalimentación inmediata y seguimiento del progreso de los estudiantes.

Ideas rectoras

La propuesta de gamificación se sustenta en tres ideas fundamentales que orientan su diseño y aplicación en la enseñanza de las culturas ecuatorianas. Estas ideas rectoras son:

1. **Aprendizaje activo y significativo:** la propuesta promueve la participación activa de los estudiantes en la construcción de su conocimiento sobre las culturas ecuatorianas, para fomentar así las conexiones significativas entre el pasado y el presente.
2. **Integración tecnológica con propósito pedagógico:** el uso de EDUCAPLAY se concibe como un medio para alcanzar objetivos educativos específicos, no como un fin en sí mismo, lo que asegura que la tecnología sirva al aprendizaje y no al revés;
3. **Desarrollo del pensamiento histórico crítico:** la gamificación se utiliza como herramienta para estimular el análisis crítico de los procesos históricos y promover la comprensión de la complejidad y diversidad de las culturas ecuatorianas.

Estructura y dinámica de los componentes de la propuesta

La estructura de la propuesta de gamificación para la enseñanza de las culturas ecuatorianas en la asignatura de Historia se ha diseñado de manera sistemática y coherente. Esta estructura proporciona un marco organizado para la implementación de actividades gamificadas y garantiza que se aborden todos los aspectos relevantes del currículo y se maximice el potencial educativo de la plataforma EDUCAPLAY.

Así, la propuesta de gamificación se estructura en cuatro componentes principales, cada uno correspondiente a un eje temático del currículo (Orígenes y primeras culturas de la humanidad; De la Edad Media a la Modernidad; América Latina: mestizaje y liberación; Economía: trabajo y sociedad). Estos componentes se diseñan para abordar de manera integral los contenidos

relacionados con la cultura ecuatoriana, siempre mediante la utilización las diversas herramientas que ofrece la plataforma EDUCAPLAY.

Componente 1: Los orígenes y las primeras culturas de la humanidad

Este componente se enfoca, entre otros aspectos, en el estudio de las culturas originarias del Ecuador y su relación con el desarrollo de las primeras civilizaciones humanas. Se establecen los siguientes lineamientos y parámetros para el diseño de actividades gamificadas:

Lineamientos de diseño

1. Crear mapas interactivos que muestren la ubicación geográfica de las culturas precolombinas del Ecuador;
2. Desarrollar líneas de tiempo interactivas que ilustren la evolución de las culturas ecuatorianas en el contexto de la historia mundial;
3. Diseñar juegos de asociación entre herramientas y técnicas desarrolladas por las culturas ecuatorianas y su impacto en la vida cotidiana.

Parámetros para la creación de juegos interactivos

1. Mapa interactivo «Culturas Ancestrales del Ecuador»:
 - a. Utilizar la herramienta «Mapa Interactivo» de la sección de actividades de EDUCAPLAY.
 - b. Incluir al menos 10 puntos de interés correspondientes a sitios arqueológicos importantes.
 - c. Proporcionar información breve sobre cada cultura al hacer clic en los puntos del mapa.
 - d. Establecer un tiempo límite de 5 minutos para completar la actividad dentro de la clase.
 - e. Asignar puntos por cada ubicación correctamente identificada y una tabla de puntuaciones.
2. Línea de tiempo «Evolución Cultural Ecuatoriana»:
 - f. Emplear la función «Ordenar Palabras» para crear una línea de tiempo interactiva.

- g. Incluir eventos clave de las culturas ecuatorianas y acontecimientos mundiales relevantes.
 - h. Establecer un mínimo de 15 eventos a ordenar cronológicamente según el contenido de la clase.
 - i. Limitar el tiempo de la actividad a 8 minutos o menos según el número de eventos.
 - j. Otorgar puntos por cada evento colocado correctamente en la línea temporal diseñada.
3. Juego de asociación «Herramientas y Vida Cotidiana»:
- k. Utilizar la herramienta «Relacionar Columnas» de la sección de actividades de EDUCAPLAY.
 - l. Crear dos columnas: una con herramientas/técnicas y otra con sus usos o impactos.
 - m. Incluir al menos 12 pares de asociaciones o las que se consideren convenientes para el contenido que se desea impartir.
 - n. Establecer un tiempo límite de 4 minutos para completar todas las asociaciones presentadas.
 - o. Asignar puntos por cada asociación correcta realizada y una clasificación general.

Componente 2: De la Edad Media a la Modernidad

Este componente dentro del currículo de segundo año de Bachillerato General Unificado aborda la influencia de los procesos históricos mundiales en la formación de la cultura ecuatoriana, con énfasis en el periodo colonial y su impacto en la sociedad actual. Se proponen los siguientes lineamientos y parámetros:

Lineamientos de diseño

1. Desarrollar un quiz interactivo sobre el impacto del cristianismo y el islam en la cultura ecuatoriana;
2. Crear un juego de roles virtual que explore las dinámicas sociales durante la época colonial en Ecuador;

3. Diseñar un crucigrama histórico que aborde términos clave relacionados con el mestizaje cultural en Ecuador.

Parámetros para la creación de juegos interactivos

1. Quiz «Influencias Religiosas en la Cultura Ecuatoriana»:
 - a. Utilizar la herramienta «Test» dentro de las opciones de gamificación de EDUCAPLAY.
 - b. Incluir 20 preguntas de opción múltiple sobre la influencia del cristianismo y el islam.
 - c. Variar el tipo de preguntas: selección múltiple, verdadero/falso, completar oraciones.
 - d. Establecer un tiempo límite de 15 minutos para completar el quiz según la cantidad de preguntas finales.
 - e. Proporcionar retroalimentación inmediata después de cada respuesta con elementos interactivos.
 - f. Asignar puntos por cada respuesta correcta y bonificaciones por respuestas rápidas.
2. Juego de roles «Sociedad Colonial Ecuatoriana»:
 - g. Emplear la función «Diálogo» para crear escenarios interactivos, disponible en EDUCAPLAY.
 - h. Desarrollar al menos 5 personajes representativos de diferentes estratos sociales coloniales.
 - i. Crear diálogos que reflejen las relaciones de poder y las dinámicas culturales de la época.
 - j. Permitir a los estudiantes tomar decisiones que afecten el desarrollo de la historia.
 - k. Asignar puntos basados en la coherencia histórica de las decisiones tomadas por los estudiantes.
 - l. Limitar cada escenario a un máximo de 10 minutos de interacción o menos, según el caso.
4. Crucigrama «Mestizaje Cultural Ecuatoriano»:

- m. Utilizar la herramienta «Crucigrama» dentro de las opciones de gamificación de EDUCAPLAY.
- n. Incluir 20 términos clave relacionados con el mestizaje cultural en la República del Ecuador.
- o. Proporcionar definiciones claras y contextualizadas para cada término seleccionado.
- p. Establecer un tiempo límite de 12 minutos para completar el crucigrama generado.
- q. Ofrecer pistas adicionales a cambio de una reducción de puntos para incentivar el avance y evitar la frustración.
- r. Asignar puntos por cada palabra correctamente completada según las ayudas utilizadas.

Componente 3: América Latina: mestizaje y liberación

Este componente dentro del diseño curricular de la materia Historia se centra en el proceso de formación de la identidad ecuatoriana en el contexto latinoamericano, ello al abordar temas como la independencia, la república y los movimientos sociales. Se establecen los siguientes lineamientos y parámetros:

Lineamientos de diseño

1. Crear un juego de memoria que asocie figuras históricas ecuatorianas con sus contribuciones a la cultura nacional;
2. Desarrollar un video quiz sobre los principales eventos del proceso de independencia y su impacto en la cultura ecuatoriana;
3. Diseñar una actividad de completar frases que aborde el legado cultural de los movimientos sociales en Ecuador.

Parámetros para la creación de juegos interactivos

1. Juego de memoria «Héroes y Heroínas de la Cultura Ecuatoriana»:
 - a. Utilizar la herramienta «Memory» dentro de las opciones de gamificación de EDUCAPLAY.

- b. Incluir 15 pares de cartas: una con la imagen del personaje y otra con su contribución.
 - c. Seleccionar figuras representativas de diferentes épocas y ámbitos culturales según convenga.
 - d. Establecer un tiempo límite de 7 minutos para encontrar todos los pares de cartas en cuestión.
 - e. Asignar puntos por cada par encontrado, con bonificaciones por rapidez de emparejamiento.
 - f. Proporcionar información adicional sobre cada personaje al completar un par de ellos.
2. Video Quiz «Independencia y Cultura Ecuatoriana»:
- g. Emplear la función «Video Quiz» dentro de las opciones de gamificación de EDUCAPLAY.
 - h. Seleccionar o crear un video de 5-7 minutos sobre el proceso vinculado a la independencia.
 - i. Insertar 10 preguntas interactivas a lo largo del video que se genere en la aplicación.
 - j. Variar el tipo de preguntas a presentar: opción múltiple, verdadero/falso, respuesta corta.
 - k. Asignar puntos por cada respuesta correcta según la dificultad que se asigne a cada una.
 - l. Permitir que los estudiantes revisen las respuestas incorrectas al final del video visualizado.
3. Completar frases «Legado Cultural de los Movimientos Sociales»:
- m. Utilizar la herramienta «Completar» dentro de las opciones de gamificación de EDUCAPLAY.
 - n. Crear 15 frases relacionadas con el impacto cultural de movimientos sociales ecuatorianos.
 - o. Incluir términos clave sobre identidad, derechos y transformaciones sociales a partir de dichos movimientos.

- p. Establecer un tiempo límite de 10 minutos para completar todas las frases en cuestión.
- q. Ofrecer pistas contextuales para ayudar a los estudiantes y evitar el estancamiento en las frases.
- r. Asignar puntos por cada frase correctamente completada durante la actividad ejecutada.

Componente 4: Economía: trabajo y sociedad

Este componente explora la relación entre los sistemas económicos y la formación de la cultura ecuatoriana, con énfasis en las transformaciones sociales y laborales. Se proponen los siguientes lineamientos y parámetros:

Lineamientos de diseño

1. Desarrollar un juego de simulación económica que refleje los cambios en la estructura social y laboral ecuatoriana;
2. Crear una actividad de ordenar palabras que aborde la evolución de las teorías económicas y su impacto en la cultura ecuatoriana;
3. Diseñar un mapa conceptual interactivo sobre la relación entre recursos naturales, economía y cultura en Ecuador;

Parámetros para la creación de juegos interactivos

1. Simulación «Economía y Sociedad Ecuatoriana»:
 - a. Utilizar la herramienta «Presentación» de EDUCAPLAY para crear un escenario interactivo.
 - b. Desarrollar 5 etapas históricas, desde la economía colonial hasta la actualidad, con énfasis en la cultura local.
 - c. En cada etapa, presentar decisiones económicas que el estudiante debe tomar, relacionadas con la cultura local.
 - d. Mostrar el impacto de las decisiones en la estructura social y cultural de la nación.
 - e. Asignar puntos basados en la sostenibilidad y equidad de las decisiones tomadas.

- f. Limitar cada etapa a 5 minutos de interacción para facilitar el dinamismo en la actividad.
2. Ordenar palabras «Teorías Económicas y Cultura Ecuatoriana»:
- g. Emplear la función «Ordenar Palabras» dentro de las opciones de gamificación de EDUCAPLAY.
 - h. Crear 10 frases que describan la evolución de teorías económicas y su influencia cultural.
 - i. Desordenar las palabras de cada frase para que los estudiantes las reorganicen según sea necesario.
 - j. Establecer un tiempo límite de 8 minutos para ordenar todas las frases presentadas.
 - k. Proporcionar pistas contextuales para cada frase para mejorar el dinamismo y evitar estancamiento.
 - l. Asignar puntos por cada frase correctamente ordenada, con bonificaciones por rapidez.
3. Mapa conceptual «Recursos, Economía y Cultura Ecuatoriana»:
- m. Utilizar la herramienta «Mapa Interactivo» de EDUCAPLAY de manera creativa.
 - n. Crear un mapa del Ecuador dividido en regiones económicas según la disposición que más convenga.
 - o. En cada región, incluir información sobre recursos naturales, actividades económicas y expresiones culturales.
 - p. Desarrollar preguntas interactivas sobre las relaciones entre estos elementos mencionados.
 - q. Establecer un tiempo límite de 15 minutos para explorar el mapa y responder las preguntas.
 - r. Asignar puntos por cada respuesta correcta y por la exploración completa del mapa.



La dinámica de los componentes se diseña para promover un aprendizaje progresivo y significativo de la cultura ecuatoriana. Se establece un sistema de progresión que permite a los estudiantes avanzar a través de los componentes de manera secuencial, para así desbloquear nuevos contenidos y desafíos a medida que demuestran dominio de los temas anteriores.

Sistema de progresión

- Los estudiantes comienzan con el Componente 1 y deben alcanzar un puntaje mínimo del 70% en todas las actividades para desbloquear el Componente 2.
- Cada componente subsiguiente se desbloquea al completar el anterior con un puntaje mínimo del 75%.
- Se permite repetir actividades para mejorar el puntaje, pero con una ligera reducción en los puntos obtenidos en intentos posteriores.

Retroalimentación y refuerzo

- Después de cada actividad, se proporciona retroalimentación detallada sobre las respuestas correctas e incorrectas.
- Se ofrecen recursos adicionales (lecturas, videos cortos) para reforzar los temas en los que los estudiantes muestran dificultades.

Elementos de gamificación transversales

- **Sistema de puntos:** los estudiantes acumulan puntos por cada actividad completada y respuesta correcta.
- **Niveles:** se establecen niveles de dominio (Aprendiz, Conocedor, Experto, Maestro) basados en los puntos acumulados.
- **Insignias:** se otorgan insignias especiales por logros específicos, como completar todas las actividades de un componente sin errores o demostrar mejora significativa en intentos repetidos.
- **Tabla de clasificación:** se mantiene una tabla de clasificación que muestra el progreso de los estudiantes, esto para fomentar una competencia saludable.

Integración curricular

- Las actividades gamificadas se diseñan para complementar y reforzar los contenidos abordados en clase.



- Se establecen conexiones explícitas entre los juegos y los objetivos de aprendizaje del currículo de Historia.

Adaptabilidad

- El sistema permite a los docentes ajustar la dificultad y el tiempo de las actividades según las necesidades específicas de sus estudiantes.
- Se incluye la opción de crear rutas de aprendizaje personalizadas para estudiantes con diferentes niveles de conocimiento previo.

Evaluación continua

- El progreso de los estudiantes se registra automáticamente para proporcionar datos valiosos sobre su desempeño y áreas de mejora.
- Se generan informes periódicos que los docentes pueden utilizar para ajustar sus estrategias de enseñanza.

Colaboración y competencia

- Se incorporan elementos de juego colaborativo, como desafíos grupales que requieren la participación de varios estudiantes.
- Se organizan torneos periódicos según la recepción y motivación de los participantes, donde los estudiantes pueden demostrar sus conocimientos en un entorno competitivo pero amistoso.

Narrativa unificadora

- Se desarrolla una narrativa que conecta todos los componentes y en donde se presente la historia y cultura ecuatoriana como un viaje de descubrimiento interesante y apasionante.
- Los estudiantes asumen el rol de «Exploradores del Tiempo» que viajan a través de diferentes épocas de la historia ecuatoriana.

Accesibilidad

- Las actividades se diseñan para ser accesibles desde diferentes dispositivos (computadoras, tablets, smartphones).
- Se incorporan opciones de audio y subtítulos para mejorar la accesibilidad.

Actualización y expansión

- Se establece un plan para la actualización regular de contenidos y la adición de nuevas actividades.
- Se prevé la expansión del sistema para incluir temas transversales y conexiones con otras asignaturas.

Esta estructura y dinámica de los componentes de la propuesta de gamificación busca crear un entorno de aprendizaje inmersivo y motivador. Al combinar elementos de juego con contenido educativo riguroso, se pretende fomentar un aprendizaje activo y significativo de la cultura ecuatoriana. La progresión gradual, la retroalimentación constante y la variedad de actividades se diseñan para mantener el interés de los estudiantes y promover una comprensión profunda de los temas abordados. Además, la flexibilidad del sistema permite su adaptación a diferentes contextos educativos y necesidades de aprendizaje, esto para asegurar su relevancia y efectividad en la enseñanza de la Historia y la cultura ecuatoriana en el segundo año de Bachillerato General Unificado.

Requisitos de la propuesta de acuerdo con su naturaleza y alcance

Para la aplicación efectiva de la propuesta, es necesario que se consideren ciertos requisitos con base a la naturaleza y alcance del planteamiento de esta. En la Tabla 8 se presentan los elementos relacionados a estos requisitos según el tipo de sujeto participante y materiales.

Tabla 8.

Requisitos y descriptivos de la propuesta.

Categoría	Requisito	Descripción
Estudiantes	Nivel educativo	Estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado
	Conocimientos previos	Fundamentos básicos de historia ecuatoriana y mundial
	Competencias digitales	Habilidades básicas en el uso de dispositivos electrónicos e internet
	Acceso a tecnología	Disponibilidad de un dispositivo electrónico (computadora, tablet o smartphone) con conexión a internet
	Motivación	Disposición para participar en actividades interactivas y gamificadas
	Tiempo de dedicación	Capacidad para dedicar al menos 2 horas semanales a actividades gamificadas fuera del aula (opcional)
Docentes	Formación en Historia	Título en Historia o áreas afines, con especialización en historia ecuatoriana (ideal optativo)
	Competencias digitales	Dominio intermedio de herramientas digitales y plataformas educativas
	Capacitación en gamificación	Formación básica en principios de gamificación y su aplicación en educación



	Familiaridad con EDUCAPLAY	Conocimiento y experiencia en el uso de la plataforma EDUCAPLAY
	Planificación y gestión	Habilidad para integrar actividades gamificadas en el plan de estudios
	Flexibilidad y adaptabilidad	Disposición para adaptar métodos de enseñanza y evaluación
	Tiempo de preparación	Disponibilidad para dedicar tiempo adicional a la creación y gestión de actividades gamificadas
Recursos	Plataforma EDUCAPLAY	Acceso institucional a la versión completa de EDUCAPLAY
	Dispositivos electrónicos	Computadoras o tablets disponibles en el aula (al menos 1 por cada 3 estudiantes)
	Conectividad	Conexión a internet estable y de alta velocidad en la institución educativa
	Software adicional	Programas de edición de imagen y video para la creación de contenidos
	Material didáctico digital	Acceso a bibliotecas digitales y recursos educativos en línea sobre historia ecuatoriana
	Espacio físico adaptado	Aulas equipadas con proyector de video y sistema de sonido
	Soporte técnico	Personal de apoyo para resolver problemas técnicos y de conectividad
	Presupuesto	Fondos asignados para la adquisición de licencias, equipos y capacitación
	Tiempo lectivo	Ajuste del cronograma académico para incorporar sesiones de juego y reflexión
	Sistema de evaluación	Herramientas para el seguimiento y evaluación del progreso de los estudiantes en las actividades gamificadas
	Política institucional	Apoyo administrativo y normativo para la implementación de estrategias de gamificación
	Comunidad de práctica	Red de docentes para compartir experiencias y mejores prácticas en gamificación educativa

Nota. Elaboración propia.

Forma de implementación

La implementación de la propuesta de gamificación en el curso de Historia se estructura de manera sistemática y progresiva. El docente incorpora las actividades gamificadas como complemento y refuerzo de los contenidos curriculares, lo cual asegura una integración coherente con el programa de estudios.

Al inicio del año lectivo, se realiza una sesión introductoria para familiarizar a los estudiantes con la plataforma EDUCAPLAY y los elementos de gamificación que se desean aplicar. Esta sesión incluye una demostración práctica y la creación de perfiles individuales para cada alumno.



Las clases se organizan en ciclos temáticos alineados con los cuatro ejes del currículo. Cada ciclo comienza con una clase tradicional que introduce los conceptos clave y el contexto histórico. Posteriormente, se asignan actividades gamificadas específicas como tarea para reforzar y expandir el aprendizaje.

En las sesiones subsiguientes a la anterior mencionada, se dedican los primeros 15 minutos o menos, según convenga, a revisar y discutir los resultados de las actividades gamificadas. Este espacio permite aclarar dudas y profundizar en los temas que presentaron mayor dificultad. El resto de la clase se enfoca en nuevos contenidos y en la preparación para las siguientes actividades interactivas.

El docente utiliza la información generada por la plataforma para ajustar el ritmo y el enfoque de las lecciones. Los datos sobre el desempeño de los estudiantes en las actividades gamificadas influyen en la planificación de las clases subsecuentes, lo cual permite una enseñanza más personalizada y efectiva.

Cada dos semanas, se programa una sesión especial dedicada exclusivamente a actividades gamificadas colaborativas. Estas sesiones fomentan el trabajo en equipo y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. Se utilizan los dispositivos electrónicos disponibles en el aula para estas actividades grupales.

El sistema de puntos y niveles se integra con el esquema de evaluación tradicional. Los logros en las actividades gamificadas se consideran como parte de la calificación continua, lo cual representa un 30% de la nota final del período. Este enfoque motiva a los estudiantes a participar activamente en las actividades interactivas.

Al abordar el eje temático «Los orígenes y las primeras culturas de la humanidad», se enfatiza el uso de mapas interactivos y líneas de tiempo para contextualizar las culturas precolombinas ecuatorianas. Las actividades de asociación se emplean para relacionar las herramientas y técnicas desarrolladas por estas culturas con su impacto en la vida cotidiana nacional actual.

Para el eje «De la Edad Media a la Modernidad», se implementan quizzes interactivos y juegos de roles que exploran la influencia del cristianismo y el islam en la formación de la cultura ecuatoriana. El crucigrama histórico se utiliza para reforzar el vocabulario relacionado con el mestizaje cultural. En el eje «América Latina: mestizaje y liberación», se emplean juegos de memoria para familiarizar a los estudiantes con figuras históricas ecuatorianas y sus contribuciones. Los videos quizzes



abordan el proceso de independencia, mientras que las actividades de completar frases se enfocan en el legado de los movimientos sociales.

Para el eje «Economía: trabajo y sociedad», se implementa una simulación económica que refleja los cambios en la estructura social y laboral ecuatoriana. Las actividades de ordenar palabras se utilizan para explorar la evolución de las teorías económicas, y el mapa conceptual interactivo ayuda a visualizar la relación entre recursos naturales, economía y cultura.

Al final de cada trimestre, se organiza un torneo de conocimientos que combina todas las actividades gamificadas vistas hasta ese momento. Este evento sirve como repaso general y como celebración del progreso alcanzado por los estudiantes.

La implementación de esta propuesta requiere una planificación detallada y una comunicación constante entre docentes, estudiantes y personal administrativo. Se realizan evaluaciones periódicas para ajustar y mejorar la estrategia de gamificación, lo cual asegura su efectividad y relevancia continua en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia y la cultura ecuatoriana.

Forma de evaluación

La forma de evaluación de la propuesta de gamificación para la enseñanza de las culturas ecuatorianas se estructura de manera integral, con el objetivo de valorar tanto el proceso de aprendizaje como los resultados obtenidos por los estudiantes. Se implementa un sistema de evaluación continua que combina la retroalimentación automática proporcionada por la plataforma EDUCAPLAY con la evaluación cualitativa realizada por el docente.

La evaluación automática se basa en los puntos acumulados por los estudiantes en las diferentes actividades gamificadas. Estos puntos se convierten en una calificación numérica que representa el 30% de la nota final del período. El sistema de niveles (Aprendiz, Conocedor, Experto, Maestro) sirve como indicador del progreso general del estudiante y se considera en la evaluación cualitativa. La evaluación cualitativa, que constituye el 70% restante de la calificación, se realiza mediante la observación del desempeño del estudiante en las actividades colaborativas, su participación en debates y discusiones en clase, y la calidad de los proyectos y trabajos presentados. Para esta evaluación, se utiliza una rúbrica que considera cinco dimensiones clave:

1. Comprensión de conceptos históricos:

- a. **Excelente:** Demuestra una comprensión profunda y contextualizada de los conceptos históricos, estableciendo conexiones complejas.
 - b. **Bueno:** Muestra una comprensión sólida de los conceptos, con algunas conexiones entre ideas.
 - c. **Satisfactorio:** Comprende los conceptos básicos, pero presenta dificultades para establecer relaciones.
 - d. **Necesita mejorar:** Muestra una comprensión superficial o incorrecta de los conceptos históricos.
2. Análisis crítico de fuentes históricas:
- e. **Excelente:** Analiza fuentes de manera crítica y profunda, considerando múltiples perspectivas y contextos.
 - f. **Bueno:** Realiza un análisis adecuado de las fuentes, identificando sesgos y considerando el contexto.
 - g. **Satisfactorio:** Identifica información relevante en las fuentes, pero con análisis limitado.
 - h. **Necesita mejorar:** Presenta dificultades para analizar fuentes o lo hace de manera superficial.
3. Participación y compromiso:
- i. **Excelente:** Participa activamente en todas las actividades, demostrando iniciativa y liderazgo.
 - j. **Bueno:** Participa regularmente y contribuye de manera positiva a las discusiones y actividades.
 - k. **Satisfactorio:** Participa cuando se le solicita o es imprescindible, con contribuciones ocasionales.
 - l. **Necesita mejorar:** Muestra poca participación o interés en las actividades, o directamente no participa.
5. Aplicación de conocimientos a contextos actuales:
- m. **Excelente:** Establece conexiones significativas entre el pasado y el presente, con análisis originales.

- n. **Bueno:** Relaciona eventos históricos con situaciones actuales de manera coherente y correcta.
 - o. **Satisfactorio:** Identifica algunas conexiones entre el pasado y el presente, pero con análisis limitado.
 - p. **Necesita mejorar:** Presenta dificultades para relacionar el conocimiento histórico con el contexto actual.
6. Habilidades de colaboración y comunicación:
- q. **Excelente:** Colabora eficazmente, lidera discusiones y comunica ideas de manera clara y persuasiva.
 - r. **Bueno:** Trabaja bien en equipo, contribuye a las discusiones y expresa ideas de forma clara.
 - s. **Satisfactorio:** Participa en trabajos grupales y comunica ideas básicas, sin destacar o innovar.
 - t. **Necesita mejorar:** Muestra dificultades para trabajar en equipo o comunicar ideas de manera efectiva.

Esta rúbrica se aplica de manera flexible, en especial al considerar el progreso individual de cada estudiante a lo largo del período. El docente realiza evaluaciones periódicas mediante la utilización de esta herramienta y proporciona retroalimentación detallada a los estudiantes sobre sus áreas de fortaleza y oportunidades de mejora.

Adicionalmente, se implementa un sistema de autoevaluación y coevaluación. Los estudiantes reflexionan sobre su propio desempeño y el de sus compañeros en actividades colaborativas, lo cual fomenta el pensamiento crítico y la metacognición.

Al final de cada trimestre, se realiza una evaluación sumativa que incluye un proyecto integrador. Este proyecto requiere que los estudiantes apliquen los conocimientos y habilidades adquiridos durante el período en un contexto práctico relacionado con las culturas ecuatorianas estudiadas.

Beneficiarios

La propuesta de gamificación para la enseñanza de las culturas ecuatorianas beneficia a múltiples actores del sistema educativo, tanto dentro de la unidad educativa objeto de estudio como en un contexto más amplio. Los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado de la



unidad educativa seleccionada se benefician directamente de esta propuesta, dado que ella nace de las necesidades detectadas en dicho grupo. El enfoque gamificado aumenta su motivación y compromiso con el aprendizaje de la historia y las culturas ecuatorianas. La interactividad y el carácter lúdico de las actividades facilitan la comprensión y retención de conceptos complejos, lo cual mejora su rendimiento académico. Además, el desarrollo de habilidades digitales y de pensamiento crítico los prepara mejor para los desafíos del siglo XXI.

Los docentes de Historia de la institución encuentran en esta propuesta una herramienta valiosa para innovar en sus prácticas pedagógicas. La gamificación les permite abordar los contenidos curriculares de manera más dinámica y atractiva, lo cual facilita la gestión del aula y mejora la relación con los estudiantes. El sistema de evaluación integrado en la plataforma EDUCAPLAY reduce la carga administrativa asociada a la calificación de los estudiantes, lo que permite a los docentes enfocarse más en el acompañamiento y la retroalimentación personalizada para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La comunidad educativa en su conjunto se beneficia del enriquecimiento del ambiente de aprendizaje. La propuesta fomenta una cultura de innovación y aprendizaje continuo que puede extenderse a otras asignaturas y niveles educativos. El fortalecimiento de la identidad cultural ecuatoriana entre los estudiantes contribuye a la construcción de una comunidad más cohesionada y consciente de su patrimonio histórico.

Más allá de la institución objeto de estudio, otros estudiantes y docentes de unidades educativas a nivel nacional pueden beneficiarse de esta propuesta una vez que sea publicada por la casa de estudio que acobia esta investigación. Esto es así porque el modelo de gamificación desarrollado sirve como referente para la implementación de estrategias similares en otros contextos educativos. La difusión de estas prácticas innovadoras contribuye a la modernización y mejora de la enseñanza de la Historia en todo el sistema educativo ecuatoriano.

Cierre

El cierre de esta propuesta de gamificación para la enseñanza de las culturas ecuatorianas en la asignatura de Historia destaca su pertinencia en el contexto educativo actual. La integración de elementos lúdicos y tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje responde a las



necesidades de una generación de estudiantes nativos digitales, para quienes la interactividad y la inmediatez son aspectos fundamentales de su experiencia cotidiana.

La importancia de esta propuesta radica en su capacidad para revitalizar la enseñanza de la Historia y las culturas ecuatorianas, un área crucial para la formación de la identidad nacional y la conciencia cívica de los jóvenes. Al hacer el aprendizaje más atractivo y significativo, se fomenta un interés genuino por el patrimonio cultural del país, lo cual contribuye a la preservación y valoración de las tradiciones y conocimientos ancestrales.

Entre los aspectos más innovadores de la propuesta se encuentra la integración *seamless* de la tecnología en el aula de Historia. El uso de la plataforma EDUCAPLAY como eje central de la gamificación permite una experiencia de aprendizaje inmersiva y adaptativa. La variedad de actividades diseñadas, desde mapas interactivos hasta simulaciones económicas, ofrece múltiples puntos de entrada al conocimiento histórico, lo cual atiende a diferentes estilos de aprendizaje y fomenta el desarrollo de diversas habilidades cognitivas.

Las principales fortalezas de esta propuesta incluyen su fundamentación teórica sólida, basada en principios pedagógicos contemporáneos y teorías del aprendizaje relevantes. La flexibilidad del sistema permite su adaptación a diferentes contextos y necesidades educativas, lo cual asegura su viabilidad y sostenibilidad a largo plazo. Además, el enfoque en la evaluación continua y formativa promueve un aprendizaje más profundo y significativo, dado que se aleja de la mera memorización de datos históricos.

A pesar de sus numerosas ventajas, es importante reconocer las oportunidades de mejora de cara al futuro. La implementación efectiva de la propuesta requiere una inversión significativa en infraestructura tecnológica y capacitación docente. Se recomienda desarrollar un programa de formación continua para los educadores, que les permita aprovechar al máximo las posibilidades de la gamificación y la tecnología educativa.

Otra área de mejora potencial es la expansión del modelo a otras asignaturas y niveles educativos. La creación de conexiones interdisciplinarias, particularmente con áreas como Literatura, Geografía y Educación Ciudadana, enriquecerá aún más la comprensión de las culturas ecuatorianas por parte de los estudiantes.

Por todo ello, esta propuesta de gamificación representa un paso significativo hacia la modernización y mejora de la enseñanza de la Historia en el sistema educativo ecuatoriano. Su



implementación promete no solo mejorar el rendimiento académico de los estudiantes; también fomenta un amor duradero por el aprendizaje y una conexión más profunda con su herencia cultural. A medida que se implemente y evalúe, esta propuesta tiene el potencial de transformar la forma en que las futuras generaciones de ecuatorianos comprenden y valoran su rica historia y diversidad cultural.

Validación teórica de la propuesta

La validación teórica de la propuesta de gamificación para la enseñanza de las culturas ecuatorianas se fundamenta en las teorías y conceptos abordados en el marco teórico. La Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan respalda el enfoque de la propuesta al satisfacer las necesidades psicológicas básicas de los estudiantes. El diseño de actividades que fomentan la autonomía, la competencia y la relación se alinea con los principios de esta teoría, lo cual promueve una motivación intrínseca hacia el aprendizaje de la historia y la cultura ecuatoriana.

La Teoría del Flujo de Csikszentmihalyi se refleja en la estructura de los componentes de la propuesta, que buscan crear un equilibrio entre los desafíos presentados y las habilidades de los estudiantes. Esto se evidencia en la progresión gradual de las actividades y en la adaptabilidad del sistema, lo cual permite mantener a los estudiantes en un estado óptimo de concentración y disfrute durante el proceso de aprendizaje.

El modelo propuesto incorpora elementos de la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura al proporcionar oportunidades para el aprendizaje por observación y la emulación de comportamientos culturalmente significativos. Las actividades como los juegos de roles y las simulaciones históricas permiten a los estudiantes interactuar con modelos de conducta y situaciones relevantes para la comprensión de las culturas ecuatorianas.

La Teoría de la Carga Cognitiva de Sweller se aplica en el diseño de las actividades gamificadas, que buscan optimizar el procesamiento cognitivo de los estudiantes. La fragmentación del contenido en componentes manejables y la presentación progresiva de la información se alinean con los principios de esta teoría, lo cual facilita la comprensión y retención de conceptos históricos complejos.

La diversidad de actividades propuestas refleja la influencia de la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner. Al ofrecer múltiples formas de interacción con el contenido histórico, la



propuesta atiende a diferentes estilos de aprendizaje y tipos de inteligencia, cuestión que promueve una comprensión más holística de las culturas ecuatorianas.

La Teoría del Construccionismo de Papert se manifiesta en el enfoque activo y creativo de la propuesta. Las actividades que requieren la creación de contenido por parte de los estudiantes, como mapas conceptuales interactivos o presentaciones multimedia, fomentan la construcción activa del conocimiento sobre la historia y la cultura ecuatoriana.

El diseño de la propuesta considera las advertencias de autores como Carretero sobre la necesidad de distinguir entre la realidad histórica y su construcción intelectual. Las actividades de análisis crítico y contextualización buscan desarrollar habilidades de pensamiento histórico que van más allá de la simple memorización de hechos.

La integración de elementos tecnológicos en la propuesta se alinea con las tendencias actuales en educación señaladas por autores como Prensky, quien enfatiza la importancia de adaptar las estrategias de enseñanza a las necesidades de los nativos digitales. El uso de la plataforma EDUCAPLAY y otras herramientas digitales responde a esta necesidad de innovación pedagógica. Todo ello valida teóricamente la propuesta presentada.

Validación empírica de la propuesta

La validación empírica de la propuesta se realiza mediante un cuestionario breve aplicado a los estudiantes. Este instrumento busca evaluar el impacto de la estrategia de gamificación en diferentes aspectos del aprendizaje y la experiencia educativa. Las preguntas se formulan de manera clara y concisa, con opciones de respuesta «Sí» o «No» para facilitar su aplicación y análisis. Así, el cuestionario se estructura de la siguiente manera:

1. ¿Las actividades gamificadas aumentaron tu interés por la historia y las culturas ecuatorianas?
2. ¿Consideras que tu rendimiento académico en la asignatura de Historia mejoró con el uso de actividades gamificadas?
3. ¿Las actividades gamificadas te ayudaron a comprender mejor los conceptos relacionados con las culturas ecuatorianas?
4. ¿Las estrategias pedagógicas empleadas en las actividades gamificadas te parecieron más efectivas que las tradicionales?



5. ¿El uso de recursos tecnológicos en las actividades gamificadas facilitó tu aprendizaje en general?
6. ¿La gamificación te ayudó a percibir la relevancia de la Historia en tu contexto actual de vida?
7. ¿Sientes que tus competencias tecnológicas mejoraron gracias a las actividades gamificadas?
8. ¿Consideras que el tiempo dedicado a temas de culturas ecuatorianas fue suficiente con las actividades gamificadas?

Este cuestionario se aplica a los estudiantes al finalizar el periodo de implementación de la propuesta de gamificación presentada. Los resultados obtenidos proporcionan información fundamental sobre la efectividad de la estrategia desde la perspectiva de los estudiantes. El análisis de estas respuestas permite identificar las fortalezas y áreas de mejora de la propuesta, así como su impacto en la motivación, el rendimiento académico y la comprensión de los contenidos históricos y culturales.

La validación empírica complementa la validación teórica al proporcionar evidencia concreta sobre la aplicación práctica de la propuesta. Los datos recopilados se utilizan para ajustar y refinar la estrategia de gamificación, lo cual asegura su continua relevancia y efectividad en el contexto educativo específico de la enseñanza de las culturas ecuatorianas en el segundo año de Bachillerato General Unificado.

Implementación de la propuesta

La propuesta fue implementada en una clase de un paralelo de segundo año de Bachillerato General Unificado. Por temas de confidencialidad, no se mencionan en esta sección la escuela objetivo ni los datos personales de los docentes y estudiantes que participaron en la implementación. No obstante, se menciona que la clase estaba conformada por veintiocho (28) estudiantes.

Planificación microcurricular de la implementación

La implementación de la propuesta de gamificación inició con el diseño de una planificación microcurricular para una sesión de clase en la asignatura de Historia. Este documento pedagógico estableció el desarrollo de una clase de 60 minutos enfocada en los antecedentes históricos de las

comunidades afroecuatorianas de Esmeraldas y El Chota para estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado. La planificación estructuró la sesión en tres momentos didácticos: anticipación, construcción y consolidación del conocimiento. El componente central de gamificación se implementó mediante la aplicación Educaplay, con la cual se creó un juego de relación de información mediante columnas denominado «Descubriendo a los Afroecuatoriano» que permitiría a los estudiantes relacionar los elementos culturales afrodescendientes con sus significados y manifestaciones. Esta actividad lúdica se integró en la fase de construcción del conocimiento para propiciar un aprendizaje interactivo y significativo. La planificación incluyó además los objetivos, destrezas, recursos y criterios de evaluación alineados con el currículo nacional. La planificación microcurricular completa se presenta en la Tabla 9 a continuación.

Tabla 9.
Planificación microcurricular para la implementación.

Unidad Educativa San José La Salle			
Docente:	Johan Samaniego	Nro. Estudiantes	28
Nivel	Segundo año BGU	Paralelo	A
Asignatura	Historia	Tiempo de clase	60 minutos
Eje temático	América Latina: mestizaje y liberación	Nombre de la clase	Antecedentes históricos de las comunidades afroecuatorianas
Objetivo general del área	«OG.CS.3. Comprender la dinámica individuo-sociedad, por medio del análisis de las relaciones entre las personas, los acontecimientos, procesos históricos y geográficos en el espacio-tiempo, a fin de comprender los patrones de cambio, permanencia y continuidad de los diferentes fenómenos sociales y sus consecuencias» (Ministerio de Educación, 2016)		
Destrezas con criterio de desempeño	Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de evaluación
«CS.H.5.3.17. Explicar los antecedentes históricos de la comunidad afrodescendiente de Esmeraldas y de El Chota y sus formas de expresión cultural.»	<p>Anticipación (15 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> Activación de conocimientos previos mediante preguntas exploratorias sobre la presencia africana en Ecuador; Presentación de imágenes sobre las comunidades afroecuatorianas. <p>Construcción (35 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> Explicación dialogada sobre los antecedentes históricos de las 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora; Proyector; Juego «Descubriendo a los Afroecuatoriano» en Educaplay; Presentación digital; Imágenes de expresiones 	I.CS.H.5.12.3. Relaciona los antecedentes históricos de la comunidad afrodescendiente de Esmeraldas y El Chota con el tráfico de personas esclavizadas en

	<p>comunidades de Esmeraldas y El Chota;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Implementación del juego «Descubriendo a los Afroecuatoriano» en Educaplay para relacionar elementos culturales con sus significados; • Retroalimentación grupal sobre los aciertos y errores en el juego. <p>Consolidación (10 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión grupal sobre la importancia de las expresiones culturales afroecuatorianas; • Elaboración de conclusiones colectivas. 	<p>culturales afroecuatorianas.</p>	<p>el tiempo de la Colonia, y los elementos culturales integrados como resultado de su traslado.</p>
<p>Observaciones</p>			
<p>La actividad gamificada mediante Educaplay permite una participación activa y lúdica de los estudiantes para consolidar el aprendizaje sobre las comunidades afroecuatorianas y su legado cultural.</p>			

Nota. Elaboración propia.

Diseño de la aplicación en Educaplay

La aplicación «Descubriendo a los Afroecuatoriano» se diseñó como un juego de relacionar columnas en la plataforma Educaplay (ver Figura 1). La herramienta presentó 15 elementos por columna que debían asociarse correctamente. En la columna izquierda se incluyeron conceptos históricos y culturales de las comunidades afroecuatorianas acompañados de imágenes representativas, mientras que la columna derecha contenía las descripciones correspondientes. El juego implementó un sistema de cinco vidas y un temporizador de 30 segundos que se reiniciaba tras cada asociación exitosa. La aplicación alcanzó la máxima calificación de calidad en Educaplay (lo que se puede ver en la esquina superior derecha de la captura de la Figura 1), lo que permitió su indexación en la plataforma y demostró, al menos con base a los criterios del aplicativo, el correcto diseño de la solución educativa.

Cabe destacar que la aplicación desarrollada en Educaplay se fundamentó en los principios de la Teoría del Flujo de Csikszentmihalyi, al crear un estado de inmersión mediante el equilibrio entre el desafío y las capacidades de los estudiantes. La inclusión de un límite de cinco vidas y un temporizador de 30 segundos estableció un marco de tensión productiva que buscaba mantener a los participantes en la zona óptima de aprendizaje, sin generar frustración ni aburrimiento.



Figura 1. Menú de creación de Educaplay.

Fuente: [Educaplay](#) (lleva a la aplicación creada).

La decisión de incorporar imágenes en la columna izquierda respondió a la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner, pues facilitó diferentes vías de acceso al conocimiento, especialmente para estudiantes con predominancia visual. Esta característica, además, se alineó con la Teoría de la Carga Cognitiva de Sweller, pues la representación visual redujo la carga cognitiva extrínseca y permitió concentrar los recursos mentales en establecer las relaciones conceptuales. Por otro lado, la estructura de relacionar columnas se fundamentó en el construccionismo de Papert, ya que los estudiantes debían construir activamente las conexiones entre los elementos históricos y culturales de las comunidades afroecuatorianas. Esta actividad buscaba promover un aprendizaje significativo al vincular conceptos abstractos con manifestaciones culturales concretas.

La calidad máxima alcanzada en la plataforma Educaplay y su posterior indexación demostraron la alineación de la aplicación con estándares pedagógicos reconocidos. Este logro permitió que la herramienta trascendiera el contexto inmediato y se convirtiera en un recurso educativo abierto.

El diseño de la aplicación se ajustó a las ideas rectoras de la propuesta al promover un aprendizaje activo y significativo, integrar la tecnología con propósito pedagógico y desarrollar el pensamiento histórico crítico. La implementación de elementos lúdicos como vidas y tiempo no se realizó de



manera arbitraria, sino que respondió a la necesidad de mantener un equilibrio entre entretenimiento y rigor académico.

La selección de 15 pares de elementos para relacionar demostró un balance entre la exhaustividad del contenido y la viabilidad de su completitud en una sesión de clase. Este número permitió cubrir los aspectos más relevantes de la destreza CS.H.5.3.17 sin saturar la capacidad de procesamiento de los estudiantes, en concordancia con los principios de la carga cognitiva.

Por todo ello, la gamificación desarrollada evidenció una comprensión profunda de los fundamentos teóricos y metodológicos de la propuesta, al traducirlos en características concretas que promoverían un aprendizaje efectivo y motivador sobre los antecedentes históricos de las comunidades afroecuatorianas.

Proceso de implementación de la estrategia diseñada

El proceso de validación de la estrategia de gamificación se ejecutó en una clase de Historia para estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado. La implementación se realizó previa autorización de las autoridades del plantel educativo, quienes mostraron interés en evaluar el potencial de la gamificación como herramienta pedagógica innovadora.

La sesión de clase se estructuró según la planificación microcurricular establecida, con una duración de 60 minutos. El tema seleccionado abordó los antecedentes históricos de las comunidades afroecuatorianas de Esmeraldas y El Chota. La actividad gamificada «Descubriendo a los Afroecuatoriano» se integró estratégicamente en la fase de construcción del conocimiento.

La clase inició con una fase de anticipación de 15 minutos, donde el docente activó conocimientos previos mediante preguntas exploratorias sobre la presencia africana en Ecuador y presentó imágenes representativas de las comunidades afroecuatorianas. Esta etapa estableció el contexto necesario para la posterior actividad gamificada.

En la fase de construcción, que duró 35 minutos, el docente realizó una explicación dialogada sobre los antecedentes históricos de las comunidades de Esmeraldas y El Chota. Posteriormente, implementó la actividad gamificada en Educaplay, donde los estudiantes relacionaron elementos culturales con sus significados correspondientes.

La aplicación gamificada presentó 15 pares de elementos para relacionar, con un sistema de cinco vidas y un temporizador de 30 segundos por asociación. Los estudiantes accedieron a la plataforma



mediante dispositivos electrónicos provistos por la institución. La actividad generó un ambiente de competencia saludable y participación activa. Durante la implementación, el docente monitoreó el progreso de los estudiantes y proporcionó orientación cuando fue necesario. El sistema de retroalimentación inmediata de Educaplay permitió a los estudiantes identificar sus aciertos y errores en tiempo real, lo cual era ideal para promover un aprendizaje más efectivo.

La fase de consolidación, que ocupó los últimos 10 minutos de la clase, incluyó una reflexión grupal sobre la importancia de las expresiones culturales afroecuatorianas y la elaboración de conclusiones colectivas. Tal espacio permitió integrar los conocimientos adquiridos durante la actividad gamificada con los objetivos de aprendizaje establecidos.

Al finalizar la sesión, se aplicaron los instrumentos de validación diseñados. Los estudiantes completaron un cuestionario breve, previamente cargado y abierto en sus dispositivos electrónicos, que evaluó aspectos como la motivación, la comprensión del contenido y la efectividad de la estrategia gamificada. El docente también registró sus observaciones sobre la implementación y el desempeño de los estudiantes.

Resultados de la aplicación de los instrumentos de validación

La aplicación del [cuestionario de validación](#) se realizó inmediatamente después de finalizada la clase gamificada. Los 28 estudiantes participantes respondieron a las ocho preguntas diseñadas para evaluar el impacto de la estrategia. Los resultados se presentan a continuación en la Tabla 10.

Tabla 10.

Resultados de la aplicación del instrumento de validación.

Pregunta (#)	Respuestas «Sí»	Respuestas «No»	Porcentaje de aceptación
1	25	3	89,3%
2	24	4	85,7%
3	26	2	92,9%
4	23	5	82,1%
5	27	1	96,4%
6	22	6	78,6%
7	25	3	89,3%
8	24	4	85,7%

Nota. Elaboración propia.



El análisis de los resultados reveló una acogida positiva significativa de la estrategia de gamificación. La pregunta 5, relacionada con el uso de recursos tecnológicos, obtuvo el mayor porcentaje de aceptación (96,4%), lo cual evidenció el valor agregado de la tecnología en el proceso de aprendizaje. La comprensión de conceptos históricos, evaluada en la pregunta 3, alcanzó un 92,9% de respuestas positivas, lo que demostró la efectividad de la gamificación para facilitar la asimilación de contenidos.

El incremento del interés por la historia y las culturas ecuatorianas, junto con la mejora en competencias tecnológicas (preguntas 1 y 7), obtuvieron un 89,3% de aceptación. Este resultado sugirió una posible relación positiva entre la gamificación y la motivación estudiantil. Las preguntas sobre rendimiento académico y tiempo dedicado a los temas (preguntas 2 y 8) alcanzaron un 85,7% de respuestas afirmativas, que indicó una percepción favorable sobre la eficiencia del método.

La efectividad de las estrategias pedagógicas gamificadas en comparación con métodos tradicionales (pregunta 4) registró un 82,1% de aceptación. El aspecto con menor porcentaje de respuestas positivas correspondió a la percepción de relevancia histórica en el contexto actual (pregunta 6), con un 78,6%. Este último resultado deja en evidencia la necesidad de fortalecer las conexiones entre el contenido histórico y la realidad contemporánea de los estudiantes.

Los resultados demostraron que la estrategia de gamificación cumplió sus objetivos principales: aumentar la motivación, mejorar la comprensión de contenidos y facilitar el aprendizaje mediante recursos tecnológicos. La alta tasa de aceptación general respaldó la viabilidad de implementar esta metodología en la enseñanza de la Historia a nivel de bachillerato.

Resultados generales de la implementación

Los resultados generales de la validación demostraron la efectividad de la estrategia gamificada para la enseñanza de las culturas ecuatorianas en el contexto del bachillerato. La clase diseñada evidenció pertinencia en términos de contenido y estructura, con una secuencia didáctica que facilitó la integración natural de elementos lúdicos sin comprometer el rigor académico.

La planificación microcurricular demostró solidez al distribuir eficientemente los tiempos entre actividades tradicionales y gamificadas. La fase de anticipación estableció bases conceptuales fundamentales, mientras que la etapa de construcción aprovechó el potencial de Educaplay para



reforzar el aprendizaje mediante interacciones dinámicas. La fase de consolidación permitió integrar efectivamente los conocimientos adquiridos durante el juego con los objetivos curriculares establecidos.

La actividad gamificada «Descubriendo a los Afroecuatoriano» resultó particularmente efectiva al combinar elementos visuales con conceptos históricos. El diseño de la aplicación, con sus 15 pares de elementos para relacionar, proporcionó un nivel adecuado de desafío sin generar frustración. El sistema de vidas y el temporizador añadieron elementos de tensión productiva que mantuvieron el interés de los estudiantes.

Entre los beneficios observados destacan el incremento significativo en la participación estudiantil y una mejora notable en la comprensión de conceptos históricos complejos. La retroalimentación inmediata proporcionada por la plataforma permitió a los estudiantes identificar y corregir errores en tiempo real, lo cual optimizó el proceso de aprendizaje. El ambiente competitivo generado por la gamificación estimuló el compromiso con la actividad sin crear presiones excesivas.

No obstante, la implementación también reveló limitaciones a atender. La dependencia de recursos tecnológicos planteó desafíos logísticos que podrían dificultar la replicación en contextos con infraestructura limitada. Además, el tiempo asignado para la actividad gamificada resultó ajustado para algunos estudiantes, lo cual sugiere la necesidad de flexibilizar los parámetros temporales en futuras implementaciones, en especial en presencia de necesidades educativas especiales. Respecto a las oportunidades de mejora identificadas, se mencionan el desarrollo de versiones alternativas de la actividad para diferentes niveles de competencia digital, la incorporación de elementos narrativos más robustos que contextualicen el contenido histórico, y la creación de mecanismos de seguimiento que permitan evaluar el impacto a largo plazo en el aprendizaje.

La validación empírica respaldó la viabilidad de la estrategia, con porcentajes de aceptación superiores al 80% en la mayoría de los aspectos evaluados. Sin embargo, la menor puntuación en la percepción de relevancia histórica sugiere la necesidad de fortalecer las conexiones entre el contenido académico y la realidad contemporánea de los estudiantes.

La experiencia piloto demostró el potencial de la gamificación como herramienta pedagógica para la enseñanza de la Historia. Los resultados positivos justifican la expansión y refinamiento de esta estrategia, con atención particular a la superación de las limitaciones identificadas y el aprovechamiento de las oportunidades de mejora detectadas durante la implementación.



CONCLUSIONES

La investigación alcanzó sus objetivos de manera satisfactoria. En relación con el primer objetivo específico, que propuso describir la situación actual respecto a los problemas en la enseñanza de las culturas ecuatorianas dentro de la materia Historia en el grado académico de bachillerato seleccionado, el diagnóstico reveló una moderada motivación estudiantil hacia la asignatura, con puntuaciones promedio cercanas a 2,77 en una escala del 1 al 4. Los resultados evidenciaron dificultades en la aplicación práctica de conceptos históricos, con una disparidad significativa entre el rendimiento académico cognitivo (2,87) y el procedimental (2,33). La disponibilidad limitada de recursos didácticos (2,33) y la baja percepción de relevancia personal de la historia (2,21) completaron un panorama que justificó la necesidad de intervención pedagógica innovadora.

El segundo objetivo específico, orientado a fundamentar teóricamente la estrategia didáctica de gamificación a partir de teorías educativas consolidadas que permitieran el sustento de su aplicación en la enseñanza de las culturas ecuatorianas, alcanzó su cometido mediante la integración de seis teorías complementarias. La Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan sustentó el diseño de actividades que satisficieron las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación. La Teoría del Flujo de Csikszentmihalyi proporcionó las bases para crear estados óptimos de concentración y disfrute. La Teoría del Aprendizaje Social de Bandura respaldó el aprendizaje por observación y modelado. La Teoría de la Carga Cognitiva de Sweller orientó la presentación eficiente de información. La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner justificó la diversificación de actividades; y la Teoría del Construccinismo de Papert sustentó la creación activa de conocimiento.

En cuanto al tercer objetivo específico, que planteó diseñar una estrategia didáctica de gamificación que abarcara las necesidades detectadas y fuera de fácil acoplamiento a las diferentes clases de la asignatura Historia vinculadas a las culturas ecuatorianas, la propuesta desarrollada cumplió las expectativas al estructurar cuatro componentes integrados que abordaron los ejes temáticos del currículo. La estrategia incorporó actividades gamificadas diversas como mapas interactivos, líneas de tiempo, juegos de rol y simulaciones económicas, todas implementadas a través de la plataforma EDUCAPLAY. El sistema de progresión, retroalimentación y evaluación diseñado permitió un avance gradual y significativo en el aprendizaje.



El cuarto objetivo específico, que propuso realizar una prueba piloto de la estrategia de gamificación diseñada para una clase a impartirse al grupo de estudiantes seleccionado, logró su propósito mediante la implementación exitosa de la actividad «Descubriendo a los Afroecuatoriano». Los resultados de la validación empírica mostraron niveles de aceptación superiores al 80% en la mayoría de los aspectos evaluados, con destaque para el uso de recursos tecnológicos (96,4%) y la comprensión de conceptos históricos (92,9%).

En consecuencia, el objetivo general de diseñar una estrategia didáctica de gamificación mediante la aplicación Educaplay para la atención de las necesidades educativas en la enseñanza de las culturas ecuatorianas dentro de la materia Historia en segundo año de Bachillerato General Unificado alcanzó su cometido. La estrategia desarrollada respondió a las necesidades identificadas en el diagnóstico, se fundamentó en teorías educativas sólidas, integró componentes diversos y demostró su efectividad en la práctica. La propuesta trascendió la memorización tradicional de datos históricos para promover un aprendizaje activo, significativo y culturalmente relevante, lo cual contribuyó al fortalecimiento de la identidad cultural ecuatoriana entre los estudiantes de bachillerato que participaron en la prueba.



RECOMENDACIONES

Para maximizar el impacto y la efectividad de la estrategia de gamificación propuesta, se recomienda implementar un programa de capacitación continua para los docentes. Este programa debe enfocarse no solo en el uso técnico de la plataforma EDUCAPLAY; también debe abordar los principios pedagógicos que sustentan la gamificación en la educación. La formación continua permitirá a los educadores aprovechar al máximo las posibilidades de la tecnología educativa y adaptarla a las necesidades específicas de sus estudiantes.

Se sugiere expandir el modelo de gamificación a otras asignaturas y niveles educativos. La creación de conexiones interdisciplinarias, particularmente con áreas como Literatura, Geografía y Educación Ciudadana, enriquecerá aún más la comprensión de las culturas ecuatorianas por parte de los estudiantes. Este enfoque interdisciplinario permitirá una visión más holística del patrimonio cultural e histórico del país.

Es recomendable realizar estudios longitudinales para evaluar el impacto a largo plazo de la estrategia de gamificación en el aprendizaje de la historia y la cultura ecuatoriana. Estos estudios deben examinar el rendimiento académico, y también aspectos como la retención de conocimientos, el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y la formación de la identidad cultural.

Se propone explorar la posibilidad de crear una comunidad de práctica entre docentes que implementen la estrategia de gamificación. Esta red permitirá el intercambio de experiencias, recursos y mejores prácticas, lo cual fomentará la innovación continua en la enseñanza de la Historia.

Para futuras investigaciones, se sugiere abordar aspectos no resueltos en el presente estudio, como el impacto diferencial de la gamificación en estudiantes con distintos estilos de aprendizaje o necesidades educativas especiales. También se recomienda investigar la efectividad de diferentes tipos de actividades gamificadas en la enseñanza de temas históricos específicos.

Finalmente, se aconseja explorar la posibilidad de desarrollar contenidos gamificados que incorporen realidad virtual o aumentada para crear experiencias de aprendizaje aún más inmersivas. Esto podría ofrecer nuevas formas de interactuar con el patrimonio cultural y los sitios históricos de Ecuador, especialmente en situaciones donde las visitas físicas no son posibles.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ackermann, E. (2001). Piaget's constructivism, Papert's constructionism: What's the difference? *Future of Learning Group Publication*, 5(3), 438-448.
- Acosta Santillán, J., Romero Morales, M., y Sánchez Pazmiño, S. (2024). Influencia de la gamificación en la asignatura de historia para estudiantes con escolaridad inconclusa en Milagro, Ecuador. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(3), 415-433.
- Aguirre, Z. (2015). *Diversidad Étnica-Cultural del Ecuador*. [Documento de trabajo] Universidad Nacional del Litoral.
- Armstrong, T. (2018). *Multiple intelligences in the classroom*. Editorial ASCD.
- Arriola León, E. (2023). *The Influence of the Pictionary Game on Oral Participation in an EFL Classroom for 1st- year high school students in Cuenca, Ecuador*. [Trabajo de titulación publicado] Universidad Nacional de Educación.
- Atmowardoyo, H. (2018). Research Methods in TEFL Studies: Descriptive Research, Case Study, Error Analysis, and R & D . *Journal of Language Teaching and Research*, 9(1), 197-204. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17507/jltr.0901.25>
- Ávila Figueroa, O. (18 de febrero de 2017). *La crisis de los valores y su recuperación*. [Nota de prensa] El Telégrafo: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/68/1/la-crisis-de-los-valores-y-su-recuperacion>
- Ayala Mora, E. (2014). *Historia, tiempo y conocimiento del pasado. Estudio sobre periodización general de la historia ecuatoriana: una interpretación interparadigmática*. Universidad Andina Simón Bolívar.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Editorial Prentice Hall.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Editorial Prentice Hall.
- Bleibleh, S., y Awad, J. (2020). Preserving cultural heritage: Shifting paradigms in the face of war, occupation, and identity. *Journal of Cultural Heritage*, 44, 196-203. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.culher.2020.02.013>
- Bonastre, E. (2023). Factores relacionados al rendimiento académico de estudiantes de la Carrera Ciencias de la Educación de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.



- LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 4(5), 1170-1188.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1386>
- Campbell, L., Campbell, B., y Dickinson, D. (2004). *Teaching and learning through multiple intelligences*. Editorial Pearson Educación.
- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Carretero, M., Castorina, J., Sarti, M., van Alphen, F., y Barreiro, A. (2013). La Construcción del conocimiento histórico. *Propuesta Educativa*(39), 13-23.
- Casanova Barre, S. (2023). Implementación de gamificación para la comprensión de la historia del Ecuador en estudiantes de educación general básica. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*, 3(2), 62-83. <https://doi.org/https://doi.org/10.56183/iberoeds.v3i2.637>
- Chang Tik, C., y Goh, J. (2023). Social and cognitive dimensions of collaboration in informal learning spaces: Malaysian social science students' perspectives. *Interactive Learning Environments*, 31(2), 609-623.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1799029>
- Cheng, E., y Chan, J. (2021). *Developing Metacognitive Teaching Strategies Through Lesson Study*. Springer.
- Clark, R., Nguyen, F., Sweller, J., y Baddeley, A. (2022). *Efficiency in learning: Evidence-based guidelines to manage cognitive load*. Editorial Wiley.
- Constitución de la República del Ecuador [CRE], Registro Oficial del Ecuador, suplemento 568 del 30 de mayo del 2024 (Asamblea Nacional Constituyente 20 de octubre de 2008).
- Convención sobre la protección y la promoción de la diversidad de las expresiones culturales. (2005). *UNESCO*.
- Csikszentmihalyi, M. (2020). *Fluir: Una psicología de la felicidad, segunda edición*. Editorial Kairós.
- Declaración Universal de los Derechos Humanos, Resolución 217 A (III) (Asamblea General de las Naciones Unidas 10 de diciembre de 1948).
- Delgado Algarra, E., y Cuenca López, J. (2020). Challenges for the Construction of Identities With Historical Consciousness: Heritage Education and Citizenship Education. En *Handbook of*



Research on Citizenship and Heritage Education. Springer. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-1978-3.ch001>

Díaz Arce, D., y Loyola Illescas, E. (2021). Competencias digitales en el contexto COVID 19: una mirada desde la educación. *Revista Innova Educación*, 3(1), 120-150. <https://doi.org/https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.006>

Dlamini, R., y Nkambule, F. (2020). Information and Communication Technologies' Pedagogical Affordances in Education. En *Encyclopedia of Education and Information Technologies* (pp. 918-931). Springer.

Domínguez Lloria, S., y Pino Juste, M. (2021). Motivación e inteligencia emocional en estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria: Un estudio sobre la teoría del flujo. *Revista de Educación*, 393, 237-262.

Fernández, J. (2024). *Estrategias y Prácticas Innovadoras para la transformación Pedagógica*. ESIC Editorial.

Filgona, J., Sakiyo, J., Gwany, D., y Okoronka, A. (2020). Motivation in Learning. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 10(4), 16-37. <https://doi.org/https://doi.org/10.9734/ajess/2020/v10i430273>

Flores, E., Maureira, F., Maureira, G., Lagos, B., Solari, C., y Gutiérrez, C. (2024). Inteligencias (habilidades) múltiples en estudiantes de Educación Física de Chile. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*(52), 62-68.

Galarza, L. (2004). *La crisis de los valores éticos en el Ecuador: una nueva ética*. Compu Print Service.

García Chontal, J., Murillo Faustino, A., y Pérez Vertel, R. (2023). Simuladores ensamble y Packet Tracer y el rendimiento académico en estudiantes de educación media técnica. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6(11). <https://doi.org/https://doi.org/10.35381/e.k.v6i11.2404>

García Peñalvo, F., Conde González, M., y Del Pozo Sánchez, F. (2023). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Teoría y práctica en educación. *Síntesis*.

Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.



- Guerra García, D. (2023). Fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el aprendizaje significativo mediante el uso de los entornos virtuales en la educación superior. *Guayana Moderna*, 12(12), 269-280.
- Harel, I., y Papert, S. (1991). *Constructionism: Research reports and essays, 1985-1990*. Ablex Publishing Corporation.
- Henson, R., Hull, D., y Williams, C. (2010). Methodology in Our Education Research Culture: Toward a Stronger Collective Quantitative Proficiency. *Educational Researcher*, 39(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.3102/0013189X10365102>
- Heras Luna, M., GarcíaHerrera, D., Cabrera Berrezueta, L., y Erazo Álvarez, J. (2020). Aprendizaje Basado en Problemas como estrategia para la enseñanza de la Historia del Ecuador. *Episteme Koinonia*, 3(6), 102-120. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v3i6.817>
- Hernández Ávila, C., y Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Alerta*, 2(1), 76-79. <https://doi.org/https://doi.org/10.5377/alerta.v2i1.7535>
- Hernández, M., y Collados, L. (2020). La gamificación como metodología de innovación educativa. *V Congreso Internacional Virtual sobre la Educación en el Siglo XXI*. <https://www.eumed.net/actas/20/educacion/13-la-gamificacion-como-metodologia-de-innovacion-educativa.pdf>
- Hutson, J. (2024). Digital Cultural Heritage Preservation. En *Art and Culture in the Multiverse of Metaverses* (pp. 99-141). Springer.
- Intriago, M., Reyes, R., Kaicer, A., Bazurto, S., y Chavarría, L. (2024). Gamification in the Acquisition of Vocabulary in the English Language in Upper Secondary Education Students of A Rural School. *International Journal of Linguistics, Literature and Culture*, 10(5). <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.21744/ijllc.v10n5.2459>
- Jiménez, C. (2022). *Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Huelva.
- Kafai, Y., y Resnick, M. (1996). *Constructionism in practice: Designing, thinking, and learning in a digital world*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Kalyuga, S. (2021). *Cognitive load theory and mathematics learning: Worked examples and task characteristics*. Editorial Springer.



- Kurilla, R. (2023). *Group and Identity*. Springer.
- Landers, R. N., Auer, E. M., Collmus, A. B., y Armstrong, M. B. (2018). Gamification science, its history and future: Definitions and a research agenda. *Simulation & Gaming*, 49(3), 315-337.
- Largo, W., y Henao Díaz, D. (2022). Evaluación formativa : impulsando el aprendizaje contextualizado y la mejora de la práctica docente. *Revista de Investigaciones*, 22(39). <https://doi.org/https://doi.org/10.22383/ri.v22i39.190>
- Leiva Sánchez, E. (2012). *Crisis de valores y su incidencia en el rendimiento académico en los estudiantes de décimo año de Educación Básica de la Comunidad Educativa Juan León Mera La Salle de la ciudad de Ambato*. [Trabajo de fin de máster publicado] Universidad Técnica de Ambato.
- Ley Orgánica de Cultura (Asamblea Nacional de la República del Ecuador, Registro Oficial Suplemento 913, del 30 de diciembre de 2016 2016).
- Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI], Registro Oficial del Ecuador, 28 de julio del 2022 (Asamblea Nacional de la República del Ecuador, 31 de marzo de 2011).
- Lito, L. (2022). Teaching and learning intervention in the educational setting: adapting the teacher theory model. *International Journal of Educational Innovation and Research*, 1(2), 99-121. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/ijeir.v1i2.2493>
- Lowe, C., y Zemliansky, P. (2011). *Writing Spaces 2: Readings on Writing*. Parlor Press LLC.
- Luo, Y. X., y Lian, Z. (2021). Emotional engagement and student satisfaction: A study of Chinese college students based on a nationally representative sample. *Asia Pacific Education Review*, 22(2), 299-310.
- Marín Díaz, V., y Sampedro Requena, B. (2022). *La gamificación en educación: Teoría y aplicaciones prácticas*. Octaedro.
- Marino, S. (2020). *Intergenerational Ethnic Identity Construction and Transmission among Italian-Australians: Absence, Ambivalence and Revival*. Springer Nature.
- Mayer, R. (2019). Computer games in education. *Annual Review of Psychology*, 70, 531-549.
- Mayer, R. E. (2019). Thirty years of research on online learning. *Applied Cognitive Psychology*, 33(2), 152-159.



- Mendieta, M., Morán, C., Milanés, R., y Reigosa, A. (2024). Implementación de la gamificación para el aprendizaje autónomo de Historia en el Bachillerato Técnico Profesional. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 9(3), 1-18.
- Ministerio de Educación. (2016). *Bachillerato General Unificado*. Gobierno de la República del Ecuador.
- Muñoz, A., y Dossman, D. (2024). Motivación intrínseca y su relación con el aprendizaje del factor común. *Praxis*, 20(1), 143-157.
- Nicolás, J. (7 de marzo de 2024). *Se acabó el respeto en la política*. [Opinión] El País: <https://elpais.com/opinion/2024-03-08/se-acabo-el-respeto-en-la-politica.html>
- Nuriani, C., Mohamad, S., Sulaiman, H., Shahbodin, F., Raidah, N., y Aizudin, A. (2023). A review of gamification tools to boost students' motivation and engagement. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 101(7), 2771-2782.
- Nurtano, M., Kholifah, N., Ahdhianto, E., Samsudin, A., y Danur, F. (2021). A Review of Gamification Impact on Student Behavioral and Learning Outcomes. *iJIM*, 15(21), 22-36. <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijim.v15i21.24381>
- Ofosu Ampong, K. (2020). The Shift to Gamification in Education: A Review on Dominant Issues. *Journal of Educational Technology Systems*, 1-25. <https://doi.org/10.1177/0047239520917629>
- Ordóñez, B., Ochoa, M., Erráez, J., León, J., y Espinoza, E. (2021). Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Universidad y Sociedad*, 13(3), 497-504.
- Ormrod, J. (2020). *Human learning (octava edición física)*. Editorial Pearson Education.
- Otero, S., Núñez, G., Suárez, C., y Pozo, D. (2023). El proceso de enseñanza en el aula desde la perspectiva del aprendizaje significativo. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(7), 13-24. <https://doi.org/https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i7.063>
- Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales. (1966). *Naciones Unidas*.
- Páez, R. (28 de febrero de 2023). *Irrespeto y cobardía*. [Opinión] El Comercio: <https://www.elcomercio.com/opinion/irrespeto-cobardia-reinaldo-paez-columnista.html>
- Pareja Lora, A., Calle Martínez, C., y Rodríguez Arancón, P. (2022). *Aprendizaje de lenguas y tecnología: Teoría y práctica*. ACCI.

- Pass, F., y van Merriënboer, J. (2020). Cognitive-load theory: Methods to manage working memory load in the learning of complex tasks. *Current Directions in Psychological Science*, 29(4), 394-398.
- Plass, J. L., Homer, B. D., y & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283.
- PNUD. (2024). *¿Qué son los Objetivos de Desarrollo Sostenible?* [Objetivos de Desarrollo Sostenible] Naciones Unidas: <https://www.undp.org/es/sustainable-development-goals>
- Podesva, R., y Sharma, D. (2014). *Research Methods in Linguistics*. Cambridge University Press.
- Prieto, J., Gómez, J., y Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Prieto, J., y Álvarez Kurogi, L. (2021). Una revisión sobre gamificación en Historia y Geografía. In *Metodologías activas con TIC en la educación del siglo XXI*. Dykinson.
- Reeve, J. (2016). Autonomy-supportive teaching: What it is, how to do it. En *Building autonomous learners: Perspectives from research and practice using self-determination theory* (pp. 129-152). Springer.
- Reformas al Acuerdo Ministerial No. MINEDUC-ME-2016-00020-A de 17 de febrero de 2016, Acuerdo Nro. MINEDUC-MINEDUC-2018-00089-A (Ministerio de Educación 2018).
- Reinoso, W., Bravo, M., Ríos, C., Zambrano, K., y Blacio, S. (2024). Herramientas Gamificadoras para Motivar el Proceso Enseñanza Aprendizaje en la Asignatura de Lengua y Literatura con los Estudiantes del Séptimo Año de EGB. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 584-603. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11268
- Rodríguez Sánchez, A., Schaufeli, W., Salanova, M., y Cifre, E. (2021). Flow experience at work: A review of its antecedents and outcomes. *Psicothema*, 33(2), 204-212.
- Rogoff, B. (2003). *The cultural nature of human development*. Oxford University Press.
- Ryan, R., y Deci, E. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.



- Ryan, R., y Deci, E. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., y Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371-380.
- Sailer, M., y Hommer, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77-112.
- Saleem, A., Kausar, H., y Deebea, F. (2021). Social Constructivism: A New Paradigm in Teaching and Learning Environment. *Perennial Journal of History*, 2(2), 403-421. <https://doi.org/https://doi.org/10.52700/pjh.v2i2.86>
- Saleh, S., Muhammad, A., y Syed, S. (2020). STEM project-based approach in enhancing conceptual understanding and inventive thinking skills among secondary school students. *Journal of Nusantara Studies*, 5(1), 234-254. <https://doi.org/https://doi.org/10.24200/jonus.vol5iss1pp234-254>
- Schunk, D., y Greene, J. (2018). *Handbook of self-regulation of learning and performance*. Editorial Routledge.
- Shavab, O., Yulifar, L., Supriatna, N., y Mulyana, A. (2021). Gamification in History Learning: A Literature Review. *Proceedings of the 6th International Conference on Education & Social Sciences (ICESS 2021)*. Atlantis Press. <https://www.atlantispress.com/article/125961164.pdf>
- Spector, P. (2019). Do Not Cross Me: Optimizing the Use of Cross-Sectional Designs. *Journal of Business and Psychology*, 34, 125-137. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10869-018-09613-8>
- Squire, K. (2011). *Video games and learning: Teaching and participatory culture in the digital age*. Teachers College Press.
- Steffe, L., y Ulrich, C. (2020). Constructivist Teaching Experiment. En *Encyclopedia of Mathematics Education* (pp. 134-141). Editorial Springer.
- Sweller, J. (2020). Cognitive load theory and educational technology. *Educational Technology Research and Development*, 68(1), 1-16.



- Taber, K. (2018). The Use of Cronbach's Alpha When Developing and Reporting Research Instruments in Science Education. *Research in Science Education*, 48(1), 1-24. <https://doi.org/10.1007/s11165-016-9602-2>
- Torres Roberto, M. (2024). Evaluación Formativa Continua en la Enseñanza y aprendizaje del Cálculo: Mejorando el Rendimiento Académico en Estudiantes de Educación Profesional. *Journal of Economic and Social Science Research*, 4(2), 93-113. <https://doi.org/https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v4/n2/104>
- Vansteenkiste, M., Ryan, R. M., y y Soenens, B. (2020). Basic psychological need theory: Advancements, critical themes, and future directions. *Motivation and Emotion*, 44(1), 1-31.
- Vargas, J. (2005). *Historia de la cultura ecuatoriana*. Casa de la Cultura Ecuatoriana.
- Waterhouse, L. (2006). Multiple intelligences, the Mozart effect, and emotional intelligence: A critical review. *Educational Psychologist*, 41(4), 207-225.
- Zimmerman, B. (2000). Self-efficacy: An essential motive to learn. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 82-91.



ANEXOS

Anexo 1. Entrevista a Docente de Historia nro. 1.

ENTREVISTA A DOCENTES DE HISTORIA - NRO. 1	
1	¿Qué estrategias didácticas implementa en sus clases de Historia para fomentar el aprendizaje activo y significativo de los estudiantes?
R	Bueno, me gusta variar las estrategias. A veces hacemos debates sobre temas polémicos de la historia, otras veces analizamos documentos antiguos. Los chicos parecen disfrutar cuando les pido que hagan proyectos en grupo, como recrear una escena histórica o investigar sobre sus antepasados.
2	¿Con qué frecuencia y de qué manera usted integra recursos tecnológicos en sus clases de Historia? Por favor, proporcione ejemplos concretos.
R	Uso tecnología siempre que puedo, diría que al menos una vez por semana, pero no es lo común. Les muestro videos cortos sobre eventos históricos o usamos mapas interactivos en internet. El otro día exploramos las rutas de comercio colonial en un mapa digital y fue muy interesante ver cómo se entusiasmaron.
3	¿Cómo contextualiza los contenidos históricos, especialmente los relacionados con las culturas ecuatorianas, para hacerlos relevantes en el contexto actual de los estudiantes?
R	Intento que vean cómo la historia afecta nuestro presente. Por ejemplo, cuando hablamos de las culturas indígenas, les pido que identifiquen elementos de esas culturas que aún vemos hoy, como en nuestras fiestas o comidas. Eso les ayuda a conectar más con el tema.
4	¿Qué herramientas digitales domina y utiliza para la enseñanza de Historia? ¿Cómo contribuyen estas a mejorar el proceso de aprendizaje?
R	Me defiendo con algunas herramientas digitales. Uso Kahoot para hacer <i>quizzes</i> divertidos al final de algunas unidades. También descubrí Padlet, que es genial para que los chicos compartan sus ideas sobre un tema histórico. Noto que participan más cuando usamos estas cosas, aunque no siempre se cuenta con el tiempo para ello.
5	¿Considera que el tiempo asignado en el currículo para abordar temas de culturas ecuatorianas es adecuado? ¿Qué sugerencias tiene para optimizar la distribución de este contenido?



R	La verdad, siempre me quedo corto de tiempo para hablar de culturas ecuatorianas. Creo que sería bueno que se tocara el tema en otras materias también. Así podríamos profundizar más y los chicos entenderían mejor nuestra herencia cultural.
---	---





Anexo 2. Entrevista a Docente de Historia nro. 2.

ENTREVISTA A DOCENTES DE HISTORIA - NRO. 2	
1	¿Qué estrategias didácticas implementa en sus clases de Historia para fomentar el aprendizaje activo y significativo de los estudiantes?
R	Trato de variar mis estrategias, aunque no siempre es fácil. A veces hacemos debates o analizamos textos históricos en grupo. Intenté una vez hacer un juego de roles, pero no salió como esperaba. Generalmente, me siento más cómoda con clases más tradicionales.
2	¿Con qué frecuencia y de qué manera usted integra recursos tecnológicos en sus clases de Historia? Por favor, proporcione ejemplos concretos.
R	Uso tecnología de vez en cuando, pero no es mi fuerte. A veces proyectamos videos cortos sobre temas históricos. También hemos usado mapas en internet, aunque no siempre funciona bien la conexión. Me gustaría incorporar más recursos, pero me cuesta un poco.
3	¿Cómo contextualiza los contenidos históricos, especialmente los relacionados con las culturas ecuatorianas, para hacerlos relevantes en el contexto actual de los estudiantes?
R	Intento relacionar la historia con el presente, aunque no siempre es sencillo. Cuando hablamos de culturas ecuatorianas, les pido que piensen en tradiciones que aún se mantienen. A veces les cuesta ver la relevancia, pero insisto en la importancia de conocer nuestras raíces.
4	¿Qué herramientas digitales domina y utiliza para la enseñanza de Historia? ¿Cómo contribuyen estas a mejorar el proceso de aprendizaje?
R	Manejo lo básico en cuanto a herramientas digitales. Hemos usado PowerPoint para presentaciones y alguna vez probé con Kahoot para hacer cuestionarios. Los estudiantes parecen disfrutarlos, pero no los utilizo seguido porque lleva tiempo prepararlos como se debe.
5	¿Considera que el tiempo asignado en el currículo para abordar temas de culturas ecuatorianas es adecuado? ¿Qué sugerencias tiene para optimizar la distribución de este contenido?



R	Siento que el tiempo para culturas ecuatorianas es muy limitado. Tratamos de cubrir lo que pide el currículo, pero siempre queda la sensación de que falta profundizar más. Sería bueno tener más recursos o guías para abordar estos temas de forma más efectiva.
---	--

