

## **Gamificación como estrategia didáctica para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales en Educación Básica**

### **Gamification as a teaching strategy to enhance the teaching-learning process of Social Sciences in Basic Education**

Soledad Aldás Canelos<sup>1</sup> (staldasc@ube.edu.ec) (<https://orcid.org/0009-0004-3731-8474>)

María Pacheco Velasco<sup>2</sup> (mepachecov@ube.edu.ec) (<https://orcid.org/0009-0003-1667-0471>)

Nayade Caridad Reyes Palau<sup>3</sup> (ncreyesp@ube.edu.ec) (<https://orcid.org/0000-0001-8754-1536>)

#### **Resumen**

El estudio explora la gamificación como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Sociales en Educación Básica, específicamente en la Unidad Educativa "María Mercedes Cleofé Silva Carrión". La investigación parte de la necesidad de superar métodos tradicionales que generan desmotivación en los estudiantes, proponiendo la gamificación como una herramienta innovadora que integra elementos lúdicos para fomentar participación activa y aprendizaje significativo. Se empleó un enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo) con muestreo estratificado (20% de 724 estudiantes), utilizando cuestionarios, observación y el método de criterio de expertos para validar la estrategia. Las actividades gamificadas incluyeron "Exploradores del Tiempo", "Constituyentes 2.0" y "Geógrafos en Acción", diseñadas para desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales. Los resultados mostraron un aumento del 85% en participación estudiantil, mejora en pensamiento crítico (80%) y trabajo colaborativo (70%). Sin embargo, se identificaron desafíos como limitaciones de materiales (50% fichas insuficientes) y tiempo de realización de las actividades (30%). Los expertos validaron la estrategia, destacando su alineación curricular (90/100) y viabilidad (75/100), aunque señalaron la necesidad de mayor personalización y recursos. La discusión resalta el potencial de la gamificación para transformar la educación, aunque su éxito depende de

---

<sup>1</sup> Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

<sup>2</sup> Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

<sup>3</sup> Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

adaptaciones contextuales y formación docente. Se concluye que la gamificación es efectiva para motivar y mejorar aprendizajes, pero requiere infraestructura adecuada y diseños flexibles para ser escalable.

### **Abstract**

This study explores gamification as a teaching strategy to improve the teaching-learning process in Social Sciences in Basic Education, specifically at the "María Mercedes Cleofé Silva Carrión" Educational Unit. The research is based on the need to overcome traditional methods that generate demotivation in students, proposing gamification as an innovative tool that integrates playful elements to foster active participation and meaningful learning. A mixed approach (quantitative and qualitative) was used with stratified sampling (20% of 724 students), using questionnaires, observation, and the expert judgment method to validate the strategy. The gamified activities included "Time Explorers," "Constituents 2.0," and "Geographers in Action," designed to develop cognitive and socio-emotional skills. The results showed an 85% increase in student participation, improvement in critical thinking (80%), and collaborative work (70%). However, challenges were identified, such as material limitations (50% of worksheets were insufficient) and time constraints (30%). The experts validated the strategy, highlighting its curricular alignment (90% of worksheets) and feasibility (75% of worksheets), although they noted the need for greater customization and resources. The discussion highlights the potential of gamification to transform education, although its success depends on contextual adaptations and teacher training. It is concluded that gamification is effective in motivating and improving learning, but requires adequate infrastructure and flexible designs to be scalable.

**Palabras clave:** gamificación, Ciencias Sociales, aprendizaje significativo, estrategia didáctica, innovación educativa.

**Keywords:** gamification, social sciences, meaningful learning, teaching strategy, educational innovation.

## Introducción

Este artículo nos brinda una visión enriquecedora de la realidad sobre el impulso que representa la gamificación como estrategia didáctica en los salones de clase, haciendo que se destaque el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales no solo desde la mirada del docente, al poder aplicarla en sus clases, si no desde la expectativa del estudiante en el desarrollo de las estrategias didácticas. Nos dice Navío (2007) que, actualmente existen diversas maneras de aprender y utilizar estrategias didácticas, pero muchos docentes tienen limitaciones en el uso de ellas. Aún existen aquellos que se conforman con el tablero y su discurso, corriendo el riesgo de desmotivar al estudiante.

La incorporación de nuevas metodologías y tecnologías brindan la oportunidad de innovar para los estudiantes y transformar las prácticas pedagógicas tradicionales, promoviendo ser más dinámico, interactivo y motivador, de esta manera ha ganado la atención como una estrategia del siglo XXI como lo señala Iquise Y Rivera, (2020). La gamificación permite implementar elementos del juego en el proceso de enseñanza. Se presenta como una herramienta de gran ayuda para reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje donde se demuestra que es una estrategia muy gratificante, más en las ciencias sociales que le muestra al estudiante ese desafío por llegar a la meta. Por esta razón, dejar la enseñanza tradicional debe ser el propósito principal, Consideremos la afirmación: “el reconocimiento de que nos encontramos en una sociedad cambiante en la que las formas de enseñar deben revisarse y adaptarse a las nuevas formas de aprender, parecen mostrar que es necesario hacer este ejercicio de conexión” (Martínez, Ríos, 2019, p, 118).

En este contexto uno de los grandes problemas que enfrentan en la actualidad las instituciones educativas y en particular los educadores, es la carencia de motivación e impulso por aprender. A varios estudiantes se les puede dar a elegir entre el uso de la tecnología o leer un libro, su principal opción será la tecnología. Sin embargo, a pesar de los privilegios que ofrece esta estrategia, su implementación en los salones de clase sigue siendo un desafío para muchos educadores debido a la falta de recursos, a la falta de formación adecuada y al enfoque del impacto real sobre el aprendizaje.

Resulta fundamental incentivar al docente a diversificar su uso de los diferentes tipo de herramientas en la cuales pueden ayudarse para transmitir y motivar al estudiante hacia el desarrollo de destrezas en las Ciencias Sociales, ya que tomando en cuenta que para ellos las efemérides son aburridas, sin embargo son de gran importancia para su desarrollo personal, teniendo en cuenta que “la gamificación podría ser un producto, una forma de pensar, un proceso, una experiencia, una forma de diseño y un sistema, todo a la vez” (Raftopoulos, 2015, citado por Casandra, 2017, p. 158).

Al analizar la gamificación como una estrategia didáctica en la enseñanza de las Ciencias Sociales de la Educación Básica, a través de la revisión de estudios previos y ejemplos prácticos, se pretende demostrar cómo esta estrategia puede renovar el proceso educativo y mejorar tanto el rendimiento académico como el interés de los estudiantes por la asignatura así nos informa López et al. (2022).

Este escenario ha impulsado a la comunidad educativa a evolucionar y buscar nuevas formas de enseñar y aprender más activas, motivadoras y cooperativas. Una de las estrategias metodológicas que está implantándose actualmente en la educación con resultados positivos es la gamificación, ya que aplica las mecánicas propias de los videojuegos que atraen e interesan a la población infantil y juvenil, y las traslada a entornos formales como las aulas (López et al. 2022, p. 3).

Sobre el proceso de enseñanza- aprendizaje, es esencial establecer criterios que permitan evaluar su eficacia. En otras palabras, se trata de determinar cómo verificamos que los estudiantes hayan logrado los aprendizajes esperados después de implementar las actividades microcurriculares planificadas. Este planteamiento nos lleva a cuestionar la jerarquía de los elementos del proceso: ¿es más relevante la acción de enseñar o, por el contrario, debe primar el aprendizaje?

Al respecto, Torres Maldonado & Girón Padilla, (2009), sostienen que: “ningún profesor o profesora enseña bien, si sus alumnos o alumnas no aprenden; de nada sirve que crea que enseña bien, si el alumnado no alcanza los objetivos de conocimientos o comportamientos esperados (p. 26)”. Lo dicho hasta aquí supone que todo esfuerzo del quehacer docente y del sistema educativo

está centrado en la implementación de procesos de enseñanza innovadores, reflexivos, críticos y efectivos para garantizar los aprendizajes.

En este sentido, resulta crucial analizar estrategias que evidencien la interrelación de los elementos principales del proceso de enseñanza aprendizaje. Como afirman Medina et al., (2009): “en el concepto de estrategia didáctica se incluyen tanto las estrategias de aprendizaje (perspectiva del alumno) como las estrategias de enseñanza (perspectiva del profesor)” (p. 63). Cabe destacar que existe una codependencia entre ambas perspectivas: el docente debe conocer las características, intereses y conocimientos previos de los estudiantes para seleccionar estrategias efectivas; a su vez, los estudiantes –especialmente en básica superior– deben adaptarse a diversos enfoques pedagógicos para optimizar sus aprendizajes.

Precisamente por ello, este estudio propone implementar una estrategia didáctica gamificada en la Unidad Educativa "María Mercedes Cleofé Silva Carrión", donde se han identificado insuficiencias como:

- Apatía para el estudio de historia, la asignatura es considerada poco importante para el proyecto de vida de los estudiantes.
- Poca comprensión, por parte de los estudiantes, de la influencia de los eventos históricos en la situación actual del país.
- Desconocimiento de conceptos geográficos básicos como: ubicación de provincias de nuestro país, memorización de fechas y personajes históricos.
- Dificultades para interpretar información y generar conclusiones propias.

A partir de las manifestaciones identificadas se determinó el problema científico de la investigación: ¿Cómo influye la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes 6to año de Unidad Educativa María Mercedes Cleofé Silva Carrión? Siendo el objeto de la investigación, la gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de 6to año. A partir de la precisión del tema se proyectó como objetivo general de la investigación, proponer una estrategia didáctica para generar aprendizaje significativo mediante la gamificación en estudiantes 6to año de Unidad Educativa María Mercedes Cleofé Silva Carrión.

## Materiales y métodos

La investigación desarrollada se concibió desde el enfoque mixto según Sampieri, et al (2019), este enfoque conocido como investigación de métodos mixtos, es un paradigma de investigación que combina métodos cuantitativos y cualitativos para comprender mejor un fenómeno de estudio. Este enfoque se basa en la idea de que la combinación de diferentes métodos de investigación puede proporcionar una visión más completa y matizada del fenómeno que se está estudiando.

La valoración cuantitativa y cualitativa para determinar la validez científica de la estrategia didáctica para generar aprendizaje significativo mediante la gamificación en estudiantes 6to año de Unidad Educativa María Mercedes Cleofé Silva Carrión, que se aporta como resultado principal de esta investigación, se realizó mediante la combinación del método de criterio de expertos, el mismo contribuyó a determinar los elementos necesarios y suficientes para valorar la factibilidad de aplicación de la estrategia didáctica propuesta.

Díaz-Ferrer (2020), señala que, el criterio de expertos, también conocido como juicio de expertos o consulta a expertos, es un método de evaluación cualitativa que se utiliza para recopilar y analizar las opiniones de expertos sobre un tema en particular. Este método se basa en la suposición de que los expertos tienen un conocimiento profundo y especializado sobre el tema en cuestión y que sus opiniones pueden ser valiosas para informar la toma de decisiones.

Sustentado en los criterios del método hipotético-deductivo se formuló la siguiente hipótesis: la implementación de la estrategia didáctica para generar aprendizaje significativo mediante la gamificación en estudiantes 6to año de Unidad Educativa María Mercedes Cleofé Silva Carrión.

La **generación de aprendizaje significativo** se determinó como variable independiente, la misma se refiere al proceso mediante el cual los estudiantes construyen activamente su conocimiento, relacionando la nueva información con sus conocimientos previos de manera comprensiva y estructurada. Este tipo de aprendizaje, propuesto por Ausubel (2000), enfatiza la importancia de los conocimientos previos y la manera en que estos influyen en la adquisición de

nuevos conceptos, favoreciendo la retención a largo plazo y la aplicabilidad del conocimiento en diferentes contextos.

Como variable dependiente se determinó, **la gamificación**, es una estrategia didáctica que incorpora elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de motivar y mejorar la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. , 2011). A través de la gamificación, se busca generar experiencias de aprendizaje más dinámicas, interactivas y significativas, promoviendo el compromiso y la retención del conocimiento.

La variable dependiente se operacionalizó en las dimensiones; Diseño del desarrollo de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, Desarrollo del desarrollo de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y Resultados del desarrollo del desarrollo de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La dimensión; Diseño del desarrollo de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se integra por los siguientes indicadores:

- Incorporación de mecánicas de juego
- Adaptabilidad a los estilos de aprendizaje
- Interactividad y retroalimentación

La dimensión denominada; Desarrollo del desarrollo de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se integra por los siguientes indicadores:

- Participación activa del estudiante
- Uso de recursos tecnológicos y lúdicos
- Impacto en la motivación y el rendimiento académico

La dimensión denominada; Resultados del desarrollo del desarrollo de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se integra por los siguientes indicadores:

- Mejora en el rendimiento académico
- Nivel de satisfacción y motivación estudiantil
- Desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales

En correspondencia con el nivel de investigación elegido por los autores, el proceso desarrollado se estructuró en las siguientes etapas:

1. Etapa de caracterización inicial. Se desarrolló mediante la aplicación de cuestionarios de encuesta a los docentes. Además, se realizó la observación científica al desarrollo de actividades del proceso pedagógico a estudiantes de 6to año en la Unidad Educativa María Mercedes Cleofé Silva Carrión.

2. Etapa de diseño de la estrategia didáctica para generar aprendizaje significativo mediante la gamificación en estudiantes 6to año de Unidad Educativa María Mercedes Cleofé Silva Carrión. En esta etapa se elaboró la estrategia didáctica, para el diseño del sistema de actividades fue utilizado fundamentalmente el método de sistémico.

3. Etapa de implementación y validación de la estrategia didáctica para generar aprendizaje significativo mediante la gamificación en estudiantes 6to año de Unidad Educativa María Mercedes Cleofé Silva Carrión. Se desarrolló mediante la integración del método de criterio de expertos. A partir del diseño de las acciones, fue puesta a la valoración mediante el criterio de expertos con vistas a su valoración y mejora. Una vez acometidas las mejoras derivadas de la consulta a expertos, se implementó el sistema de actividades y se comparó la medición inicial y final.

Se desarrolló un muestreo intencional no probabilístico. Los investigadores, para la selección intencionada de los sujetos de la muestra, consideraron los siguientes criterios de inclusión: cursar el 6to año de la Educación General Básica durante el periodo lectivo 2023-2024, y contar con el consentimiento informado de los padres de los estudiantes para participar en el estudio.

La investigación se centra en una población de 724 estudiantes de Educación Básica pertenecientes a la Unidad Educativa María Mercedes Cleofé Silva Carrión de Guayaquil, Ecuador, durante el año lectivo 2024-2025

Se seleccionó una muestra probabilística estratificada compuesta por el 20% de estudiantes, asegurando la representación de cada subnivel de Educación Básica. Esta selección de muestreo

nos permitirá obtener resultados que posibiliten establecer generalizaciones y comparaciones entre los diferentes grados escolares.

En virtud del tipo de muestreo seleccionado se asignó una parte de la muestra a cada subnivel. Para esto calculamos el porcentaje que cada subnivel representa en la población total y aplicamos esa proporción al tamaño de la muestra.

**Tabla 1.**

*Distribución proporcional de la muestra por subnivel matutina y vespertina*

| <b>Educación Básica</b>           | <b>Total, de estudiantes</b> | <b>Porcentaje de la población</b> | <b>Tamaño de la muestra</b> |
|-----------------------------------|------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------|
| <b>Sexto Grado EGB matutina</b>   | 45                           | 56,7%                             | 17                          |
| <b>Sexto Grado EGB vespertina</b> | 45                           | 43,3%                             | 13                          |
| <b>Total</b>                      | <b>90</b>                    | <b>100%</b>                       | <b>30</b>                   |

**Fuente:** Elaboración propia de los autores

Las autoridades académicas de la Unidad Educativa María Mercedes Cleofé Silva Carrión, los estudiantes y los docentes involucrados directamente en el estudio, fueron informados acerca del alcance, objetivo y la naturaleza del proceso investigativo.

En el proceso investigativo fueron aplicados los siguientes instrumentos científicos:

- Cuestionario de encuesta a docentes de la Unidad Educativa María Mercedes Cleofé Silva Carrión.
- Cuestionario de encuesta a directivos de la Unidad Educativa María Mercedes Cleofé Silva Carrión.
- Cuestionario de encuesta a los estudiantes de 6to año de la Unidad Educativa María Mercedes Cleofé Silva Carrión.

- Cuestionario a expertos, para obtener valoraciones sobre la pertinencia de la estrategia didáctica para generar aprendizaje significativo mediante la gamificación en estudiantes 6to año de Unidad Educativa María Mercedes Cleofé Silva Carrión.

Se realizó el análisis del índice de fiabilidad de los instrumentos que fueron elaborados para desarrollar la medición inicial y final. Para ello se aplicó el coeficiente Alfa de Cronbach con el objetivo de medir la fiabilidad de las escalas de medida para las magnitudes observables. Se aplicaron, además, técnicas de consistencia prueba-reprueba, alineación de constructo y correlación de criterios. Los valores obtenidos con el Alfa de Cronbach, de acuerdo con las propuestas de Castañeda Rodríguez et al. (2024), indican que los instrumentos diseñados alcanzan altos niveles de fiabilidad.

El procesamiento, análisis y valoración de los datos se realizó mediante la herramienta digital Google Forms, esta herramienta digital gratuita permite crear formularios en línea para recopilar datos de manera eficiente (Rodríguez-Rodríguez & Reguant-Álvarez, 2020). Se llevó a cabo un análisis de nivel descriptivo para cada ítem de los cuestionarios y un análisis específico para los ítems cuyos resultados fueron más significativos estadísticamente.

La implementación y validación de la estrategia didáctica para generar aprendizaje significativo mediante la gamificación en estudiantes 6to año de Unidad Educativa María Mercedes Cleofé Silva Carrión. Se desarrolló mediante la integración del método de criterio de expertos. Esta tarea de investigación se realizó para obtener criterios de validez sobre la pertinencia de la estrategia didáctica propuesta. Se consideraron las valoraciones y recomendaciones de los expertos. El proceso de evaluación por expertos se desarrolló considerando la propuesta de Díaz-Ferrer et al. (2020), para ello se seleccionaron expertos en las áreas de Educación y Ciencias Sociales.

El análisis y síntesis de las valoraciones y recomendaciones aportadas por el panel de expertos implicó la revisión minuciosa de las retroalimentaciones cualitativas y cuantitativas proporcionadas en correspondencia con la estrategia didáctica para generar aprendizaje significativo mediante la gamificación en estudiantes 6to año de Unidad Educativa María Mercedes Cleofé Silva Carrión y puesta su consideración. Se evaluaron las coincidencias y discrepancias entre las perspectivas de los expertos y los hallazgos del diagnóstico inicial.

## Resultados

### Caracterización del desarrollo práctico de la estrategia didáctica para generar aprendizaje significativo mediante la gamificación en estudiantes 6to año de Unidad Educativa María Mercedes Cleofé Silva Carrión.

La etapa de caracterización del desarrollo práctico de la estrategia didáctica para generar aprendizaje significativo mediante la gamificación en estudiantes 6to año de Unidad Educativa María Mercedes Cleofé Silva Carrión, se desarrolló mediante la aplicación de cuestionarios de encuesta a docentes. Además, se realizó la observación científica al desarrollo de actividades del proceso pedagógico del 6to año en la Unidad Educativa María Mercedes Cleofé Silva Carrión. Su resultado se demuestra en la siguiente tabla.

**Tabla 2.**

*Percepción del estudio de las Ciencias Sociales*

| Crterios   | Totalmente de acuerdo | De acuerdo | En desacuerdo | Totalmente en desacuerdo |
|--|-----------------------|------------|---------------|--------------------------|
| 1.- Las clases de Ciencias Sociales me parecen interesantes y útiles para la vida.   | 66,7%                 | 30%        | 3,3%          | 0%                       |
| 2.- Comprendo cómo los eventos de la historia, que estudiamos en las clases de Ciencias Sociales, influyen en la situación actual de nuestro país. | 50%                   | 43,3%      | 6,7%          | 0%                       |
| 3.-Identifico y ubico correctamente las provincias de nuestro país en el mapa.   | 33,3%                 | 50%        | 16,7%         | 0%                       |

Recepción: 24-05-2025 / Revisión:25-06-2025 / Aprobación: 31-7-2025 / Publicación: 27-08-2025

|  |       |       |       |      |
|--|-------|-------|-------|------|
| <b>4.- Me resulta difícil y aburrido memorizar fechas y personajes históricos.</b>   | 6,7%  | 40%   | 36,7% | 3,3% |
| <b>5.- Las actividades gamificadas (juegos, retos, recompensas, etc) me motivan a aprender las Ciencias Sociales.)</b>                           | 46,7% | 36,7% | 13,3% | 3,3% |
| <b>6.- Saco mis propias ideas y conclusiones en base a la interpretación de la clase de historio o geografía</b>                                 | 30%   | 56,7% | 13,3% |      |
| <b>7.-En lugar de sólo escuchar al docente prefiero las clases con dinámicas interactivas (juegos de roles, salas de escape o simulaciones).</b> | 43,3% | 36,7% | 13,3% | 6,7% |
| <b>8.-La gamificación (Juegos con puntaje, niveles y recompensas) me ayudaría mejor a aprender en la clase de Ciencias Sociales.</b>             | 40%   | 40%   | 10%   | 10%  |
| <b>9.- Me gustaría que en mi institución educativa se usaran más tecnologías (app, videojuegos) para aprender.</b>                               | 50%   | 30%   | 13,3% | 6,7% |

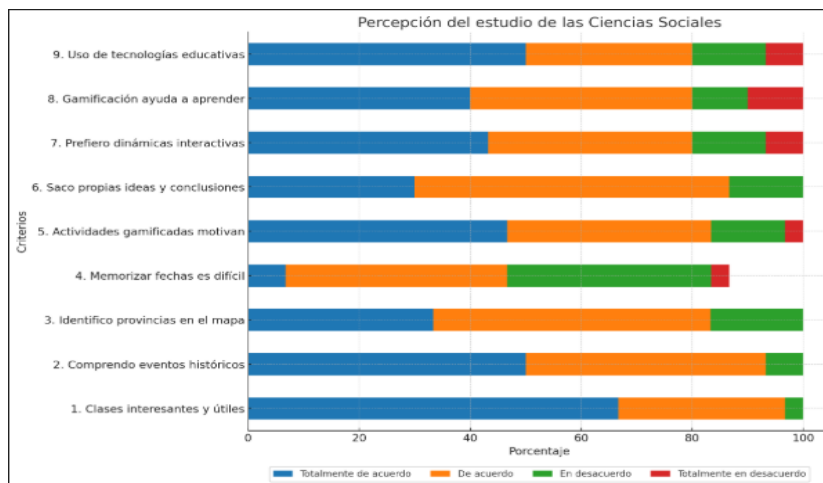
**Fuente:** Elaboración propia de los autores

En general se puede deducir que hay un gran interés de los estudiantes por realizar los procesos de aprendizaje en ambientes que guarden mayor armonía con los intereses y gustos propios de su

edad, lo que para ellos representa inclusión de metodologías que implementen el uso de la tecnología.

### Gráfico 1.

*Percepción del estudio de las Ciencias Sociales*



**Fuente:** Elaboración propia de los autores

Los resultados de la encuesta revelan que, en relación con el interés y utilidad de las clases de Ciencias Sociales, el 66,7% de los estudiantes está totalmente de acuerdo y el 30% está de acuerdo con que estas clases son interesantes y útiles para la vida, mientras que solo el 3,3% está en desacuerdo. Respecto a la comprensión de la influencia histórica en la realidad actual, el 50% está totalmente de acuerdo y el 43,3% está de acuerdo con que comprenden cómo los eventos históricos estudiados afectan la situación actual del país, frente a un 6,7% que está en desacuerdo.

En cuanto a la identificación y ubicación de provincias en el mapa, el 33,3% está totalmente de acuerdo y el 50% está de acuerdo con que pueden hacerlo correctamente, aunque un 16,7% está en desacuerdo. Sobre la memorización de datos y fechas, solo el 6,7% está totalmente de acuerdo y el 40% está de acuerdo, mientras que el 36,7% está en desacuerdo y el 3,3% en total desacuerdo, lo que señala la necesidad de replantear las estrategias de enseñanza en este aspecto.

En lo que respecta a la motivación mediante actividades gamificadas, el 46,7% está totalmente de acuerdo y el 36,7% está de acuerdo con que estas estrategias los incentivan a aprender, en

contraste con el 13,3% que está en desacuerdo y el 3,3% en total desacuerdo. Finalmente, sobre la capacidad de elaborar conclusiones propias, el 30% está totalmente de acuerdo y el 56,7% está de acuerdo con que pueden sacar sus propias ideas a partir de las clases, mientras que el 13,3% está en desacuerdo.

### **La estrategia didáctica para generar aprendizaje significativo mediante la gamificación en estudiantes 6to año de Unidad Educativa María Mercedes Cleofé Silva Carrión**

Ante las respuestas obtenidas en el ámbito de la Educación Básica, la gamificación se ha posicionado como una estrategia innovadora para fomentar el aprendizaje significativo, especialmente en estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa "María Mercedes Cleofé Silva Carrión". El diseño de esta propuesta didáctica busca transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante dinámicas lúdicas que motivan la participación activa, refuerzan la retención de conocimientos y promueven el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Al integrar elementos del juego, como recompensas, desafíos y competencias colaborativas, se pretende crear un ambiente educativo estimulante donde los alumnos construyan su conocimiento de manera autónoma, creativa y perdurable, alineándose así con los objetivos curriculares y las necesidades pedagógicas del nivel.

#### **Característica de la propuesta**

A continuación, se especifican las características de esta estrategia:

- **Factible:** La estrategia utiliza recursos accesibles como fichas de memoria, crucigrama y rompecabezas y materiales de bajo costo, asegurando su viabilidad en el contexto institucional.
- **Aplicable:** Las actividades están diseñadas para integrarse de manera práctica en el plan curricular de Ciencias Sociales, con mecánicas de juego adaptables al aula.
- **Generalizable:** La metodología puede replicarse en otros grados o asignaturas, gracias a su estructura flexible y enfoque pedagógico transferible.
- **Flexible:** Permite ajustes según las necesidades del grupo, ritmos de aprendizaje y disponibilidad de recursos, sin perder su esencia motivadora.

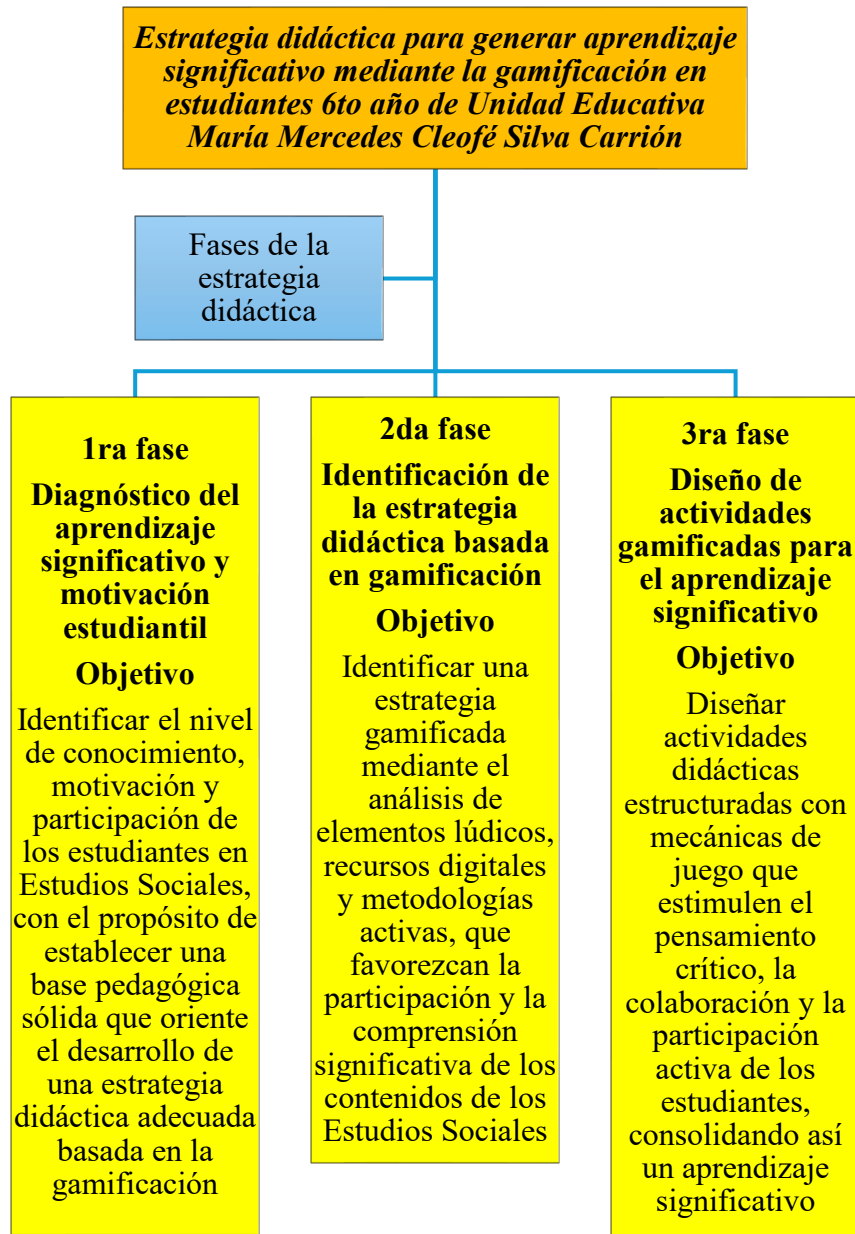
- Contextualizada: Las narrativas y desafíos se vinculan con la realidad histórica, geográfica y cultural de los estudiantes, reforzando la relevancia de los contenidos.
- Diversificada: Incluye múltiples formas de participación (individual, colaborativa, competitiva) y herramientas variadas para atender distintos estilos de aprendizaje.

Objetivo general: Desarrollar una estrategia de gamificación en el área de Ciencias Sociales para fomentar el aprendizaje significativo en estudiantes de sexto año, mediante actividades lúdicas, colaborativas y contextualizadas que incrementen su motivación, comprensión y retención de conocimientos.

Para implementar de manera efectiva la gamificación como estrategia de aprendizaje significativo, se ha diseñado un esquema estructurado en tres fases interrelacionadas que se muestra en la siguiente figura.

**Figura 1.**

*Estrategia didáctica para generar aprendizaje significativo mediante la gamificación en estudiantes 6to año de Unidad Educativa María Mercedes Cleofé Silva Carrión*



**Fuente:** Elaboración propia de los autores

La estrategia didáctica propuesta, fundamentada en la gamificación como herramienta para generar aprendizaje significativo, establece una relación dialéctica entre sus tres fases, articuladas de forma dinámica y continua para transformar la experiencia educativa en los estudiantes de sexto año. Esta interacción se manifiesta en los siguientes niveles:

- **Relación entre diagnóstico y acción (1era ↔ 2da Fase):** El diagnóstico del aprendizaje y la motivación estudiantil (1era Fase) no se limita a una caracterización pasiva del contexto, sino que evidencia contradicciones pedagógicas que impulsan la búsqueda de soluciones innovadoras. En respuesta, la identificación de una estrategia gamificada (2da Fase) resignifica los hallazgos iniciales, convirtiendo las debilidades detectadas en oportunidades para implementar metodologías activas centradas en el estudiante.
- **Relación teoría-práctica (2da ↔ 3era Fase):** La fase de identificación estratégica (2da Fase) proporciona el sustento teórico y metodológico que se concreta en el diseño de actividades gamificadas (3era Fase). Este vínculo es dialéctico y recursivo: las actividades no solo aplican lo planificado, sino que generan nuevas reflexiones sobre las prácticas didácticas, posibilitando un ciclo de retroalimentación donde la teoría y la práctica se enriquecen mutuamente.
- **Síntesis transformadora (1era ↔ 3era Fase):** El diseño de actividades gamificadas (3era Fase) constituye la superación de las limitaciones detectadas en la fase diagnóstica. No se trata únicamente de una respuesta técnica, sino de una transformación cualitativa de la enseñanza, donde la gamificación deja de ser una estrategia aislada para convertirse en un mediador central del aprendizaje significativo, potenciando la motivación, la participación activa y la construcción de conocimiento por parte del estudiante.

Esta triada dialéctica -diagnóstico, identificación y diseño- no opera de forma lineal, sino como una espiral de desarrollo donde cada fase retroalimenta a las demás. La evaluación continua de los resultados obtenidos con las actividades gamificadas generará, a su vez, nuevos momentos diagnósticos que reiniciarán el ciclo, permitiendo la optimización progresiva de la estrategia en función de las necesidades emergentes.

La implementación de esta estrategia se estructura en tres fases interrelacionadas que conforman un proceso cíclico de mejora continua, diseñado específicamente para el contexto de la Unidad Educativa "María Mercedes Cleofé Silva Carrión".

La **primera fase de diagnóstico integral** se centra en recopilar información sustancial sobre los conocimientos previos, niveles de motivación y patrones de participación de los estudiantes en el área de Estudios Sociales. Este proceso se realiza mediante un abordaje multimodal que incluye observación sistemática en el aula con registros detallados de las interacciones estudiantiles, aplicación de encuestas que exploran preferencias de aprendizaje e intereses temáticos específicos, realización de grupos focales para profundizar en las percepciones estudiantiles, y análisis documental de registros académicos históricos. Los instrumentos empleados (rúbricas de observación, cuestionarios estandarizados y protocolos de discusión) permiten establecer una línea base precisa que fundamenta las decisiones pedagógicas posteriores.

En la **segunda fase, de identificación estratégica**, se realiza un proceso riguroso de selección y adaptación de elementos gamificados, sustentado en los hallazgos diagnósticos. A diferencia de la primera fase, esta etapa se centra en recursos didácticos como fichas de memoria, crucigramas y rompecabezas para potenciar el aprendizaje interactivo. El proceso incluye un proceso sistemático de comparación y evaluación de prácticas, como sistemas de insignias, estructuras narrativas y esquemas de progresión, evaluadas mediante una matriz de selección con criterios ponderados: adecuación curricular (30%), accesibilidad (25%), potencial motivacional (20%) y capacidad de retroalimentación (25%). Además, se incorporan talleres de co-diseño con estudiantes y docentes para garantizar la pertinencia contextual, dando como resultado prototipos flexibles que fusionan dinámicas lúdicas con objetivos pedagógicos, como el sistema de "Rangos de Historiador" o recompensas vinculadas a competencias específicas del currículo.

La **tercera fase de diseño e implementación** concreta estas bases teóricas en experiencias de aprendizaje inmersivas que integren estratégicamente mecánicas de juego con los contenidos curriculares de Estudios Sociales, con el propósito de estimular el pensamiento crítico, fomentar la colaboración y promover la participación activa de los estudiantes, asegurando así la consolidación de un aprendizaje significativo y duradero. Para lograr este propósito, se han

desarrollado tres actividades principales articuladas bajo una narrativa unificada denominada "La Sociedad del Saber", que conecta cada experiencia con un objetivo educativo mayor.

**1ra actividad.** - "Exploradores del Tiempo", transforma a los estudiantes en historiadores investigadores que viajan simbólicamente a diferentes épocas históricas mediante fichas de memoria con imágenes y datos clave, rompecabezas cronológicos y crucigramas temáticos. La actividad incorpora un sistema de "puntos de conocimiento" que se otorgan por el análisis correcto de fuentes históricas (documentos impresos o reproducciones), insignias físicas (como sellos o cartas) al completar investigaciones sobre culturas ancestrales, y un tablero de progresión en el aula con niveles que van desde Novato hasta Arqueólogo Master. Los estudiantes desarrollan habilidades de análisis crítico, contextualización histórica y argumentación fundamentada, mientras participan en una aventura de aprendizaje tangible y colaborativo.

**2da actividad.** - el reto "Constituyentes 2.0", simula una asamblea constituyente donde los estudiantes, organizados en partidos políticos ficticios, debaten propuestas usando fichas de argumentos (con datos históricos y conceptos clave) y tarjetas de "poderes de persuasión" que se ganan al citar evidencias correctamente. La dinámica incluye votaciones con boletines físicos, recompensas simbólicas (como diplomas o roles de liderazgo) para las propuestas mejor argumentadas, y un ranking visible en el aula que reconoce al "mejor negociador" cada semana. Los estudiantes ejercitan el pensamiento crítico, el debate estructurado y el trabajo en equipo, aplicando principios políticos en un juego de roles inmersivo.

**3ra actividad.** - el proyecto "Geógrafos en Acción", donde los estudiantes crean colaborativamente un atlas físico de su provincia usando mapas desplegables, fichas ilustradas de recursos naturales y problemas sociales, y rompecabezas geográficos. La actividad incluye misiones de campo para recolectar datos reales mediante entrevistas (registradas en cuadernos) y dibujos de ubicaciones clave, insignias impresas por logros como "Topógrafo Experto", y una economía de puntos canjeables por privilegios académicos (ej.: elegir temas de clase). El proyecto desarrolla habilidades de investigación, análisis espacial y trabajo en equipo, vinculando el aprendizaje con su entorno inmediato.

La evaluación del aprendizaje en esta fase se realiza mediante rúbricas gamificadas donde los criterios evaluativos se convierten en habilidades desbloqueables representadas en tarjetas o sellos que los estudiantes reciben al demostrar su dominio. Cada actividad se ha diseñado bajo el principio fundamental de "juego con propósito", donde las mecánicas lúdicas refuerzan (pero no sustituyen) los contenidos curriculares, el progreso en el juego equivale al dominio de competencias específicas, y la narrativa emocional potencia la retención a largo plazo. El resultado final son estudiantes que trascienden el rol de consumidores pasivos de información para convertirse en constructores activos de conocimiento, desarrollando tanto saberes disciplinares como las competencias esenciales para el siglo XXI, a través de experiencias educativas memorables y profundamente significativas.

### **Análisis de la aplicación, evaluación y validación de la estrategia didáctica gamificada**

La implementación de la estrategia didáctica basada en gamificación para generar aprendizaje significativo en estudiantes de 6to año de la Unidad Educativa "María Mercedes Cleofé Silva Carrión" fue evaluada mediante la técnica Positivo, Negativo e Interesante (PNI). Este análisis permitió recoger percepciones valiosas sobre los alcances, desafíos y oportunidades de la propuesta pedagógica, desde la perspectiva tanto de los educadores como de los alumnos.

#### **Tabla 3.**

##### *Análisis PNI (Positivo, Negativo, Interesante) de la estrategia gamificada*

| <b>Aspecto<br/>Evaluado</b>       | <b>Positivo</b>   | <b>Negativo</b>   | <b>Interesante</b>   |
|-----------------------------------|---|---|--|
| <b>Motivación y Participación</b> | - Aumento del 85% en participación activa<br>- Las misiones gamificadas resultaron atractivas y | - Dificultades con la organización de materiales físicos (25% estudiantes)<br>- Curva de aprendizaje para | - Sistemas de recompensas (insignias, rankings) potenciaron la autogestión del aprendizaje |

|                                   |  |   |  |
|-----------------------------------|--|---|--|
|                                   | educativas (90% docentes (40% estudiantes)   |   |  |
| <b>Desarrollo de Habilidades</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejora observable en:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensamiento crítico (80%)</li> <li>• Trabajo colaborativo (70%)</li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Brecha en acceso a materiales impresos (30%)</li> <li>- Dificultad para integrar a todos en actividades (20%)</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Narrativas lúdicas mejoraron retención de conceptos complejos (82%)</li> </ul>        |
| <b>Implementación Práctica</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perfecta alineación curricular (100% docentes)</li> <li>- Flexibilidad para adaptar a distintos ritmos (65% estudiantes)</li> </ul>                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Limitaciones de materiales:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fichas insuficientes (50%)</li> <li>• Tiempo de realización de las actividades (35%)</li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes valoraron poder elegir sus rutas de aprendizaje (88%)</li> </ul>      |
| <b>Evaluación del Aprendizaje</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rúbricas gamificadas facilitaron evaluación formativa (75% docentes)</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Carga adicional en diseño de actividades (60% docentes)</li> <li>- Mecánicas de puntos poco claras (15% estudiantes)</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Retroalimentación visual (ej: progreso con estrellas) mejoró metacognición</li> </ul> |

**Fuente:** Elaboración propia de los autores

### Validación de la propuesta

La validación de la estrategia didáctica gamificada se realizó mediante la consulta a 6 expertos en pedagogía de Estudios Sociales, con el objetivo de evaluar su pertinencia curricular, viabilidad de implementación y potencial para generar aprendizaje significativo. Los especialistas analizaron

los componentes clave de la propuesta (diagnóstico, diseño gamificado y evaluación) mediante un instrumento estructurado con preguntas cerradas calificadas del 0 al 100, donde:

- 0-39: No cumple
- 40-69: Cumple parcialmente
- 70-100: Cumple totalmente

| Nº | Pregunta de Validación   | EXPERTOS |    |    |    |    |    |
|----|--|----------|----|----|----|----|----|
|    |  | 1        | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  |
| 1  | ¿La estrategia se alinea con los objetivos curriculares de Estudios Sociales para 6to año?     | 95       | 90 | 88 | 95 | 92 | 90 |
| 2  | ¿Las actividades propuestas (ej: "Exploradores del Tiempo") son viables técnicamente?          | 75       | 80 | 70 | 85 | 75 | 80 |
| 3  | ¿Las mecánicas de juego (insignias, rankings) fomentan realmente el aprendizaje significativo? | 85       | 90 | 80 | 85 | 85 | 85 |
| 4  | ¿La metodología de evaluación (rúbricas gamificadas) es adecuada para medir logros?            | 80       | 75 | 85 | 85 | 80 | 80 |
| 5  | ¿El diagnóstico inicial es suficiente para personalizar la gamificación?                       | 70       | 65 | 60 | 70 | 70 | 70 |
| 6  | ¿La estrategia es escalable a otros grados o áreas?  | 80       | 70 | 75 | 75 | 75 | 75 |

**Fuente:** Elaboración propia de los autores

### Conclusión integral de la validación por los expertos

Los seis especialistas en pedagogía de Estudios Sociales, tras evaluar minuciosamente la estrategia didáctica gamificada, emitieron un dictamen favorable, situándola en el rango de "cumple totalmente" según la escala establecida. Los expertos destacaron como principal fortaleza la excelente alineación curricular, resaltando cómo la narrativa gamificada integra efectivamente los saberes disciplinares con el desarrollo de competencias críticas, demostrando

un diseño pedagógico innovador y bien fundamentado. Las mecánicas de juego, particularmente los sistemas de insignias y rankings, fueron valoradas positivamente por su capacidad para fomentar el engagement estudiantil y promover aprendizajes significativos, aunque se señaló la necesidad de garantizar los recursos tecnológicos necesarios para su plena implementación. La metodología de evaluación mediante rúbricas gamificadas, reconocida como integral, pero con sugerencias de mejora, como la incorporación de más indicadores cualitativos para complementar la medición de logros.

Los aspectos que requieren atención prioritaria, según los expertos, incluyen la profundización del diagnóstico inicial, que actualmente cumple parcialmente, recomendándose incorporar un análisis detallado de estilos de aprendizaje para lograr una mayor personalización de las actividades. Asimismo, se enfatizó en la importancia de asegurar la infraestructura tecnológica mínima y desarrollar guías de adaptación claras que faciliten la escalabilidad de la estrategia a otros grados o áreas, manteniendo su esencia pedagógica.

## Discusión

La implementación de estrategia gamificada en el área de Ciencias Sociales se ha posicionado como un enfoque pedagógico innovador con capacidad para transformar las experiencias de aprendizaje. Como sostiene Chávez (2015), esta metodología "reconfigura los procesos educativos tradicionales mediante la incorporación de elementos lúdicos significativos" (p. 45). Los resultados de diversas investigaciones demuestran que dicha integración genera un impacto sustancial tanto en la motivación estudiantil como en la calidad de su participación activa en el aula. Particularmente, el desarrollo de narrativas inmersivas y actividades interactivas, según Marín (2015), "facilita la conexión entre los contenidos curriculares y los intereses naturales de los aprendices, potenciando así aprendizajes más profundos y perdurables" (p. 78).

Esta estrategia ha evidenciado especial eficacia en el desarrollo de competencias fundamentales para las Ciencias Sociales, destacándose el análisis crítico de fuentes históricas, la contextualización de procesos sociales y la capacidad de argumentación fundamentada. Al respecto, Martín-Ferrer et al. (2022) observaron que "el diseño de desafíos intelectuales combinados con dinámicas colaborativas crea entornos donde los estudiantes asumen

progresivamente un rol protagónico en la construcción de su conocimiento" (p. 112). Este enfoque activo demuestra ventajas significativas frente a los métodos tradicionales de enseñanza, particularmente en lo que respecta al desarrollo de autonomía y pensamiento crítico.

Estos hallazgos coinciden con las conclusiones de Gómez et al. (2019), quienes destacan que "el éxito de las innovaciones educativas depende del equilibrio cuidadoso entre rigor académico y motivación intrínseca" (p. 92). Cuando la gamificación se implementa con un diseño pedagógico sólido y propósitos claros, se convierte efectivamente en una herramienta poderosa para hacer del aprendizaje una experiencia significativa y relevante para los estudiantes del siglo XXI.

### **Conclusión**

La implementación de esta estrategia didáctica gamificada ha demostrado ser una alternativa pedagógica eficaz para transformar el aprendizaje de las Ciencias Sociales, al lograr conectar los contenidos curriculares con los intereses naturales de los estudiantes mediante dinámicas lúdicas e interactivas. Los resultados evidencian que la integración de narrativas inmersivas, sistemas de recompensas y actividades colaborativas no solo incrementa la motivación y participación activa en el aula, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales esenciales, como el pensamiento crítico, la argumentación fundamentada y el trabajo en equipo. La estrategia se consolida, así como un puente entre los saberes disciplinares y las competencias requeridas en el siglo XXI, permitiendo a los estudiantes trascender su rol pasivo para convertirse en constructores activos de su propio conocimiento.

Sin embargo, el estudio también revela desafíos críticos que deben abordarse para optimizar la implementación de esta estrategia. Entre ellos, destacan las limitaciones de recursos materiales y las restricciones de tiempo, así como la necesidad de una mayor formación docente para diseñar experiencias gamificadas adaptadas a diversos contextos y estilos de aprendizaje. La validación por expertos, aunque favorable, señaló la importancia de profundizar en el diagnóstico inicial y garantizar la escalabilidad de la estrategia, aspectos clave para su sostenibilidad y replicabilidad en otros grados o áreas.

Como reflexión, esta experiencia subraya el potencial transformador de la gamificación cuando se implementa con un propósito pedagógico claro y una mirada contextualizada. La estrategia no debe verse como un fin en sí mismo, sino como un medio para democratizar el acceso a aprendizajes significativos, especialmente en entornos con recursos limitados. Su verdadero valor reside en su capacidad para humanizar el proceso educativo, convirtiendo el aula en un espacio donde el juego y el rigor académico coexistan para estimular la curiosidad, la creatividad y el pensamiento profundo. Futuras investigaciones deberán explorar no solo los impactos inmediatos en el rendimiento, sino también cómo estas experiencias gamificadas influyen en la retención a largo plazo de los conocimientos y en la formación de ciudadanos críticos y comprometidos con su realidad social. El camino hacia una educación más significativa y relevante está en seguir innovando, pero siempre con los pies firmes en las necesidades reales de los estudiantes y los docentes.

## Referencias

- Ausubel, D. P. (2000). *The Acquisition and Retention of Knowledge: A Cognitive View*. Springer.
- Casandra, N. (2017). Technology and Sustainable Development. *World Journal of Science*, 143(2), 155-171.
- Castañeda Rodríguez, Taimi, López Domínguez, Abelardo, Collazo Frías, Victoria del Carmen, & Moirón Vallar, Olga Margarita. (2024). Fiabilidad instrumental para medir la aplicación de técnicas estadísticas en cultura física: Alpha de Cronbach. *Transformación*, 20(1), 128-144. Epub 01 de enero de 2024. Recuperado en 08 de agosto de 2025, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2077-29552024000100128&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-29552024000100128&lng=es&tlng=es).
- Chávez, M. A. (2015). Cómo enseñar a las nuevas generaciones digitales. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 17(2), 1-4. Recuperado de <http://redie.uabc.mx/vol17no2/contenido-canor.html>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification"*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9-15.
- Díaz-Ferrer, Yohan, Cruz-Ramírez, Miguel, Pérez-Pravia, Milagro Caridad, & Ortiz-Cárdenas, Tania. (2020). El método criterio de expertos en las investigaciones educacionales: visión desde una muestra de tesis doctorales. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(1), . Epub 01 de abril de 2020. Recuperado en 08 de agosto de 2025, de

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0257-43142020000100018&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142020000100018&lng=es&tlng=es).

Gómez, C., Monteagudo, J., Moreno, J. & Sainz, M. (2019). Efectos de un programa de gamificación y flipped-classroom para docentes en formación sobre la motivación y la percepción del aprendizaje. *Education Sciences*, 9(4), 1-15.

<https://doi.org/10.3390/educsci9040299>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2019). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (6ª ed.). McGraw-Hill.

Iquise, A. M., & Rivera, R.L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. [Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional <https://repositorio.usil.edu.pe/items/55ef43e0-7ecf-4be7-82d2-16908598ace4/full>

López-Mari, M., Martín-Alonso, Á. S., & Peirats-Chacón, J. (2022). De los videojuegos a la gamificación como estrategia metodológica inclusiva. *Revista Colombiana de Educación*, (84). <https://doi.org/10.17227/rce.84-12518>

Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, (27), 1-4.

<https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/download/13433/pdf>

Martínez Villalobos, Gustavo, & Ríos Herrera, John Fredy. (2019). Gamificación como estrategia de aprendizaje en la formación de estudiantes de Ingeniería. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 45(3), 115-125. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052019000300115>

Martín-Ferrer, L., Amat, A., Espinet, M. (2022) Aprender a diseñar juegos para la enseñanza de las ciencias en la formación inicial de maestras y maestros en educación primaria. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias* 19(3), 3601. doi:10.25267/Rev\_Eureka\_ensen\_divulg\_cienc.2022.v19.i3.3601

Medina Rivilla, A., & Mata, F. S. (2009). *Didáctica General*.

Navío, A. (2007). El resultado de los programas de formación de formadores: análisis comparativo de dos realidades institucionales. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, vol. 11, núm. 2, 2007

Rodríguez-Rodríguez, E., & Reguant-Álvarez, M. (2020). Google Forms como herramienta digital para la recolección y análisis de datos en investigación social. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, vol. 9, núm. 17, Julio-Diciembre, 2018, p. 0 DOI: 10.23913/ride.v9i17.374

Torres Maldonado, H., & Girón Padilla, D. A. (2009). *Didáctica general*.