



*La Gamificación y el Aprendizaje de Culturas del Mundo en Décimo Año de Educación Básica*

*Gamification and Learning World Cultures in Tenth Grade of Basic Education*

*Gamificação e Aprendizagem das Culturas Mundiais no Décimo Ano do Ensino Básico*

Inés Rosa Buñay-Cando <sup>I</sup>

[buay78@yahoo.es](mailto:buay78@yahoo.es)

<https://orcid.org/0009-0009-0958-1634>

Claudio Eduardo Maldonado-Gavilánez <sup>II</sup>

[cmaldonado@unach.edu.ec](mailto:cmaldonado@unach.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0002-8790-8657>

**Correspondencia:** [buay78@yahoo.es](mailto:buay78@yahoo.es)

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

\* **Recibido:** 28 de mayo de 2024 \* **Aceptado:** 19 de junio de 2024 \* **Publicado:** 26 de julio de 2024

- I. Licenciada en Ciencias de la Educación Profesora de Ciencias Sociales, Maestrante de la Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.
- II. Doctor en Ciencias de la Educación Mención Pedagogía y Gerencia Educativa, Docente en la Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.

## Resumen

La gamificación en la educación se presenta como una estrategia pedagógica que incorpora elementos y dinámicas propias de los juegos en el proceso de enseñanza. Este enfoque permite su aplicación efectiva en el estudio de las culturas del mundo, promoviendo una comprensión más profunda de las diversas formas de vida, creencias, valores y tradiciones de distintas culturas. En última instancia, este enfoque activo y ameno fomenta un aprendizaje más significativo y atractivo. Dado el desempeño insuficiente en Ciencias Sociales de los estudiantes de Educación Básica Superior, es imperativo mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de los contenidos de Ciencias Sociales mediante propuestas metodológicas innovadoras basadas en nuevas tecnologías. Por lo tanto, este estudio pretende analizar la gamificación y cómo este método educativo puede mejorar el aprendizaje de las culturas del mundo en la Educación Básica. Para lograrlo, la investigación seguirá un enfoque cualitativo centrado en la revisión bibliográfica, análisis y síntesis documental, con aportaciones críticas. Para la recopilación de datos se emplearon encuestas. El propósito es demostrar que la gamificación puede contribuir al aprendizaje de las culturas del mundo en estudiantes de décimo año de Educación Básica.

**Palabras clave:** Gamificación; Aprendizaje; Estrategia pedagógica; Proceso de enseñanza.

## Abstract

Gamification in education is presented as a pedagogical strategy that incorporates elements and dynamics of games in the teaching process. This approach allows its effective application in the study of world cultures, promoting a deeper understanding of the diverse ways of life, beliefs, values and traditions of different cultures. Ultimately, this active and enjoyable approach fosters more meaningful and engaging learning. Given the insufficient performance in Social Sciences of Higher Basic Education students, it is imperative to improve the teaching and learning processes of Social Sciences content through innovative methodological proposals based on new technologies. Therefore, this study aims to analyze gamification and how this educational method can improve the learning of world cultures in Basic Education. To achieve this, the research will follow a qualitative approach focused on bibliographic review, analysis and documentary synthesis, with critical contributions. Surveys were used to collect data. The purpose is to

demonstrate that gamification can contribute to the learning of world cultures in tenth year Basic Education students.

**Keywords:** Gamification; Learning; Pedagogical strategy; Teaching process.

## Resumo

A gamificação na educação apresenta-se como uma estratégia pedagógica que incorpora elementos e dinâmicas de jogos no processo de ensino. Esta abordagem permite a sua aplicação eficaz no estudo das culturas mundiais, promovendo uma compreensão mais profunda dos diversos modos de vida, crenças, valores e tradições das diferentes culturas. Em última análise, esta abordagem ativa e agradável promove uma aprendizagem mais significativa e envolvente. Dado o insuficiente desempenho em Ciências Sociais dos alunos do Ensino Superior Básico, é imperativo melhorar os processos de ensino e aprendizagem dos conteúdos de Ciências Sociais através de propostas metodológicas inovadoras baseadas nas novas tecnologias. Assim sendo, este estudo tem como objetivo analisar a gamificação e como este método educativo pode melhorar a aprendizagem das culturas mundiais no Ensino Básico. Para tal, a investigação seguirá uma abordagem qualitativa focada na revisão bibliográfica, análise e síntese documental, com contributos críticos. Pesquisas foram utilizadas para recolher dados. O objetivo é demonstrar que a gamificação pode contribuir para a aprendizagem das culturas mundiais nos alunos do décimo ano do Ensino Básico.

**Palavras-chave:** Gamificação; Aprendizado; estratégia pedagógica; Processo de ensino.

## Introducción

La gamificación en la educación, específicamente en el contexto del aprendizaje de culturas del mundo en la Educación Básica, representa una estrategia pedagógica innovadora y efectiva. Esta metodología incorpora elementos lúdicos y dinámicas propias de los juegos en el proceso de enseñanza, buscando promover una comprensión más profunda de las diversas formas de vida, creencias, valores y tradiciones presentes en distintas culturas globales. Este enfoque activo y participativo no solo hace que el aprendizaje sea más significativo, sino que también resulta atractivo para los estudiantes, estimulando su interés y compromiso con el material educativo.

Ayala y Vinicio (2022) menciona que en la investigación se aborda los desafíos en la enseñanza de ciencias sociales, destacando las dificultades de los estudiantes en la comprensión de conceptos y su falta de motivación hacia la evaluación. Se propuso la gamificación como estrategia de

evaluación en el bachillerato, tras identificar un bajo nivel de aprendizaje en el área. Los resultados revelaron que la gamificación, al proporcionar una evaluación formativa atractiva e interactiva, mejoró la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. La propuesta fue validada positivamente por expertos y usuarios, sugiriendo que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para involucrar a los estudiantes y mejorar su rendimiento en Ciencias Sociales.

La investigación realizada por Cevallos (2022) sugirió combinar la gamificación con el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en Estudios Sociales de Décimo de EGB. Se empleó un enfoque mixto y se encuestó a 106 estudiantes, revelando que la gamificación, con elementos como misiones y desafíos, podría motivar en las clases. Los estudiantes también apreciaron el ABP para abordar problemas sociales. La propuesta de integrar la gamificación en el ABP se ve como viable y pertinente, respaldada por un modelo de clase diseñado con la plataforma digital @MyClassGame, buscando fomentar un aprendizaje motivador y la resolución creativa de problemas en equipo.

Según Gómez (2019) se analiza la percepción de profesores en formación sobre la incorporación de elementos lúdicos en la educación y su impacto en el aprendizaje de Ciencias Sociales. Utilizando una metodología mixta y un cuestionario Likert, se examina la importancia de estos recursos y estrategias didácticas para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en Ciencias Sociales, así como para adquirir competencias y percibir la tecnología. El estudio destaca la relevancia de la formación docente en el uso de propuestas metodológicas innovadoras basadas en nuevas tecnologías.

Mahfuzah et al. (2018) abordan el enfoque de gamificación en la educación para mejorar la participación en el aprendizaje. Examina seis categorías de gamificación, como cursos sin soporte en línea, MOOC, aprendizaje combinado/invertido, sitios de aprendizaje electrónico, plataformas/sistemas gamificados y aplicaciones móviles. El método de gamificación incluye elementos de juego y métodos de diseño en contextos no lúdicos. Los resultados indican que la mayoría de los encuestados prefieren recibir recompensas durante el proceso de aprendizaje, seguidas de niveles, avatares y puntos. El enfoque propuesto puede ser una guía para investigadores interesados en la gamificación educativa.

Ortega y Gómez (2019) analizan las opiniones de 41 docentes en formación sobre la inclusión de elementos de juegos en la educación y su contribución potencial para abordar problemas sociales y promover la igualdad de género. Utilizando un enfoque mixto, se analizaron datos de entrevistas

y grupos focales. Los resultados indicaron una recepción positiva de la gamificación como estrategia formativa y su validez para integrar el género en la enseñanza de las ciencias sociales.

En el estudio de Ottati (2021) sobre gamificación y el modelo inverso para clases interactivas, se destaca la planificación que permite a los estudiantes explorar conocimientos antes de las sesiones en vivo, aplicando habilidades a través de juegos colaborativos. La gamificación, con desafíos como trivias y laberintos, busca mejorar la formación académica. La unidad curricular se enfoca en estudios sociales para décimo año, con 12 sesiones estructuradas según estándares educativos. La integración de desempeños auténticos en clases basadas en el modelo inverso y respaldadas por juegos de aprendizaje facilita la adquisición de habilidades, buscando resultados positivos como mayor motivación y desarrollo de habilidades clave para los estudiantes.

Ponce (2023) en su investigación implementó la gamificación como estrategia motivacional en la enseñanza de Estudios Sociales para estudiantes de noveno año en la Unidad Educativa Fiscal Oswaldo Guayasamín Calero. Utilizando un enfoque mixto y metodología descriptiva, se identificó la escasez de estrategias didácticas en el centro de estudios. Los resultados sugieren que la gamificación como estrategia motiva a los estudiantes, promoviendo técnicas de raciocinio y aprendizaje cooperativo. Se concluye que los docentes deben aplicar las fases de la gamificación elaborada para mejorar el aprendizaje en Estudios Sociales.

Según Díaz y Troyano (2013) la gamificación emplea elementos propios de los videojuegos para impactar en las acciones de los participantes. Esta modalidad incorpora estrategias de la Psicología y la Educación con el objetivo de promover de manera beneficiosa el proceso de aprendizaje del usuario. La gamificación de acuerdo con Cornellà et al. (2020) es una estrategia que se fundamenta en la incorporación de elementos lúdicos en la creación de experiencias de aprendizaje que, aunque podrían existir sin la dimensión de juego, se vuelven atractivas y motivadoras para los estudiantes y las convierten en propuestas atractivas y motivadoras.

Según Cano et al. (2019) el cuerpo docente requiere una actualización continua para elevar la calidad educativa. En este contexto, se evalúa el desempeño docente en un espacio específico, analizando métodos y habilidades para asegurar una formación efectiva. Dada la mejora constante en la educación, la formación docente es esencial, capacitando a los profesores con nuevas perspectivas y enfoques para lograr la formación integral de los estudiantes mediante estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje.

Para Ardila (2019) la evaluación de la estructura principal relacionada con la categoría de videojuegos que se encuentra dentro de la gamificación plantea la reflexión sobre la dinámica de la enseñanza-aprendizaje en las instituciones de educación superior. Se destaca la necesidad de incorporar desafíos y componentes lúdicos con el objetivo de estimular la motivación del estudiante hacia el aprendizaje.

Pérez-López y Navarro-Mateos (2022) mencionan que, si los alumnos adoptan como propias las metas propuestas por las instituciones educativas y docentes, estas se convierten en objetivos compartidos y significativos. Así, la gamificación puede motivar a los estudiantes a alcanzar estos objetivos educativos, con evidencia que respalda la preferencia por enfoques colaborativos en lugar de competitivos.

Torres et al. (2022), manifiesta que aplicar la gamificación en educación mejora las vivencias mediante la incorporación de características propias de los juegos, ya sea en plataformas digitales o derivadas de ellas, con el objetivo de potenciar el proceso de aprendizaje significativo en los estudiantes. La gamificación se ha convertido en una herramienta metodológica crucial en la actualidad, ya que aporta una variedad de ventajas en la educación. Entre los aspectos más notables se encuentran estimular la motivación del estudiante, mejorar su desempeño académico y físico, elevar su autoestima, facilitar la formación de relaciones interpersonales de calidad mediante el trabajo en equipo, promover la generación de ideas innovadoras y transformar la participación de los estudiantes en su proceso formativo. Según Manzano-León et al. (2022) las tácticas educativas basadas en el juego se apoyan en teorías motivacionales que buscan fortalecer conductas positivas en los estudiantes mediante una experiencia lúdica y placentera.

En Ecuador, los docentes aún aplican métodos tradicionales que resultan en un aprendizaje repetitivo y poco significativo, lo cual impide cumplir con los estándares del Ministerio de Educación (MINEDUC) (Cano et al., 2019). A nivel nacional, la especialidad de Historia y Ciencias Sociales presenta las segundas mayores deficiencias en el desempeño docente (Ministerio de Educación, 2022). Según la evaluación del desempeño docente en 2016 en Chimborazo, el 63,6% de los docentes obtuvo la calificación "con fundamentos", indicando conocimientos básicos y comprensión de los conceptos, manteniendo enfoques tradicionales (Me capacito, 2023). Estos resultados se refuerzan con la evaluación Ser Estudiante (SEST) en el periodo 2021-2022, donde el 76% de los estudiantes de Educación General Básica (EGB) y Bachillerato General Unificado (BGU) en el nivel básico superior tuvo un nivel de logro insuficiente en Ciencias Sociales. El

promedio más bajo se registró en la zona rural (Instituto Nacional de Evaluación Educativa, 2023). Investigaciones locales sobre el décimo año de Educación Básica indican un bajo nivel de aprendizaje en Ciencias Sociales, destacando la necesidad de implementar la gamificación como estrategia valiosa para mejorar la comprensión de los estudiantes, permitiéndoles apreciar la diversidad cultural y el patrimonio histórico, enriqueciendo significativamente su educación en esta área.

El objetivo general de este estudio es analizar la gamificación y el aprendizaje de las culturas del mundo en la Educación Básica, mediante el paradigma mixto, con el propósito de contribuir a la mejora del aprendizaje por medio de actividades lúdicas que motiven a los estudiantes. Los objetivos específicos que guiaron este estudio incluyen describir la importancia y los desafíos del aprendizaje de las culturas del mundo, luego se propone identificar las mejores prácticas pedagógicas de la gamificación para el aprendizaje de la Historia en la Educación Básica y, por último, se pretende establecer estrategias para el aprendizaje de las culturas del mundo en la Educación Básica mediante la gamificación.

## **Metodología**

El enfoque de investigación adoptado es mixto, debido a que se analizan los datos numéricos para dar contestación a los objetivos planteados. Este enfoque cualitativo permitió explorar minuciosamente las perspectivas, experiencias y significados asociados al tema de estudio. La elección de este método cualitativo buscó capturar la riqueza y complejidad del fenómeno investigado, ofreciendo una perspectiva contextualizada que facilita la identificación de patrones, temas emergentes y matices en la información recopilada.

Esta investigación es descriptiva y su diseño se basa en el paradigma narrativo-fenomenológico, porque se basa en la experiencias y percepciones de los expertos encuestados y de cómo perciben al estudio de la Gamificación en el aprendizaje de las culturas del mundo. Tuvo un diseño pre-experimental exploratorio en el ámbito cuantitativo debido a que se indaga de forma inicial en el fenómeno de estudio aplicado al contexto de 10mo año de Educación Básica. Esto proporcionó una perspectiva enriquecedora de la dimensión humana del aprendizaje cultural en el ámbito de la Educación Básica.

Se encuestó a un grupo selecto de 12 expertos en el área, elegidos minuciosamente por su destacada experiencia y conocimientos relevantes en el tema de investigación. Estos expertos proporcionaron

perspectivas valiosas que enriquecieron la comprensión de la gamificación en el aprendizaje de culturas del mundo. La selección de esta población específica asegura la contribución de manera significativa a los objetivos de la investigación.

La recolección de datos se lleva a cabo mediante métodos, técnicas e instrumentos de investigación. En la Tabla 1 se detalla aquellos utilizados específicamente en esta investigación.

*Tabla 1: Método, técnicas e instrumentos de investigación*

<b>Métodos</b>	<b>Técnicas</b>	<b>Instrumentos</b>
Métodos científicos: análisis documental, analítico-sintético, inductivo-deductivo	Revisión bibliográfica, observación	Bases de datos científicas
Métodos empíricos: Observación, encuesta, análisis de contenido	Encuesta	Cuestionario

## **Resultados y discusión**

En esta sección se exponen los resultados de la encuesta realizada a expertos conjuntamente con lo que indican varios autores por medio de una revisión bibliográfica. Los expertos fueron el 58,3% mujeres y el 41,7% hombres, comprendidos entre las edades de 33 a 52 años, todos con un amplio conocimiento en las Ciencias Sociales. El apartado de resultados y discusión se divide en la importancia del aprendizaje de las culturas del mundo, los desafíos de este aprendizaje, y se detallan las mejores prácticas pedagógicas que contribuyen al tema de estudio. Se debe considerar que muchas preguntas aplicadas a los expertos fueron de opción múltiple por lo que la sumatoria de los porcentajes puede no siempre ser el 100%, debido a que pudieron escoger varias respuestas a la misma pregunta.

## **Importancia del Aprendizaje de las Culturas del Mundo**

El estudio de las culturas del mundo constituye un factor fundamental para el desarrollo de un conocimiento profundo y enriquecedor. Definir la importancia y abordar los desafíos inherentes al aprendizaje de estas culturas nos proporciona un enfoque esencial para no solo comprender su



diversidad, sino también para cultivar habilidades cruciales en un mundo globalizado y multicultural.

Según Peinado (2021), el proceso de aprendizaje sobre las culturas del mundo busca cultivar el diálogo y mejorar las habilidades sociales entre estos que comparten un mismo territorio. Se destaca la importancia de estas habilidades, resaltando su relevancia en todos los aspectos de la interculturalidad, esto concuerda con el resultado de la encuesta aplicada a los expertos cuyo 58,3% indican que es importante aprender sobre las culturas del mundo porque fomenta la diversidad cultural. Adicionalmente, mencionan en menor porcentaje que se cultiva la conciencia global (41,7%), desarrolla el respeto a la diversidad (25%), y amplía el horizonte cultura de los estudiantes (16,7%). Estos elementos fundamentales no solo enriquecen la comprensión cultural, sino que también fortalecen la conexión humana y promueven un ambiente de convivencia armoniosa.

En palabras de Chacón (2021) las demandas del entorno contemporáneo para los futuros profesionales requieren que las instituciones de educación establezcan lugares de reflexión e interacción. El entendimiento del entorno cultural permite a los estudiantes no solo cumplir con sus objetivos académicos, sino también desarrollar habilidades de conciencia cultural y adaptabilidad, que son cada vez más esenciales en la formación de profesionales en la sociedad actual. Entonces, aceptar que los conjuntos de individuos y, consiguientemente, las personas que los conforman no son idénticos, implica mirar más allá de las vivencias inmediatas. Este reconocimiento nos insta a acoger la diversidad, a comprenderla y a percatarnos de que los demás poseen una Historia y una personalidad de las cuales siempre podemos extraer enseñanzas (Martínez, 2008).

En el ámbito de la Educación Básica como menciona Paredes y Carcausto (2022), se dirige hacia la meta de generar un cambio en la sociedad, buscando la equidad de oportunidades y la erradicación completa de cualquier manifestación de discriminación, en este contexto la exposición a diversas culturas en el entorno educativo fomenta el diálogo y la empatía. Los estudiantes pueden aprender a comunicarse efectivamente con personas de diferentes contextos culturales, promoviendo la comprensión mutua y la resolución pacífica de conflictos. Esto juega un papel fundamental en el constructo psicoafectivo, los resultados identifican que puede fomentar la autoestima (66,7%), la motivación (33,3%), la comunicación positiva (25%), la seguridad (16,7%) y el autoconcepto (8,3%).

La elección de metodologías y estrategias educativas inclusivas y culturalmente sensibles es esencial para abordar la diversidad cultural en el aula. Es importante diseñar técnicas didácticas que fomenten la comprensión intercultural y la apreciación de las diferencias culturales entre los estudiantes. Así como menciona Seminario et al. (2022), las metodologías educativas, en un sentido amplio, son los procedimientos empleados por los docentes para lograr los objetivos de aprendizaje del plan de estudios. Se incluyen diversas metodologías como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y la gamificación. Los expertos mencionan los beneficios de los docentes ante el uso de la gamificación para enseñar culturas del mundo, fomenta aprendizajes significativos según los intereses y ritmo de los estudiantes (50%), mejora la motivación y compromiso de los educandos con 33,3%, al igual que el fomento al desarrollo de habilidades de colaboración y trabajo en equipo, y el 8,3% que respetan las características de cada estudiante.

Al comprender la importancia de apreciar las diversas culturas presentes en el mundo, las personas pueden desarrollar una mentalidad más abierta, tolerante y respetuosa hacia las diferencias. Este conocimiento contribuye a construir sociedades más inclusivas y a promover la convivencia pacífica entre personas de distintos orígenes culturales. Además, la sensibilización cultural puede ser clave para evitar estereotipos y prejuicios, fomentando la comprensión mutua y el diálogo intercultural.

### **Desafíos del Aprendizaje de las Culturas del Mundo**

En el contexto de nuestra sociedad globalizada, el aprendizaje de las culturas del mundo se destaca como un componente esencial para la formación integral, fomentando la apreciación de la diversidad y desarrollando habilidades cruciales como la empatía y el pensamiento crítico. A pesar de su importancia, enfrenta desafíos notables; la investigación de Ciro y Caro-Lopera (2020) menciona que enseñar sobre diferentes culturas presenta un desafío único para los maestros. A diferencia de otras materias, no pueden seguir roles predefinidos que sean fácilmente reconocibles. En el caso de enseñar sobre culturas, los maestros necesitan adoptar enfoques más flexibles y comprensivos para abordar la diversidad cultural de manera efectiva en el aula.

Seminario et al. (2022) se refiere a factores cruciales que plantean desafíos al proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia y de las culturas en general, tales como la existencia de brechas en el acceso a la información, esto concuerda con lo que mencionan los expertos en esta investigación que para la implementación de la gamificación en las culturas del mundo, los cuales

exponen que existen limitaciones técnicas como dispositivos o internet para utilizar herramientas tecnológicas (41,7%).

En menor medida, aunque no menos importante indican con un 33,3% que existen dificultades para encontrar recursos educativos digitales adecuados para cubrir esta temática; en igual porcentaje mencionan la falta de capacitación para utilizar efectivamente las herramientas de gamificación y que no es un problema de resistencia de los estudiantes. En esto concuerda Lo Gioco et al. (2023) que plantea la utilización de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como un desafío, así como el acceso a plataformas de aprendizaje en línea, actividades virtuales y documentos digitales como hipertextos, puesto que se plantea la necesidad de desarrollar no solo las habilidades tradicionales de comprensión, sino también competencias digitales.

Para el proceso de evaluación se busca desarrollar métodos justos y equitativos que midan la comprensión de los estudiantes sobre las culturas del mundo lo cual puede establecerse como otro inconveniente recurrente. Como hace referencia Panduro-Ramírez et al. (2021), la implementación de herramientas virtuales en la Educación Básica es limitada y requiere una planificación y preparación adecuadas por parte de los docentes en la aplicación de estas herramientas de evaluación. Esto es fundamental para lograr mejoras en el desempeño académico de los estudiantes, que está directamente relacionado con su percepción de las herramientas utilizadas.

Resulta importante mantener un enfoque hacia el desarrollo de la empatía, lo cual muchas veces se mantiene como un reto para la enseñanza. Castro (2019) en su investigación desarrolla el enfoque hermenéutico o interpretativo el cual sugiere que la educación intercultural debería centrarse en mejorar el conocimiento que los estudiantes tienen de sí mismos. La idea es que todos los alumnos deben fomentar esta comprensión para promover la cooperación entre diferentes culturas y reducir prejuicios y discriminación.

Este modelo tiene una perspectiva moral, ya que busca mejorar las habilidades de los estudiantes para que logren entenderse mejor a sí mismos y, a partir de ahí, fomentar la cooperación entre grupos culturales diversos. En esencia, se pretende no solo fortalecer las capacidades individuales, sino también construir puentes de entendimiento y colaboración en la rica diversidad cultural presente en el entorno educativo.

## Prácticas pedagógicas de la Gamificación para el aprendizaje de la Historia en la Educación Básica

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ofrecen prácticas pedagógicas de gamificación a los maestros, destinadas a ser utilizadas como herramientas de respaldo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El objetivo principal es transformar sus clases en entornos interactivos que fomenten la motivación y el aprendizaje independiente de los estudiantes (Zambrano-Álava et al., 2020). Los expertos indican con un 66,7% que las plataformas educativas en línea son las herramientas que más se emplean para implementar la gamificación en el proceso de interaprendizaje de culturas del mundo. En menor porcentaje se indican las herramientas de creación de juegos digitales (41,7%) y finalmente aplicaciones móviles interactivas (8,3%). Algunas prácticas pedagógicas de la gamificación se resumen en la Tabla 2:

*Tabla 2: Prácticas pedagógicas de la gamificación en el aprendizaje de la Historia*

Prácticas pedagógicas	Herramientas	Gamificación
Uso de recursos educativos	Edmodo	<b>Foros Temáticos:</b> Crea foros en Edmodo donde los estudiantes puedan discutir y compartir información sobre eventos históricos. Fomenta la participación y la colaboración entre los estudiantes.
		<b>Asignaciones Interactivas:</b> Utiliza las funciones de asignación de Edmodo para asignar tareas relacionadas con la Historia, como investigaciones sobre personajes históricos o análisis de documentos.
		<b>Eventos y Fechas Importantes:</b> Configura recordatorios y eventos en el calendario de Edmodo para destacar fechas importantes en la Historia. Los estudiantes pueden recibir notificaciones y participar en actividades relacionadas.
		<b>Grupos de Estudio:</b> Crea grupos de estudio temáticos en Edmodo donde los estudiantes pueden colaborar, compartir recursos y discutir eventos históricos específicos.
		<b>Encuestas y Sondeos:</b> Realiza encuestas y sondeos en Edmodo para recopilar opiniones de los estudiantes sobre temas históricos y promover la reflexión crítica

<p>Quizizz</p>	<p><b>Cuestionarios Temáticos:</b> Diseña cuestionarios centrados en eventos históricos. Los estudiantes pueden competir entre ellos para ver quién obtiene la puntuación más alta</p> <hr/> <p><b>Competencias y Torneos:</b> Organiza competiciones y torneos en Quizizz donde los estudiantes compitan individualmente o en equipos para responder preguntas relacionadas con la Historia.</p> <hr/> <p><b>Modo de Aprendizaje Individualizado:</b> Permite que los estudiantes repasen el material histórico a su propio ritmo, recibiendo retroalimentación inmediata.</p> <hr/> <p><b>Juegos Multijugador en Tiempo Real:</b> Aprovecha la función de juegos multijugador en tiempo real de Quizizz para organizar sesiones en clase donde los estudiantes compitan entre sí de manera interactiva.</p>
<p><b>Aprendizaje experiencial</b></p> <p>Escape Rooms</p>	<p><b>Contexto y Narrativa:</b> Se establece un contexto y una narrativa intrigante que presenta a los estudiantes con una misión o un problema que deben resolver. La Historia puede estar relacionada con el tema de estudio, como eventos históricos o conceptos científicos.</p> <hr/> <p><b>Resolución de Problemas:</b> Los estudiantes se enfrentan a una serie de acertijos, desafíos o problemas que deben resolver para avanzar en la trama. Estos problemas están diseñados para requerir la aplicación de conocimientos y habilidades específicas relacionadas con el contenido educativo.</p> <hr/> <p><b>Limitaciones de Tiempo:</b> Se establece un límite de tiempo para completar la actividad, lo que agrega un elemento de urgencia y emoción. Los estudiantes deben gestionar su tiempo de manera efectiva para resolver los problemas antes de que expire el tiempo.</p> <hr/> <p><b>Recompensas y Consecuencias:</b> Se implementa un sistema de recompensas, como la apertura de una puerta virtual o el avance en la narrativa, cuando los estudiantes resuelven con éxito cada desafío. También puede haber consecuencias si no logran resolver los problemas a tiempo.</p>
<p><b>Realidad virtual</b></p> <p>CoSpaces</p>	<p><b>Role-Playing de Figuras Históricas:</b> Permite a los estudiantes asumir roles de figuras históricas y recrear situaciones clave en la Historia. Pueden interactuar y tomar decisiones que reflejen los eventos reales. La</p>

		<p>gamificación puede incorporar puntos por la precisión histórica y la calidad de las interacciones.</p>
		<p><b>Caza del Tesoro de Artefactos Históricos:</b> Plantea a los estudiantes la tarea de buscar y recopilar "artefactos" históricos dentro de los entornos virtuales de CoSpaces. Cada artefacto puede tener información sobre un tema específico de la Historia.</p>
		<p><b>Construcción de Línea de Tiempo Virtual:</b> Desafía a los estudiantes a construir una línea de tiempo virtual utilizando CoSpaces, incorporando eventos históricos clave en orden cronológico. Pueden agregar detalles adicionales, imágenes y descripciones para cada evento.</p>
		<p><b>Construcción Colaborativa:</b> Asigna a cada estudiante un período histórico y pídeles que colaboren en la construcción de una línea de tiempo en 3D. Cada estudiante puede agregar estructuras y eventos relevantes a su período asignado.</p>
	<b>SketchUp</b>	<p><b>Dioramas Interactivos:</b> Anima a los estudiantes a crear dioramas 3D interactivos de momentos históricos clave. Pueden agregar información adicional en forma de texto o enlaces a recursos relacionados.</p>
		<p><b>Historias 3D:</b> Pide a los estudiantes que creen narrativas 3D de eventos históricos. Pueden usar animaciones y diálogos para contar la Historia de una manera más envolvente.</p>
		<p><b>Quiz 3D:</b> Integra preguntas de opción múltiple en modelos 3D; los estudiantes deben seleccionar la respuesta correcta interactuando con el modelo.</p>
		<p><b>Cuestionarios Culturales Interactivos:</b> Crea cuestionarios que aborden aspectos culturales, como tradiciones, costumbres, Historia y geografía de diferentes regiones del mundo. Incluye preguntas de opción múltiple que desafíen a los estudiantes a recordar y comprender información cultural específica.</p>
<b>Aprendizaje invertido (Flipped learnig)</b>	<b>Kahoot</b>	<p><b>Juegos de Identificación Cultural:</b></p> <p>Diseña juegos donde los estudiantes deben identificar elementos culturales, como banderas, vestimenta tradicional, monumentos, platos típicos, etc. Kahoot permite incorporar imágenes, lo que facilita la visualización de elementos culturales.</p>

---

	<b>Encuestas Culturales en Tiempo Real:</b> Crea encuestas interactivas que aborden temas culturales específicos, permitiendo a los estudiantes expresar sus opiniones y conocimientos sobre tradiciones, eventos históricos, o aspectos destacados de diversas culturas.
<b>Socrative</b>	Proporciona retroalimentación inmediata para fomentar la participación.
	<b>Desafíos de Vocabulario Multilingüe:</b> Incorpora desafíos de vocabulario relacionados con distintas culturas y lenguajes. Fomenta la participación activa al permitir que los estudiantes practiquen términos específicos de diferentes idiomas.

---

*Nota: La herramienta Escape Rooms fue tomada de los autores (Yepes & Centeno, 2020); Edmodo y Quizizz de (Zambrano-Álava et al., 2020), Realidad virtual de (Olabe et al., 2023) y Kahoot y Socrative de (Carpena & Esteve, 2022)*

El uso efectivo de las plataformas gamificadas por parte de los estudiantes les permite participar activamente en actividades que no solo fortalecen sus habilidades digitales, sino que también enriquecen su comprensión cultural. Al aplicar conocimientos previos y adquiridos en los desafíos presentados en estos juegos, los estudiantes están comprometidos en un aprendizaje interactivo y práctico que abarca tanto habilidades digitales como conocimientos culturales (Gaitán, 2022). Del mismo modo la integración de los elementos de las culturas del mundo en los juegos o actividades gamificadas estiman los expertos que se debe realizar mediante la creación de actividades que requieran exploración virtual de lugares emblemáticos de distintas culturas (41,7%), utilizando personajes y escenarios basados en mitos y leyendas, incorporando preguntas sobre Historia, arte y costumbres con el 33,3%, e implementando desafíos que requieran resolver acertijos o enigmas (16,7%).

Al incorporar de manera innovadora estas estrategias pedagógicas y elementos de la gamificación, se consigue transformar la enseñanza de la Historia en una experiencia educativa que no solo resulta más participativa y cooperativa, sino también adaptable a las necesidades individuales de cada estudiante. Al emplear de forma creativa estas herramientas, se abre la oportunidad de estimular la participación, fomentar la colaboración entre compañeros y personalizar el proceso de aprendizaje, brindando así la posibilidad de que cada estudiante se involucre de manera más significativa y encuentre un enfoque acorde a su estilo y ritmo de aprendizaje.

## **Estrategias para el Aprendizaje de las Culturas del Mundo en la Educación Básica mediante la Gamificación**

La gamificación en la Educación Básica es una estrategia efectiva para enseñar sobre culturas del mundo. Al incorporar elementos lúdicos y mecánicas de juego, se logra la participación activa de los estudiantes, creando un entorno dinámico. Mediante juegos interactivos y aplicaciones educativas, los alumnos exploran y comprenden tradiciones, costumbres, idiomas y geografía de diferentes culturas.

Según Ojeda et al. (2022) las estrategias pedagógicas activas implementadas en la educación, contribuyen a la transferencia de conocimiento para el fortalecimiento de las competencias específicas en los estudiantes, mencionando que algunas de las estrategias más utilizadas se refieren a simulación de roles, competencia entre equipos, retos y desafíos y el uso de tableros de juego. Definitivamente los resultados de esta investigación coinciden con lo establecido por el autor, puesto que los expertos mencionan que utilizan más el de juego de roles (50%) como estrategia de gamificación, seguido de las competencias entre equipos (41,7%), desafíos con puntos e insignias (25%) y la utilización de tableros de juego (8,3%).

Colomo-Magaña et al. (2020) señala que los estudiantes son evaluados a través de dos métodos diferentes: uno tradicional y otro gamificado. La evaluación se realiza mediante un examen, empleando un enfoque tradicional en un grupo (grupo control) y un enfoque gamificado en otro grupo (grupo experimental). Sin embargo, al evaluar el aprendizaje de los estudiantes cuando utilizan la gamificación los expertos consideran que es conveniente utilizar las rúbricas (50%), seguido por los procesos (25%), la auto-co y heteroevaluación con 16,7% y con igual porcentaje la observación directa y exámenes con el 8,3%. Así también, para promover la reflexión y el análisis crítico sobre las representaciones culturales en las actividades gamificadas se indica que se puede realizar motivando a los estudiantes a crear sus propios juegos (58,3%), incorporando lecturas o materiales complementarios que cuestionen estereotipos culturales (50%) e incluyendo actividades de análisis después de cada sesión (16,7%).

El Ministerio de Educación (2018) subraya la importancia de tener en cuenta la diversidad cultural al enseñar sobre las culturas del mundo, destacando que reconocer y respetar esta diversidad es esencial para una educación culturalmente sensible y precisa. Los resultados enfatizan la importancia de considerar esta diversidad al seleccionar estrategias de gamificación para mejorar



el aprendizaje cultural. Se sugiere que dicha selección se base en los intereses y habilidades sociales de los estudiantes, teniendo en cuenta la diversidad cultural en el aula (41,7%); además, se indica la necesidad de evaluar la capacidad tecnológica y los recursos disponibles (33,3%), así como considerar el desarrollo cognitivo de los estudiantes (16,7%). Estas consideraciones integrales aseguran que las estrategias de gamificación sean efectivas y culturalmente sensibles, promoviendo así un aprendizaje inclusivo y significativo sobre las culturas del mundo.

En la Tabla 3 se presenta una guía para el aprendizaje de las culturas del mundo a través de la gamificación, dirigida específicamente a estudiantes de 10mo año de Educación Básica. En ella, se detallan los contenidos de la materia, los objetivos de aprendizaje, las estrategias de gamificación, así como las prácticas pedagógicas asociadas, las plataformas de juegos recomendadas y, por último, el tipo de evaluación a utilizar.

*Tabla 3: Guía para el aprendizaje de las culturas del mundo mediante la gamificación para 10mo año de Educación Básica*

Contenido	Objetivo	Estrategia de gamificación	Práctica pedagógica	Plataformas	Evaluación
(Ministerio de Educación del Ecuador, 2018)	de aprendizaje			para juegos	
<b>Unidad 16.</b> Población y culturas del mundo.	Describir la diversidad cultural de la población mundial, fomentan	Juegos en línea, para afianzar los conocimientos básicos de las culturas del mundo. Competencia entre equipos.	Aprendizaje significativo.	Quizizz	Rúbrica de evaluación
- ulturas en el mundo.	de la población mundial, fomentan	Juego de roles, los estudiantes deben	Aprendizaje experiencial.	CoSpace	

---

os para identificarse con			
evitar alguna cultura			
posibles del mundo.			Reflexivo,
formas de	Juego de roles,	Aprendizaje	Edmodo
discriminación.	los estudiantes	colaborativo.	
deben	identificarse con		motivación a crear
	alguna cultura		sus propios juegos
	del mundo.		para aprendizaje
			de las culturas del
			mundo

---

## Conclusiones

A través del proceso investigativo se logró determinar la importancia del aprendizaje de las culturas del mundo aplicando las estrategias metodológicas de la gamificación, permitiendo ampliar el horizonte cultural, fomenta el reconocimiento y respeto a la diversidad cultural, cultiva la conciencia global, empatía cultural y desarrolla habilidades de comunicación intercultural. Entre los beneficios que con lleva la aplicación de la gamificación se establece el fomento al desarrollo de habilidades de colaboración y trabajo en equipo, mejora la motivación y el compromiso, fomenta el aprendizaje significativo, respetando la individualidad de cada estudiante. Sin embargo, existen desafíos a superar como la resistencia de los estudiantes a enfrentarse a nuevas metodologías, limitaciones para utilizar herramientas tecnológicas, déficit en capacitaciones y dificultades para encontrar recursos educativos digitales sobre culturas del mundo.

Se estableció que las mejores prácticas pedagógicas de la gamificación para el aprendizaje de la Historia es la plataforma de juegos educativos en línea, seguido de herramientas de juegos digitales, luego aplicaciones móviles interactivas sobre culturas del mundo, creando actividades que requieran exploración virtual de lugares emblemáticos de distintas culturas, y utilizando sociodramas con personajes y escenarios basados en mitos y leyendas.

La gamificación en la Educación Básica es una estrategia efectiva para la enseñanza de las culturas del mundo; los resultados de esta investigación indican que los docentes utilizan principalmente el juego de roles, las competencias entre equipos y desafíos con puntos e insignias en la implementación de actividades gamificadas. La selección de las estrategias para mejorar el aprendizaje cultural debe basarse en los intereses y habilidades de los estudiantes, teniendo en

cuenta la diversidad cultural, la capacidad tecnológica y recursos disponibles; posteriormente en la evaluación utilizar rúbricas, procesos, autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, acompañado de la observación directa, promoviendo la reflexión y el análisis crítico sobre las representaciones culturales, la creación de juegos propios y la incorporación de lecturas complementarias son elementos que deben incluirse en este aprendizaje.

## Referencias

1. Ardila, J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84. <https://www.redalyc.org/journal/2810/281060624006/281060624006.pdf>
2. Ayala, D., & Vinicio, R. (2022). Evaluación formativa por medio de gamificación en el aprendizaje de las Ciencias Sociales [Tesis de Maestría, Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica]. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2756>
3. Cano, Y., Aguiar, J., & Mendoza, M. (2019). Metodologías activas: una necesidad en la Unidad Educativa Reino de Inglaterra. *Revista Educación*, 43(2), 484-492. <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.29094>
4. Carpena J., & Esteve, F. (2022). Aula invertida gamificada como estrategia pedagógica en la educación superior: Una revisión sistemática. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 80. <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.80.2435>
5. Castro, C. (2019). Los modelos de educación multicultural e intercultural. Una revisión necesaria desde una sociedad diversa. *Revista Amauta*, 17(33), pp.87-104. <http://dx.doi.org/10.15648/am.33.2019.7>
6. Cevallos, V. (2022). Gamificación en el desarrollo de la metodología del aprendizaje basado en problemas en la asignatura de Estudios Sociales [Tesis de maestría, Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica]. Repositorio Universidad Tecnológica Indoamérica. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/4997>
7. Chacón, M. (2021). Planificación curricular y Diseño Universal de Aprendizaje en la Educación Superior: hacia un aula intercultural e inclusiva. <https://repositorio.una.ac.cr/handle/11056/21708>

8. Ciro, L., & Caro-Lopera, M. (2020). Tendencias de investigación en memoria histórica y sus desafíos pedagógicos en Latinoamérica. *Educación y Educadores*, 23(3), 402-424. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.3>
9. Colomo-Magaña, E., Sánchez-Rivas, E., Ruiz-Palmero, J., & Sánchez-Rodríguez, J. (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. *Información tecnológica*, 31(4), 233-242. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642020000400233>
10. Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19, <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>.
11. Díaz, J., & Troyano, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. III Jornadas de Innovación Docente. *Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre* (2013). <https://idus.us.es/handle/11441/59067>
12. Gaitán, A. (2022). Tradición oral, mitos y leyendas del Huila: Estrategia pedagógica mediada por juegos para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes [Tesis de Maestría, Universidad de Santander]. [https://scholar.google.es/scholar?cluster=15277133380983740236&hl=es&as\\_sdt=0,5](https://scholar.google.es/scholar?cluster=15277133380983740236&hl=es&as_sdt=0,5)
13. Gómez, I. (2019). Methodologies Gamified as Didactic Resources for Social Sciences. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 14(23), 193-207. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i23.10794>
14. Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2023). Informa Nacional de resultados Ser Estudiante. Subnivel Básica Superior. Año lectivo 2021-2022. [https://cloud.evaluacion.gob.ec/dagireportes/sestciclo21/nacional/2021-2022\\_10.pdf](https://cloud.evaluacion.gob.ec/dagireportes/sestciclo21/nacional/2021-2022_10.pdf)
15. Lo Gioco, C., Marder, S., & Jaquenod, R. (2023). La lectura digital y sus desafíos para la educación actual: Revisión de intervenciones en estrategias de comprensión online de estudiantes universitarios/as. *Orientación Y Sociedad*, 23(2), e065. <https://doi.org/10.24215/18518893e065>
16. Mahfuzah, S., Safwana, N., & Mohd, M. (2018). Gamification approach in education to increase learning engagement. *International Journal of Humanities, Arts and Social Sciences*, 4(1), 22-32. <https://dx.doi.org/10.20469/ijhss.4.10003-1>

17. Manzano-León, A., Ortiz-Colón, A., Rodríguez-Moreno, J., & Aguilar-Parra, J. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: Un estudio de revisión. *Rev. Espac*, 43, 29-45. <https://acortar.link/HHhC2W>
18. Martínez, B. (2008). El aprendizaje de la cultura y la cultura de aprender. *Convergencia*, 15(48), 287-307. <https://acortar.link/jDydDc>
19. Me capacito. (2023). Plan Nacional de Formación Permanente. <https://mecapacito.educacion.gob.ec/plan-nacional/>
20. Ministerio de Educación (2018). Estudios Sociales 10.º Grado Texto del Estudiante. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/08/Sociales-texto-10mo-EGB.pdf>
21. Ministerio de Educación (2022). Proyecto “Formar para transformar”. <https://acortar.link/WRw34G>
22. Ojeda, D., Solano-Barliza, A., Ortega, D., & Cañavera, A. (2022). Análisis cuantitativo de un proceso de enseñanza soportado en una estrategia pedagógica de gamificación. *Formación universitaria*, 15(6), 83-92. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062022000600083>
23. Olabe, J., Precilla, B., Mosquera, A., & Méndez, D. (2023). Realidad Virtual con Gamificación para Fortalecer la Enseñanza-Aprendizaje en la Asignatura de Historia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 8516-8543. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/8429/12653>
24. Ortega, D., & Gómez, I. (2019). Gamification, social problems, and gender in the teaching of social sciences: Representations and discourse of trainee teachers. *Plos one*, 14(6), e0218869. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0218869>
25. Ottati, A. (2021). Propuesta de unidad curricular basada en la estrategia de gamificación aplicada a la asignatura de Estudios Sociales para décimo año de educación general básica [Tesis de maestría, Guayaquil: Universidad Casa Grande]. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/2654/1/Tesis2823OTT.pdf>
26. Panduro-Ramirez, J., Alanya-Beltran, J., Soto-Hidalgo, C., & Ruiz-Salazar, J. (2021). Evaluación de estudiantes en la era digital: Revisión sistemática en América Latina. *Espirales revistas multidisciplinaria de investigación científica*, 5(1), 36-47.

27. Paredes, A. & Carcausto, W. (2022). Interculturalidad en Educación Básica en Países Latinoamericanos: Una Revisión Sistematizada. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*, (17), 203-216. <https://doi.org/10.37135/chk.002.17.13>
28. Peinado, M. (2021). De la diversidad cultural a una educación transcultural. *Revista Internacional De Apoyo a La inclusión, Logopedia, Sociedad Y Multiculturalidad*, 7(1), 82–91. <https://doi.org/10.17561/riai.v7.n1.5>
29. Pérez-López, I., & Navarro-Mateos, C. (2022). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. *Sinéctica*, (59), e1414. [https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2022\)0059-002](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2022)0059-002)
30. Ponce, C. (2023). La gamificación como estrategia de motivación en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales [Tesis de maestría: Manabí: Universidad Estatal del sur de Manabí]. <http://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/5096>
31. Seminario, N., Solís-Castillo, J., & Marquina-Luján, R. (2022). La metodología de la enseñanza intercultural bilingüe en las universidades convencionales en el Perú: avances y desafíos (The Methodology of Bilingual Intercultural Teaching in Conventional Universities in Peru: Advances and Challenges). *Revista de Filosofía*, 39, 745-757. [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=4178165](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4178165)
32. Torres, Á., Leiton, N., Andrango, O., Echeverry, J., & Tierra, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dominio de las Ciencias*, 8(2), 662-681. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8638034>
33. Yepes, N., & Centeno, A. (2020). La Escape Room educativa como propuesta de gamificación para el aprendizaje de la Historia en Educación Infantil. *Didácticas Específicas*, 22, 7-25. <https://doi.org/10.15366/didacticas2020.22.001>
34. Zambrano-Álava, A., Lucas-Zambrano, M., Luque-Alcívar, K., & Lucas-Zambrano, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio De Las Ciencias*, 6(3), 349–369. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

© 2024 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).