



Uso de la gamificación para potenciar el aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes de Cuarto Año de la Educación General Básica

Using gamification to enhance social science learning among fourth-year students of basic general education

Usar a gamificação para melhorar a aprendizagem das ciências sociais entre alunos do quarto ano do ensino básico geral

Lisbeth Valeria Riera-Bueno ^I

lvrierab@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0009-7760-4092>

Elsy Rodríguez-Revelo ^{II}

erodriguezr@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-4486-0785>

Correspondencia: lvrierab@ube.edu.ec

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

* **Recibido:** 17 de marzo de 2025 * **Aceptado:** 26 de abril de 2025 * **Publicado:** 12 de mayo de 2025

- I. Maestría en Educación Básica, Universidad Bolivariana del Ecuador, Guayaquil, Ecuador.
- II. Docente de la Universidad Bolivariana del Ecuador, Guayaquil, Ecuador.

Resumen

Introducción. En una sociedad cada vez más arraigada al desarrollo digital, el uso y la implementación de nuevas estrategias es de vital importancia para mantener estándares académicos altos en las nuevas generaciones además de potenciar y magnificar el interés en los estudiantes por el estudio. La gamificación es una estrategia en la que se aplica diversos elementos y principios en aspectos relacionados al aprendizaje con el fin de incrementar el compromiso, motivación y participación de los estudiantes dentro del aula de clases mediante la aplicación de videojuegos enfocados en diversos entornos educativos.

Objetivo. Identificar como los docentes planifican y desarrollan los procesos de enseñanza en la asignatura de Ciencias Sociales para la implementación de una guía de actividades gamificadas con el apoyo de las TICS

Metodología. Para la investigación se optó por un enfoque de tipo cuantitativo, de tipo descriptivo, documental con extensión a ser de campo para la recolección y el análisis de los datos, utilizando métodos y técnicas estadísticas para ejemplificar su proceso. La población a disposición fue un total de 546 estudiantes con una muestra exacta de 36, para el uso de la gamificación en el área de las ciencias sociales en estudiantes de cuarto año de educación básica

Resultados. La gamificación puede ser perfectamente empleada dentro del área de las ciencias sociales, optimizando y educando al joven estudiantes de forma divertida y a la vez entretenida.

Conclusión. La gamificación tiene el potencial de convertirse en un gran recurso para ser implementada como una estrategia para la enseñanza aprendizaje si se tienen claro los objetivos y si se realiza una adecuada planificación.

Palabras clave: Aprendizaje; Gamificación; Motivación.

Abstract

Introduction. In a society increasingly rooted in digital development, the use and implementation of new strategies is vitally important to maintain high academic standards among new generations, as well as to enhance and magnify students' interest in studying. Gamification is a strategy that applies various elements and principles to aspects related to learning to increase student engagement, motivation, and participation in the classroom through the use of video games focused on diverse educational environments.

Objective. To identify how teachers plan and develop teaching processes in the subject of Social Sciences for the implementation of a guide of gamified activities supported by ICTs.

Methodology. For the research, a quantitative, descriptive, documentary approach was chosen, with field extension for data collection and analysis, using statistical methods and techniques to illustrate the process. The sample size for the use of gamification in the social sciences area among fourth-year elementary school students was 546 students, with an exact sample size of 36.

Results: Gamification can be perfectly used within the social sciences area, optimizing and educating young students in a fun and entertaining way.

Conclusion: Gamification has the potential to become a great resource to implement as a teaching-learning strategy if the objectives are clear and adequate planning is carried out.

Keywords: Learning; Gamification; Motivation.

Resumo

Introdução. Numa sociedade cada vez mais enraizada no desenvolvimento digital, a utilização e implementação de novas estratégias são de vital importância para manter elevados padrões acadêmicos nas novas gerações, bem como para fortalecer e alargar o interesse dos estudantes pelos estudos. A gamificação é uma estratégia que aplica vários elementos e princípios a aspetos da aprendizagem para aumentar o envolvimento, a motivação e a participação dos alunos na sala de aula através da utilização de videojogos em diversos ambientes educativos.

Mirar. Identificar como os professores planeiam e desenvolvem processos de ensino na disciplina de Ciências Sociais para a implementação de um guião de atividades gamificadas com o apoio das TICs.

Metodologia. Para a pesquisa optou-se por uma abordagem quantitativa, descritiva, documental, com uma extensão de campo para a recolha e análise de dados, utilizando métodos e técnicas estatísticas para exemplificar o seu processo. A população disponível foi de um total de 546 alunos com uma amostra exata de 36, para a utilização da gamificação na área das ciências sociais em alunos do quarto ano do ensino básico.

Resultados. A gamificação pode ser perfeitamente utilizada dentro da área das ciências sociais, otimizando e educando os jovens estudantes de uma forma divertida e divertida.

Conclusão. A gamificação tem o potencial de se tornar um ótimo recurso a ser implementado como estratégia de ensino-aprendizagem se os objetivos forem claros e o planeamento adequado.

Palavras-chave: Aprendizagem; Gamificação; Motivação.

Introducción

Problemática

La enseñanza tradicional de las Ciencias Sociales ha enfrentado históricamente el desafío de captar y mantener el interés de los estudiantes. Los contenidos, muchas veces percibidos como abstractos y distantes de la realidad cotidiana, suelen generar desmotivación y dificultades para la comprensión profunda de los conceptos. Además, los métodos pedagógicos convencionales, centrados en la exposición magistral y la memorización, limitan el desarrollo de habilidades críticas, creativas y colaborativas, esenciales para la formación integral de los estudiantes. García y Soto (2024) manifiestan que “las metodologías activas promueven la participación activa del estudiante en su propio proceso de aprendizaje”.

La gamificación en las Ciencias Sociales se presenta como una estrategia pedagógica innovadora y prometedora. Al incorporar elementos lúdicos y tecnológicos, logra captar la atención de los estudiantes, fomentando su motivación y compromiso con el aprendizaje. Además, la gamificación promueve el desarrollo de habilidades clave como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la creatividad, preparando a los estudiantes para los desafíos del mundo actual. Al hacer que las Ciencias Sociales sean más relevantes y atractivas, la gamificación contribuye a una mejor comprensión de los contenidos y a una mayor retención de la información (Zambrano et al., 2020).

Planteo el problema

Las Ciencias Sociales son una materia fundamental en la educación básica, ya que proporcionan a los estudiantes una comprensión del mundo que les rodea y les prepara para ser ciudadanos informados y participativos. Sin embargo, a menudo se perciben como una asignatura aburrida y poco relevante para los estudiantes, lo que puede llevar a una falta de motivación y un aprendizaje superficial. Los métodos tradicionales de enseñanza, centrados en la transmisión de conocimientos teóricos, pueden resultar poco atractivos para los estudiantes actuales, cada vez más acostumbrados a entornos digitales y experiencias interactivas.

El presente estudio tiene como objetivo principal identificar y analizar las estrategias que los docentes emplean para planificar y desarrollar procesos de enseñanza en el área de Ciencias Sociales, con el fin de implementar guías de actividades gamificadas que aprovechen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS). A través de esta investigación, se busca

comprender cómo los educadores incorporan elementos lúdicos y tecnológicos en sus clases, fomentando así un aprendizaje más activo, motivador y significativo para los estudiantes. Se explorarán las diferentes herramientas digitales utilizadas, las dinámicas de juego aplicadas y los resultados obtenidos en términos de participación, rendimiento académico y desarrollo de habilidades socioemocionales.

La didáctica ha sido objeto de un análisis cada vez más detallado, buscando comprender cómo la teoría pedagógica se traduce en la práctica del aula y cómo esta retroalimenta a la teoría. Ha evolucionado hacia un enfoque más colaborativo, donde todos los participantes en el proceso educativo, desde los docentes hasta los estudiantes, aportan sus perspectivas y experiencias (Addine et al., 2020).

La enseñanza de Ciencias Sociales a menudo se reduce a proporcionar información descontextualizada y poco relevante para los estudiantes. En lugar de fomentar la curiosidad y el pensamiento crítico, se les presentan respuestas a preguntas que ellos mismos no se han planteado, lo que limita su capacidad para conectar con el conocimiento y aplicarlo a situaciones reales (Siede, 2010).

La educación en historia y ciencias sociales debe ir más allá de la simple transmisión de conocimientos. Debe fomentar la curiosidad, el pensamiento crítico y la capacidad de los estudiantes para analizar y evaluar la información de manera objetiva, con el fin de formar ciudadanos capaces de participar de manera activa en la vida democrática (Pagé, 2002).

La enseñanza de las Ciencias Sociales se enriquece al combinar diversos métodos que estimulan el pensamiento crítico y la comprensión del mundo. A través de itinerarios imaginarios, los estudiantes exploran diferentes épocas y culturas, mientras que el método comparado les permite analizar similitudes y diferencias entre distintas sociedades. Por otro lado, la observación directa e indirecta los acerca a la realidad social, ya sea a través de visitas a lugares de interés o del análisis de documentos históricos. Finalmente, el método de investigación les brinda la oportunidad de formular preguntas, buscar respuestas y desarrollar sus habilidades investigativas (Vargas y Vargas 2012).

La enseñanza de las Ciencias Sociales se enriquece con una amplia gama de estrategias pedagógicas que facilitan la comprensión de conceptos clave y promueven el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico. Estas herramientas son aplicables en todos los niveles

educativos, desde la primaria hasta la universidad, y contribuyen a formar ciudadanos comprometidos con su entorno social (Muñoz, 2021).

La enseñanza de las Ciencias Sociales se caracteriza por su flexibilidad. Los profesores pueden adaptar sus métodos a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de sus estudiantes. Ya sea a través de exposiciones teóricas, actividades prácticas o proyectos de investigación, el objetivo es siempre fomentar un aprendizaje significativo y profundo.

Fundamentación teórica

La educación está en constante evolución, y la gamificación emerge como una herramienta novedosa para hacer más atractivas las clases y mejorar el desempeño académico de los estudiantes de secundaria. Al incorporar elementos lúdicos al aprendizaje, la gamificación fomenta la participación activa y aprovecha el gusto natural de los jóvenes por los juegos (Villafuerte et al., 2023).

En un mundo cada vez más digital y competitivo, la educación se enfrenta al desafío de mantener a los estudiantes motivados y comprometidos con el aprendizaje. Es en este contexto donde la gamificación emerge como una estrategia pedagógica innovadora, capaz de transformar la manera en que los estudiantes se relacionan con el conocimiento. La gamificación, entendida como la aplicación de elementos propios de los juegos a contextos no lúdicos, ha demostrado ser una herramienta poderosa para fomentar el aprendizaje activo y significativo. “Se le considera una metodología activa que utiliza la potencialidad del juego para favorecer el aprendizaje”. (Cornella, et. al 2020)

Gamificación

La gamificación se destaca como una metodología activa que involucra a los estudiantes de manera profunda, fomentando su participación protagónica en el proceso de aprendizaje. La gamificación se posiciona como una metodología activa que exige la participación constante y la resolución de problemas por parte de los estudiantes. También desarrollan habilidades cognitivas fundamentales. A través de juegos de rol, simulaciones y desafíos colaborativos, los estudiantes pueden explorar diferentes perspectivas, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y construir conocimientos de manera más profunda y significativa. Poot, et al. (2019).

La gamificación y la tecnología están revolucionando la educación en Ecuador. Escuelas y universidades están adoptando plataformas educativas interactivas, juegos serios y simulaciones virtuales para hacer más atractivos los contenidos académicos. Estos enfoques no solo aumentan

la motivación y la concentración de los estudiantes, sino que también desarrollan habilidades clave para el siglo XXI, como el pensamiento computacional, la creatividad y el trabajo en equipo.

La gamificación en la educación permite enseñar de manera interactiva, logrando que los estudiantes participen y disfruten del aprendizaje mientras juegan. Por esta razón, su incorporación en asignaturas con un alto contenido teórico resulta especialmente útil. A continuación, algunas ventajas que ofrece la gamificación son:

1. **Motivación:** Al transformar las tareas escolares en experiencias lúdicas, se genera un ambiente de aprendizaje más atractivo y motivador. Los desafíos, las recompensas y la competencia sana propia de los juegos despiertan la curiosidad natural de los estudiantes y los impulsan a explorar nuevos conocimientos. Además, la sensación de logro y satisfacción que se experimenta al superar obstáculos o alcanzar metas contribuye a reforzar la autoestima y a desarrollar una actitud positiva hacia el aprendizaje.
2. **Aprendizaje activo:** El juego al sumergirse en un entorno lúdico, ya sea físico o digital, se adopta un papel activo, tomando decisiones que influyen directamente en el desenlace de la experiencia. Esta inmersión activa es lo que hace que el aprendizaje sea más significativo y duradero. Cuando los estudiantes se enfrentan a desafíos dentro de un juego, están simulando situaciones reales donde sus elecciones tienen consecuencias.
3. **Desarrollo de habilidades:** Al enfrentarse a desafíos y rompecabezas, los niños aprenden a resolver problemas de forma creativa, a tomar decisiones estratégicas y a pensar de manera lógica. Fomentan la atención y la concentración, al requerir que los niños se enfoquen en una tarea específica y mantengan su interés a lo largo del tiempo.
4. **Interactividad:** La gamificación, al integrar elementos lúdicos y mecánicos de juego en diversos contextos, fomenta una participación activa y personalizada. Esta interactividad propia de los juegos permite adaptar las actividades a los diferentes estilos de aprendizaje y ritmos de cada estudiante, lo que garantiza una experiencia más personalizada y significativa.
5. **Retroalimentación:** La gamificación proporciona una retroalimentación inmediata y personalizada, lo cual es fundamental para el aprendizaje efectivo. A través de puntajes, medallas, niveles y otros indicadores de progreso, los estudiantes reciben información constante sobre su desempeño, permitiéndoles identificar sus fortalezas y debilidades de manera clara y concisa. Esta retroalimentación no solo motiva a los estudiantes a seguir

mejorando, también les brinda la oportunidad de ajustar sus estrategias de aprendizaje y corregir errores de forma oportuna.

Es una estrategia innovadora que utiliza la tecnología para crear experiencias de aprendizaje personalizadas. En este enfoque, el estudiante participa activamente en su propio proceso de aprendizaje, involucrándose a través de plataformas digitales y aplicaciones móviles que le permiten explorar nuevos conocimientos. Además, se adapta a las necesidades específicas de cada estudiante. (Gallego, Molina, & Llorens, 2014)

Según Montoya (2021) “la gamificación es un elemento que vincula de manera significativa los intereses grupales y particulares dentro del aula, involucrando de manera dinámica al estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, fortaleciendo los entornos educativos hacia las Ciencias Sociales y proponiendo nuevos escenarios donde se enriquezca el conocimiento y la interacción con este” (p. 38).

Los resultados de aprendizaje en las Ciencias Sociales según el INEVAL (Instituto Nacional de Evaluación Educativa, 2023), el desempeño en el área de Ciencias Sociales es de 674 puntos, en contraste con las evaluaciones realizadas en el año 2021 que es de 694 puntos, y en el año 2022 se obtuvieron 662 puntos. Estos resultados indican que no alcanzan el rendimiento mínimo requerido de 700 puntos, esto implica que las estrategias didácticas que se están utilizando no son las adecuadas para que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo, en un área que contiene mucho contenido teórico.

De acuerdo a la metodología

Metodología

Enfoque de la investigación

Para la elaboración de la investigación se estableció un enfoque mixto. De acuerdo a (Ortega, 2018) la investigación mixta combina métodos cualitativos y cuantitativos para ofrecer una visión más completa de un problema de estudio. Esta estrategia permite triangular los datos, es decir, contrastar información obtenida a través de diferentes fuentes, lo que fortalece la validez de los resultados.

Tipo de investigación

La investigación según el alcance es descriptiva, ya que busca describir y caracterizar un fenómeno, situación o población, sin la necesidad de explicar o interpretar causas o relaciones. Proporciona una visión general siendo útil para identificar patrones o tendencias, además de identificar

problemáticas dentro la investigación influyendo en la toma de decisiones y por supuesto proporciona información de la investigación en base a la recolección de datos.

Diseño de la investigación

La investigación toma un enfoque de tipo documental según su fuente, dado que se busca principalmente la recopilación de información para así poder compararla y desarrollar un análisis asertivo que permita sacar conclusiones concisas. (Vivero & Sánchez, 2018)

Por supuesto hay que mencionar que puede ser también considerada una aplicación de campo por el simple hecho que la gamificación interactúa con los niños o estudiantes por medio de juegos, lo que implica estar en contacto directo con estudiantes para evidenciar resultados. (Rhoton, 2023)

Para recolectar datos, se empleó una combinación de instrumentos. Con el fin de evaluar el aprendizaje de las Ciencias Sociales (variable dependiente), se realizaron entrevistas semiestructuradas a expertos en la materia. Estas entrevistas se basaron en una guía de preguntas diseñadas para explorar las estrategias metodológicas, recursos, herramientas tecnológicas y prácticas docentes empleadas. Por otro lado, para analizar el uso de la gamificación (variable independiente), se recurrió a la observación directa del proceso de enseñanza, registrando los datos en fichas de observación.

La población y muestra

La población de estudio está conformada por un total de 546 estudiantes que cursan desde Inicial 2 hasta séptimo grado en la Escuela de Educación Básica Fiscomisional Mercedes Navarrete ubicada en Sucúa. Esta población representa a todos los estudiantes matriculados en los niveles educativos mencionados dentro de esta institución educativa en particular.

La muestra de esta investigación está conformada por un total de 36 participantes, distribuidos en 26 estudiantes de cuarto grado y 10 docentes de la Escuela de Educación Básica Fiscomisional Mercedes Navarrete. Los estudiantes, con una edad promedio de 8 años, pertenecen a una población diversa en cuanto a sus habilidades, intereses y ritmos de aprendizaje. En cuanto al género, la muestra se compone de 13 niños y 13 niñas, lo que permite una representación equitativa.

Resultados

En esta investigación se planteó como objetivo identificar como los docentes planifican y desarrollan los procesos de enseñanza en la asignatura de Ciencias Sociales. Para la implementación de una guía de actividades gamificadas con el apoyo de las TICS. La aplicación

del estudio mediante la gamificación con los estudiantes de 4to año “B”, tuvo una duración de 21 días y se lo aplicó en las horas de clase de la asignatura Estudios Sociales. Se utilizó una combinación de computadores para facilitar el aprendizaje.

Diagnóstico Inicial

El diagnóstico inicial, realizado a través de entrevistas semiestructuradas a los docentes, permitió identificar las siguientes estrategias metodológicas: aprendizaje basado en proyectos, líneas de tiempo, debates, escenificación e investigación.

Tabla 1: Metodologías más utilizadas

Preguntas	Frecuencia			
	ABP	Líneas de tiempo	de Debates y discusiones	Investigación
¿Qué estrategias metodológicas utiliza en la enseñanza de las Ciencias Sociales?	30%	20%	10%	40%
Total de encuestados 10 personas				

Tabla 2: Recursos

Preguntas	Frecuencia		
	Tradicionales	Didácticos	Tecnológicos
¿Qué recursos utiliza para la enseñanza de las Ciencias Sociales?	20%	50%	30%
Total de encuestados 10 personas			

Los resultados de la tabla 2, evidencian una marcada preferencia por los recursos didácticos en la enseñanza de las Ciencias Sociales. Con un 50% de los encuestados optando por estos métodos, es evidente que los docentes valoran la importancia de actividades prácticas, como juegos de rol, debates y proyectos, para fomentar un aprendizaje activo y significativo. Si bien los recursos tradicionales aún tienen un lugar en el aula, representando el 20% de las respuestas, es notable el creciente interés por los métodos más dinámicos y participativos. Los recursos tecnológicos, a pesar de su creciente relevancia en la educación, obtuvieron un 30% de las preferencias, lo que sugiere que, aunque están presentes, su uso aún no es tan extendido como el de los recursos didácticos. Estos resultados indican una tendencia hacia una enseñanza de las Ciencias Sociales

más centrada en el estudiante y en el desarrollo de habilidades como la colaboración, la comunicación y la resolución de problemas.

Tabla 3: Herramientas tecnológicas

Preguntas	Frecuencia			
	Youtube	Educaplay	Quizziz	Liveworksheets
¿Qué herramientas tecnológicas emplea en la enseñanza de las Ciencias Sociales?	70%	10%	10%	10%
Total de encuestados personas	10			

Los resultados de la Tabla 3, revela una clara preferencia por YouTube como la herramienta tecnológica más utilizada en la enseñanza de las Ciencias Sociales, con un 70% de los encuestados reportando su uso. Esta plataforma de videos se destaca por su amplia variedad de contenido educativo, facilidad de acceso y capacidad para complementar las explicaciones del docente. Educaplay, Quizziz y Liveworksheets, por su parte, aunque también son utilizadas, presentan una menor frecuencia de uso, con un 10% cada una. Estas herramientas permiten crear actividades interactivas y evaluaciones en línea, lo que sugiere que los docentes están buscando incorporar elementos lúdicos y participativos en sus clases. Sin embargo, el predominio de YouTube indica que los videos siguen siendo el recurso tecnológico más popular para enseñar Ciencias Sociales.

Tabla 4: Tecnologías en el aula

Preguntas	Frecuencia			
	Videos	Juegos	Presentaciones digitales	Mapas digitales
¿Cómo incorpora las tecnologías en sus clases de Ciencias Sociales?	30%	10%	50%	10%
Total de encuestados personas	10			

Los resultados de la tabla 4, revela una clara preferencia por las presentaciones digitales como herramienta tecnológica principal en la enseñanza de las Ciencias Sociales, siendo utilizadas en el 50% de los casos. Esto sugiere que los docentes encuestados valoran la capacidad de las

presentaciones digitales para estructurar la información de manera visual y atractiva, facilitando la comprensión de los estudiantes. Los videos educativos también son utilizados de forma significativa (30%), lo que indica que los docentes reconocen el poder de los recursos audiovisuales para enriquecer las explicaciones y hacer el aprendizaje más dinámico. Por otro lado, aunque los juegos educativos y los mapas digitales son utilizados en menor medida 10% respectivamente, su presencia indica que los docentes están explorando diferentes formas de integrar la tecnología en sus clases, buscando hacer el aprendizaje más interactivo y significativo.

Tabla 5: *Cursos de aprendizaje*

Preguntas	Frecuencia			
	DUA	Entonos Virtuales aprendizaje	Uso de las TIC's de en la educación	Redes Sociales
¿Qué tipo de curso le gustaría recibir?	20%	30%	40%	10%
¿Qué curso considera fundamental en la formación de un docente?	30%	10%	50%	10%

Los resultados de la Tabla 5, indica un marcado interés de los encuestados por profundizar sus conocimientos en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en la educación, con un 40% de preferencia. Esto indica una fuerte demanda por parte de los docentes de adquirir habilidades digitales para mejorar sus prácticas pedagógicas. Le sigue de cerca el interés por el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), con un 30%, lo que sugiere una creciente conciencia sobre la importancia de atender a la diversidad del alumnado. Los entornos virtuales de aprendizaje también generan interés, aunque en menor medida (10%). Por otro lado, el uso de redes sociales como herramienta de formación es la opción menos preferida, con solo un 10% de las preferencias. Este resultado podría indicar que, aunque las redes sociales son ampliamente utilizadas en otros ámbitos, su potencial como herramienta de formación docente aún no es del todo reconocido o explotado.

El análisis exhaustivo del instrumento utilizado para recopilar datos reveló los siguientes resultados.

- El 70% de los docentes entrevistados manifestaron una necesidad imperiosa de contar con herramientas digitales para mejorar sus prácticas pedagógicas. Esta demanda refleja una creciente conciencia sobre el papel fundamental que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC's) desempeñan en la educación actual. Los docentes reconocen que estas herramientas les permiten personalizar los aprendizajes, fomentar la participación activa de los estudiantes y acceder a una amplia variedad de recursos educativos.
- El 30% de los docentes consultados recurren a plataformas de fácil acceso como YouTube y presentaciones para desarrollar sus clases. Esta preferencia por herramientas digitales conocidas y gratuitas sugiere una adaptación gradual de los educadores a las nuevas tecnologías. Sin embargo, esta cifra podría indicar también una brecha digital en la formación docente, ya que un porcentaje considerable aún no se siente cómodo o capacitado para utilizar herramientas más sofisticadas y personalizadas.

Propuesta mediante la gamificación para potenciar el aprendizaje de las Ciencias Sociales

Esta propuesta tiene como objetivo principal presentar una guía de actividades gamificadas basadas en el uso de las TIC's, con un enfoque especial en la gamificación como herramienta para dinamizar el aprendizaje de las Ciencias Sociales (Debe centrar su tema, gamificación).

1. Crear un usuario en la Plataforma Wordwall.
2. Elaboración de actividades gamificadas.
3. Valoración de actividades gamificadas.

A continuación, se destacan los aspectos más importantes a considerar en la propuesta.

Gamificación como propuesta de aprendizaje

Pasos de la propuesta a seguir mediante la gamificación

1. **Diseño de actividades:** desarrolla un sistema de juego o una serie de dinámicas gamificadas que favorezcan la adquisición de los conocimientos y habilidades establecidos. Se seleccionó la plataforma Wordwall, ya que esta plataforma permitió implementar mecánicas de juego como la puntuación, los niveles, las insignias y los desafíos, elementos que han demostrado ser altamente motivadores para los estudiantes.
2. **Mecánicas del juego:** Se establece las reglas del juego, vidas, puntuación, las insignias, los desafíos, los premios, etc. Estos elementos motivan a los participantes a seguir avanzando y superando obstáculos.

3. **Dinámica:** Se establece la forma en que los participantes interactúan con el sistema. Se establecen equipos de trabajo, para que trabajen de manera conjunta enfocados en un objetivo común.
4. **Componentes:** Son los elementos que conforman el juego, como los avatares, los mundos virtuales, los objetos coleccionables, etc. Estos elementos hacen que la experiencia de juego sea más inmersiva y atractiva.
5. **Recompensas:** Se seleccionan los incentivos que se le otorgan a los participantes por alcanzar determinados objetivos. Este puede ser un certificado por participar en el juego.
6. **Retroalimentación:** la información que se proporciona a los participantes sobre su desempeño. Esta retroalimentación debe ser clara, concisa y oportuna para que los participantes puedan ajustar su comportamiento y mejorar sus resultados.
7. **Evaluación de la efectividad de la gamificación:** se realiza una evaluación sobre la efectividad que tuvo la actividad gamificada, se recopila información sobre la participación de los estudiantes, concentración y motivación.

Con esta propuesta basada en la gamificación se ofrecerán experiencias de aprendizaje personalizadas y divertidas, promoviendo una mayor interacción entre los estudiantes, el desarrollo de habilidades digitales y un profundo compromiso con el contenido

Para implementar las actividades gamificadas es clave identificar que juego es idóneo para el objetivo que desees cumplir, para ello la herramienta de **Wordwall** fue escogida para esta investigación.

Wordwall una herramienta para la creación de actividades de índole lúdico, sencillo, entendible y atractivo. Puede usarse para desarrollar actividades interactivas a base de plantillas disponibles que no impiden tener libertad para crear lo que se desee, incluyendo tareas que sean de carácter individual o grupal.

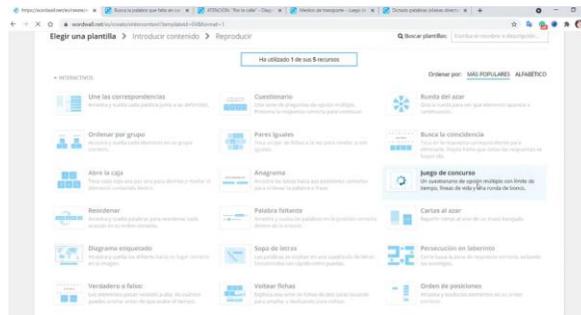
Figura 1: Página principal de la plataforma de Wordwall.



Fuente: Plataforma de Wordwall.

1. Se debe crear una cuenta, se puede acceder con el correo electrónico Gmail, o a su vez crear un usuario y contraseña en el siguiente link: <https://wordwall.net/es>

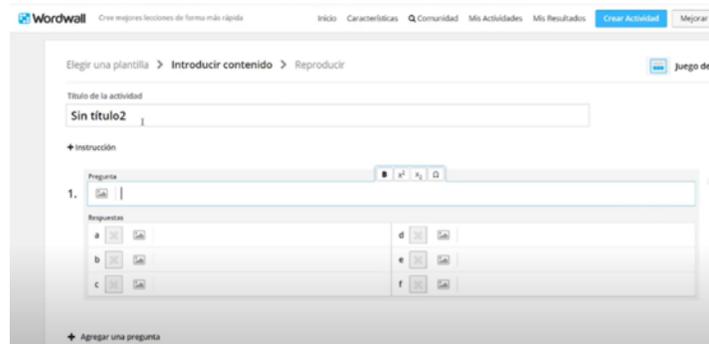
Figura 2: Creación de una actividad gamificada



Fuente: Plataforma de Wordwall

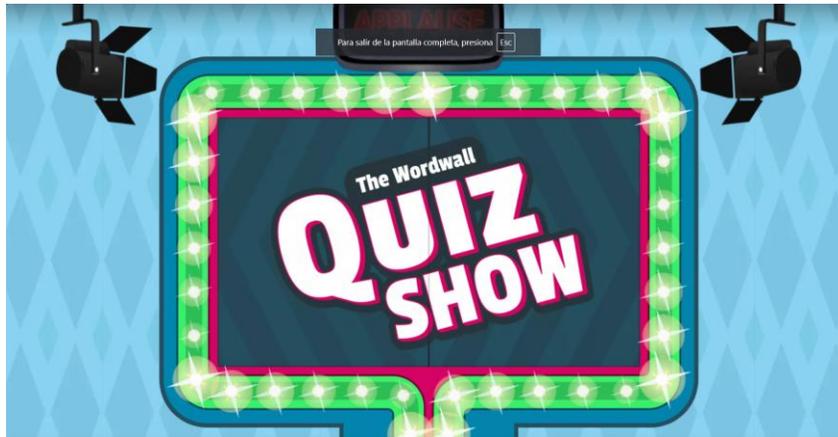
2. Selecciona el tipo de actividad que quiere realizar y dar un clic, llenar los campos solicitados para la actividad.

Figura 3: Presentación de la actividad



3. Se visualiza la actividad y se llenan los datos requeridos de acuerdo a la plantilla escogida.

Figura 4: Publicación y evaluación



4. Se publica la actividad y los estudiantes ingresaran con un correo electrónico. Al finalizar la actividad aparecerá la ubicación en el tablero y los aciertos que tienen.

Implementación de metodologías activas mediante la plataforma Wordwall

La implementación de Wordwall mediante actividades gamificadas ha favorecido a la educación para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo, permitiendo a los estudiantes avanzar a su propio ritmo (Zambrano-Álava et al.,2020).

Wordwall es una plataforma que permite mejorar la enseñanza en los estudiantes. Esta plataforma es interactiva, por lo que los docentes deberían estar capacitados para poder utilizar este recurso, este sitio permite que los docentes puedan acceder a varias actividades lúdicas, dinámicas, atractivas, además permite evaluar a los estudiantes y monitorear su avance de manera automática. Para la validación de la propuesta se aplicaron las siguientes técnicas: capacitación y observación y se aplicó una ficha de observación, a continuación, se detallan los resultados obtenidos:

Los resultados obtenidos a través de la observación de las actividades y las respuestas de los docentes confirman la efectividad de las actividades gamificadas diseñadas en Wordwall para la enseñanza de las Ciencias Sociales. La implementación de estas dinámicas ha demostrado ser una estrategia pedagógica valiosa, al fomentar un aprendizaje activo, significativo y motivador para los estudiantes. Los docentes han valorado positivamente el impacto de estas actividades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, evidenciando una mejora en la comprensión de los contenidos y un

mayor engagement por parte de los estudiantes. En conclusión, la integración de elementos lúdicos y tecnológicos en el aula, a través de plataformas como Wordwall, representa una herramienta prometedora para enriquecer las experiencias educativas y optimizar los resultados académicos.

La implementación de actividades gamificadas en Wordwall resultó en un notable incremento en la motivación y el compromiso de los estudiantes de cuarto grado. Al transformar las dinámicas de juego en experiencias individuales y tecnológicas, se observó un mayor interés y participación por parte de los alumnos, lo que sugiere que la gamificación puede ser una herramienta eficaz para estimular el aprendizaje en diversos contextos educativos.

La capacitación y observación en el aula de informática revelaron el potencial de las TIC's para potenciar significativamente el aprendizaje de los estudiantes en Ciencias Sociales. Los docentes, al dominar diversas plataformas digitales, pueden crear clases más atractivas y dinámicas, estimulando la participación activa de los alumnos. Esta metodología no solo beneficia el área de Ciencias Sociales, sino que puede ser aplicada con éxito en otras disciplinas, enriqueciendo así el proceso educativo en su conjunto.

Se sugiere que los docentes incorporen plataformas de gamificación en sus clases para fomentar un aprendizaje más activo y significativo en los estudiantes. Estas herramientas ofrecen una amplia variedad de recursos y mecánicas de juego que pueden adaptarse a diferentes disciplinas y niveles educativos. Al transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia lúdica, se incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que a su vez favorece la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades clave para el siglo.

Conclusiones

- Destacar la importancia que tiene la creación de videojuegos educativos, dado que con ellos se puede obtener grandes resultados en relación calidad aprendizaje, los videojuegos demuestran no ser solo un medio de entretenimiento sino que también amplifican de manera drástica la atención de los estudiantes a la hora de aprender, reduciendo posiblemente el estrés que produce el salón de clases e incentivando a participar más haciendo que el estudiar las ciencias sociales sea una actividad recreativa.
- La herramienta Wordwall, fue indispensable durante la investigación, es útil para que el docente pueda plasmar su esencia en los juegos, además del hecho de poder diseñar niveles

o plataformas sumamente entretenidos y sobre todo diversos con un gran enfoque a la materia que este dicte, siendo en este caso muy útil para las Ciencias Sociales.

- En base a los resultados obtenidos durante el desarrollo de esta investigación, podemos sacar varias conclusiones a partir del hecho de que en efecto se obtuvo un buen uso de la gamificación para potenciar el aprendizaje de las Ciencias Sociales, creando videojuegos capaces de captar el material disponible de los libros de texto e ilustrarlo de forma óptima al estudiante para una correcta enseñanza aprendizaje.
- Se realizó la comprobación que, mediante la aplicación de las TIC's, logra potenciar el aprendizaje de los estudiantes atrayéndoles de manera lúdica y participativa. A través de recursos digitales lúdicos y participativos, se ha constatado que los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas superiores, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad. Además, este enfoque ha generado un mayor compromiso y motivación, fomentando un ambiente de aprendizaje más positivo y significativo.
- Una encuesta a expertos en la enseñanza de Ciencias Sociales reveló que la gamificación es una herramienta estratégica clave para optimizar el aprendizaje en esta área, gracias a su capacidad para generar un aprendizaje significativo y duradero. Los expertos enfatizaron la necesidad de un diseño cuidadoso de las actividades gamificadas, así como la importancia de una retroalimentación clara y oportuna y el fomento del trabajo en equipo. Además, destacaron que un sistema de puntuación motivador y justo es fundamental para el éxito de la propuesta. En general, los expertos se mostraron optimistas sobre el potencial de la gamificación para transformar la enseñanza de las Ciencias Sociales y mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Conflicto de intereses:

La autora declara que no existe conflicto de interés con relación al artículo presentado.

Referencias

1. Addine, F., Recarey, S., Fuxá, M., & Fernández, S. (2020). *Didáctica: teoría y práctica*. Editorial Pueblo y Educación.
2. Aguaded, I., Vizcaíno-Verdú, A., & Sandoval-Romero, Y. (2019). Competencia mediática y digital: Del acceso al empoderamiento. *AlfaMed*, 313.

3. Candel, E. C. (2023). El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. Universidad Camilo José Cela.
4. Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
5. Egas-Villafuerte, V. P., Pazmiño-Arcos, W. R., Vinueza-Morán, O. O., & Alfaro-Rodas, G. C. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo de Conocimiento*.
6. Gallego, F. J., Molina, R., & Llorens, F. (2014). JENUI. Obtenido de Gamificar un propuesta docente:
7. [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicio%CC%81n).pdf)
8. Gracia, E. D., Pinto, A., & Sáez, A. (2021). La gamificación como estrategia mediadora del. Santiago: SEMILLA CIENTÍFICA. ISSN: 2710-7574 ISSN Electrónico.
9. Lemus, D. A. (2021). Gamificación como estrategia didáctica en las Ciencias Sociales (monografía de compilación).
10. Lemus, D. A. (2021). Gamificación como estrategia didáctica en las Ciencias Sociales . Universidad Antonio Mariño, 54.
11. Montoya Lemus, D. A. (2021). Gamificación como estrategia didáctica en las ciencias sociales (monografía de compilación).
12. Navarrete García, C. (2017). La gamificación al servicio de las Ciencias Sociales en Secundaria. Teoría y práctica docente.
13. Pagé, J. (2002). Aprender a enseñar historia y ciencias sociales: el currículo y la didáctica de las ciencias sociales. *Pensamiento educativo*, 30(1), 255-269.
14. <https://cuadernos.info/index.php/pel/article/view/26411/21219>
15. Poot, A. D. B., & Ojeda, J. I. M. (2019). El uso de la gamificación para el desarrollo del pensamiento lógico y crítico. In *Competencia mediática y digital: Del acceso al empoderamiento* (pp. 139-146). Grupo Comunicar.
16. Reche, A. R. (2021). LA GAMIFICACIÓN EN LAS CIENCIAS SOCIALES EN UN CONTEXTO EDUCATIVO EN TRANSFORMACIÓN. *Gepgraphos*, 139.

17. Rhoton, S. (2023). Enciclopedia Significados. Obtenido de Investigación de campo: <https://www.significados.com/investigacion-de-campo/>
18. Rojas Soler, L., & Amber, D. (2022). Impacto de la gamificación con TIC en la enseñanza de las ciencias sociales en estudiantes de cuarto grado de primaria. *MLS Educational Research (MLSER)*, 6(2). <https://doi.org/10.29314/mlser.v6i2.1238>
19. SANTANA, J. C. (2018). EL JUEGO Y LA GAMIFICACIÓN EN LAS CIENCIAS SOCIALES. Universidad de la Laguna, 62.
20. Siede, I. (2010). Preguntas y problemas en la enseñanza de las Ciencias Sociales. *Ciencias sociales en la escuela. Criterios y propuestas para la enseñanza*, 269-294.
21. Tigse Anchatipan, W. R. (2024). Metodologías Activas y el Aprendizaje Significativo (Master's thesis). https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/43019/1/TESIS_FINAL_RAFAEL_TIGSE%20-%202024%20R.pdf
22. Vivero, L., & Sánchez, B. I. (2018). Unidad de Apoyo para el Aprendizaje. Obtenido de https://repositoriouapa.cuaieed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/1516/mod_resource/content/3/contenido/index.html
23. Zambrano-Álava, A. P., Luque-Alcívar, K. E., Lucas-Zambrano, M. D., & Lucas-Zambrano, A. T. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado . *Dominio de las ciencias*.