

La gamificación como estrategia para fortalecer el aprendizaje en Estudios Sociales en Educación Básica Media
Gamification as a Strategy to Strengthen Learning in Social Studies in Middle Basic Education

MSc. Erazo Lluquin Gabriel Fernando, Dr. Santillan Mariño Mario Roberto, MSc. Mejía Martínez Laura Angélica, Lic. Ramos Andrade Publio Wilmer.

DIMENSIÓN CIENTÍFICA

Enero - junio, V°7-N°1; 2026

Recibido: 05-05-2026

Aceptado: 12-05-2026

Publicado: 30-06-2026

PAIS

- Chimborazo - Ecuador
- Chimborazo - Ecuador
- Chimborazo - Ecuador
- Chimborazo - Ecuador

INSTITUCION

- Unidad Educativa "Provincia de Chimborazo"
- Unidad Educativa "Provincia de Chimborazo"
- Unidada Educativa Puruha
- Unidad Educativa Ing Hermel Tayupanda

CORREO:

- ✉ gabriel.erazo@docentes.educacion.edu.ec
- ✉ roberto.santillan@educacion.gob.ec
- ✉ angelica.mejia@educacion.gob.ec
- ✉ publio.ramos@educacion.gob.ec

ORCID:

- 🌐 <https://orcid.org/0009-0000-4311-1948>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0004-3271-8823>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0002-1345-8814>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0001-7889-4871>

FORMATO DE

Erazo, G., Santillan, M., Mejía, L. & Ramos, P. (2026). *La gamificación como estrategia para fortalecer el aprendizaje en Estudios Sociales en Educación Básica Media*. Revista G-ner@ndo, V°7 (N°1), p. 4946 – 4956.

Resumen

La presente investigación analiza la influencia de la gamificación en el aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de Educación Básica Media. El objetivo general fue determinar el impacto de estrategias gamificadas en la motivación, participación y comprensión de contenidos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. La relevancia del estudio radica en la necesidad de incorporar metodologías activas e innovadoras que respondan a las demandas educativas contemporáneas y fortalezcan el aprendizaje significativo en asignaturas tradicionalmente asociadas con metodologías expositivas. Metodológicamente, el estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y correlacional, con diseño no experimental y corte transversal. La población estuvo conformada por estudiantes de Educación Básica Media y docentes del área de Estudios Sociales. Para la recolección de datos se aplicó una encuesta estructurada con escala tipo Likert y una ficha de observación orientada al análisis de participación e interacción estudiantil. Los resultados evidenciaron una percepción favorable hacia la gamificación, registrándose altos niveles de aceptación en el uso de dinámicas lúdicas y recursos digitales. Asimismo, se identificó influencia positiva en variables como motivación académica, participación activa y comprensión de contenidos. Se concluye que la gamificación constituye una estrategia pedagógica pertinente para fortalecer procesos de aprendizaje en Estudios Sociales, favoreciendo entornos educativos más dinámicos, participativos e inclusivos.

Palabras clave: gamificación, aprendizaje, innovación educativa.

Abstract

This research analyzes the influence of gamification on Social Studies learning in Middle Basic Education students. The general objective was to determine the impact of gamified strategies on motivation, participation, and content comprehension within the teaching-learning process. The relevance of the study lies in the need to incorporate active and innovative methodologies that respond to contemporary educational demands and strengthen meaningful learning in subjects traditionally associated with expository methods. Methodologically, the study was developed under a quantitative approach, with a descriptive and correlational scope, using a non-experimental cross-sectional design. The population consisted of Middle Basic Education students and Social Studies teachers. Data collection was carried out through a structured survey with a Likert scale and an observation sheet focused on analyzing student participation and interaction. The results showed a favorable perception of gamification, with high levels of acceptance regarding the use of playful dynamics and digital resources. Likewise, a positive influence was identified on variables such as academic motivation, active participation, and content comprehension. It is concluded that gamification constitutes a relevant pedagogical strategy to strengthen learning processes in Social Studies, promoting more dynamic, participatory, and inclusive educational environments.

Keywords: gamification, learning, educational innovation.

Introducción

En el contexto educativo actual, la incorporación de estrategias metodológicas innovadoras constituye una necesidad para responder a las demandas de aprendizaje de estudiantes inmersos en entornos digitales. Dentro de estas estrategias, la gamificación ha adquirido relevancia como una metodología que integra elementos propios del juego, tales como recompensas, niveles, desafíos, narrativas y sistemas de puntuación, con el propósito de incrementar la motivación, participación y compromiso del estudiantado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el ámbito escolar, su aplicación ha demostrado resultados favorables en distintas áreas del conocimiento, especialmente en aquellas asignaturas percibidas como tradicionales o poco dinámicas.

El presente artículo aborda la relación entre la gamificación y el aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales en Educación Básica Media. Esta área curricular cumple un papel fundamental en la formación integral del estudiante, al favorecer el desarrollo del pensamiento crítico, la comprensión histórica, geográfica y ciudadana, así como el fortalecimiento de valores vinculados a la convivencia social y el ejercicio responsable de derechos y deberes. Sin embargo, frecuentemente esta asignatura es asociada con metodologías centradas en la memorización de contenidos, repetición de información y limitada participación activa del alumnado, situación que genera desmotivación y bajo interés académico.

Diversas investigaciones señalan que la metodología tradicional continúa predominando en múltiples contextos educativos, restringiendo la posibilidad de implementar recursos didácticos innovadores. Frente a esta problemática, la gamificación surge como una alternativa pedagógica orientada a transformar la experiencia educativa mediante dinámicas interactivas que convierten al estudiante en protagonista de su aprendizaje. Estudios previos evidencian que esta estrategia favorece el aprendizaje significativo, mejora la atención, incrementa la motivación

intrínseca y fortalece habilidades cognitivas y sociales mediante el uso responsable de herramientas tecnológicas .

Desde el enfoque teórico, esta investigación se sustenta en postulados del constructivismo, cognitivismo y conectivismo, corrientes que reconocen al estudiante como agente activo en la construcción del conocimiento. Asimismo, la gamificación se vincula con principios del aprendizaje significativo propuesto por Ausubel, al facilitar conexiones entre conocimientos previos y nuevos contenidos mediante experiencias dinámicas y contextualizadas.

La relevancia de este estudio radica en aportar evidencia sobre el potencial pedagógico de la gamificación en Estudios Sociales, demostrando que su implementación no se limita al entretenimiento, sino que constituye una estrategia didáctica capaz de fortalecer el rendimiento académico, promover competencias digitales y favorecer una educación más inclusiva, participativa y contextualizada. Además, responde a lineamientos educativos nacionales orientados a integrar tecnologías de la información y comunicación dentro del proceso formativo.

En este sentido, el objetivo general del estudio es analizar la influencia de la gamificación en el aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de Educación Básica Media. Se plantea como hipótesis que la implementación de elementos gamificados influye positivamente en el aprendizaje significativo, incrementando la atención, interés y motivación del estudiantado mediante actividades apoyadas en recursos digitales y dinámicas lúdicas

Métodos y Materiales

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, debido a que permitió recolectar, medir y analizar datos relacionados con la influencia de la gamificación en el aprendizaje de Estudios Sociales en estudiantes de Educación Básica Media. Este enfoque facilitó la obtención de información objetiva mediante procedimientos sistemáticos orientados a identificar relaciones entre variables y contrastar la hipótesis planteada.

El tipo de investigación fue descriptiva y correlacional. Se consideró descriptiva porque permitió caracterizar el uso de estrategias gamificadas y el nivel de aprendizaje en el área de

Estudios Sociales; y correlacional, debido a que analizó la relación existente entre la variable independiente, gamificación, y la variable dependiente, aprendizaje. Asimismo, se empleó un diseño no experimental, de corte transversal, ya que las variables fueron observadas en su contexto natural sin manipulación deliberada y la información fue recolectada en un único momento temporal.

La población estuvo conformada por estudiantes de Educación Básica Media y docentes vinculados al área de Estudios Sociales. Para el estudio se trabajó con una muestra seleccionada mediante muestreo no probabilístico por conveniencia, considerando la accesibilidad de los participantes y la disponibilidad institucional para el levantamiento de información.

Como técnicas de recolección de datos se utilizaron la encuesta y la observación. La encuesta fue aplicada a estudiantes mediante un cuestionario estructurado con preguntas cerradas y escala tipo Likert, diseñado para identificar percepciones relacionadas con motivación, participación, interés y uso de recursos gamificados en el proceso de aprendizaje. Complementariamente, se empleó una ficha de observación dirigida a registrar comportamientos, interacción y participación estudiantil durante el desarrollo de actividades pedagógicas vinculadas con dinámicas lúdicas y herramientas digitales.

Para el procesamiento y análisis de la información se utilizaron procedimientos estadísticos descriptivos, incluyendo frecuencias, porcentajes y representación gráfica de resultados, lo cual permitió interpretar tendencias y contrastar hallazgos respecto al objetivo general del estudio.

En cuanto a consideraciones éticas, se garantizó la participación voluntaria de los involucrados, confidencialidad de la información recolectada y uso exclusivamente académico de los datos obtenidos. Entre los criterios de inclusión se consideró a estudiantes matriculados en Educación Básica Media y docentes del área de Estudios Sociales; mientras que se excluyeron participantes ajenos al nivel educativo o con registros incompletos.

Como limitación principal se identificó el acceso restringido al tiempo de aplicación de instrumentos, así como la disponibilidad tecnológica para implementar algunas herramientas gamificadas dentro del contexto educativo analizado.

Análisis de Resultados

Tabla 1 *Percepción estudiantil sobre el uso de gamificación en Estudios Sociales*

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	42	46%
De acuerdo	31	34%
Indiferente	10	11%
En desacuerdo	6	7%
Muy en desacuerdo	2	2%
Total	91	100%

Los resultados evidencian una percepción favorable hacia la implementación de estrategias gamificadas en la asignatura de Estudios Sociales. El 46% de los estudiantes manifestó estar muy de acuerdo con el uso de herramientas lúdicas y dinámicas interactivas como apoyo al aprendizaje, mientras que un 34% indicó estar de acuerdo. En conjunto, el 80% de respuestas positivas refleja una alta aceptación de la gamificación como recurso pedagógico.

Estos datos permiten inferir que los estudiantes valoran positivamente metodologías activas que rompen con esquemas tradicionales de enseñanza centrados exclusivamente en memorización y exposición magistral. La incorporación de elementos como recompensas, retos, competencias y retroalimentación inmediata incrementa la participación, genera mayor compromiso académico y fortalece la atención durante el desarrollo de clases.

Por otro lado, únicamente el 9% manifestó desacuerdo o fuerte desacuerdo, porcentaje relativamente bajo que puede asociarse a limitaciones de acceso tecnológico, preferencias individuales por métodos convencionales o escasa familiaridad con plataformas digitales educativas.

El 11% de respuestas indiferentes evidencia que aún existe un grupo de estudiantes para quienes la metodología aplicada no genera cambios significativos o requieren procesos de

adaptación progresiva. Esto sugiere la importancia de una planificación didáctica equilibrada que combine innovación pedagógica con objetivos curriculares claramente definidos.

En términos generales, los resultados confirman que la gamificación favorece un entorno de aprendizaje más dinámico, motivador y participativo, permitiendo que el estudiante asuma un rol más activo en la construcción de conocimientos.

Tabla 2 *Influencia de la gamificación en dimensiones del aprendizaje*

Dimensión evaluada	Alto	Medio	Bajo
Motivación académica	68%	24%	8%
Participación en clase	72%	19%	9%
Comprensión de contenidos	64%	27%	9%
Retención de información	59%	30%	11%

Los resultados muestran que la gamificación presenta mayor impacto en la participación en clase, alcanzando un nivel alto del 72%. Este hallazgo evidencia que las dinámicas basadas en retos, competencias y actividades colaborativas favorecen la interacción constante del estudiante, reduciendo conductas pasivas dentro del aula.

La motivación académica alcanzó un 68% en nivel alto, confirmando que la incorporación de mecánicas propias del juego incrementa el interés del alumnado por desarrollar tareas, cumplir objetivos y participar activamente en procesos de evaluación formativa.

Respecto a la comprensión de contenidos, el 64% se ubicó en nivel alto, indicando que la presentación dinámica de información facilita procesos cognitivos vinculados con atención selectiva, asociación conceptual y aprendizaje significativo. Esto resulta especialmente relevante en Estudios Sociales, asignatura caracterizada por el manejo de contenidos históricos, geográficos y ciudadanos que suelen percibirse como abstractos o extensos.

La retención de información presentó el porcentaje más bajo dentro de nivel alto (59%), aunque mantiene predominio positivo. Este resultado sugiere que, si bien la gamificación

fortalece adquisición inicial del conocimiento, su consolidación a largo plazo depende también de refuerzo pedagógico, repetición espaciada y contextualización práctica.

En síntesis, la evidencia demuestra que la gamificación influye favorablemente en múltiples dimensiones del aprendizaje, destacándose principalmente en participación y motivación, variables directamente relacionadas con mejora del clima de aula y predisposición hacia el aprendizaje.

Discusión

Los hallazgos obtenidos evidencian que la gamificación constituye una estrategia didáctica efectiva para fortalecer el aprendizaje en Estudios Sociales dentro de Educación Básica Media. Los altos niveles de aceptación estudiantil y el impacto favorable sobre motivación, participación y comprensión respaldan el potencial pedagógico de esta metodología en contextos escolares contemporáneos.

Estos resultados coinciden con postulados del constructivismo, que sostienen que el aprendizaje ocurre de manera más significativa cuando el estudiante participa activamente en la construcción del conocimiento. La gamificación responde a esta lógica al transformar actividades académicas en experiencias dinámicas mediadas por objetivos, recompensas y resolución de desafíos.

Asimismo, los resultados son consistentes con investigaciones previas que destacan que el uso de recursos digitales y mecánicas lúdicas incrementa la motivación intrínseca del alumnado. La motivación representa un factor determinante en el rendimiento académico, especialmente en asignaturas tradicionalmente asociadas con desinterés o baja participación.

En relación con Estudios Sociales, los resultados adquieren especial relevancia debido a que esta área curricular demanda comprensión contextual, pensamiento crítico y análisis reflexivo. La gamificación permite resignificar contenidos mediante experiencias más interactivas, facilitando la apropiación de conocimientos históricos, geográficos y ciudadanos.

No obstante, los resultados también evidencian ciertas limitaciones. Aunque la retención de información presentó resultados positivos, fue la dimensión con menor porcentaje en nivel alto. Esto sugiere que la gamificación, por sí sola, no garantiza consolidación profunda del aprendizaje, siendo necesario complementarla con estrategias de refuerzo, evaluación continua y actividades de transferencia conceptual.

Desde una perspectiva práctica, este estudio aporta evidencia aplicable a docentes interesados en innovar procesos de enseñanza mediante herramientas digitales como Kahoot, Quizizz, Genially o plataformas similares. Su implementación puede contribuir no solo al fortalecimiento académico, sino también al desarrollo de competencias digitales, autonomía y trabajo colaborativo.

La novedad científica del presente trabajo radica en analizar específicamente la influencia de la gamificación en Estudios Sociales en Educación Básica Media, ámbito donde aún existe menor producción investigativa en comparación con áreas como Matemática, Ciencias Naturales o Lengua.

Finalmente, se concluye que la gamificación representa una estrategia pertinente e innovadora alineada con tendencias educativas actuales, favoreciendo procesos de aprendizaje más inclusivos, participativos y significativos. Se recomienda profundizar futuras investigaciones mediante diseños experimentales longitudinales que permitan evaluar impacto sostenido en rendimiento académico y desarrollo de competencias a largo plazo.

Conclusiones

La incorporación de estrategias gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales evidencia una contribución significativa al fortalecimiento de dinámicas pedagógicas centradas en la participación activa del estudiante. Más allá del componente lúdico, la gamificación se consolida como una metodología didáctica capaz de transformar prácticas tradicionales en experiencias de aprendizaje más interactivas, estructuradas y orientadas al desarrollo integral del alumnado.

A partir del análisis realizado, se determina que la gamificación influye favorablemente en variables clave del aprendizaje, particularmente en la motivación académica, participación en clase y comprensión de contenidos. Estos hallazgos respaldan postulados teóricos del constructivismo y aprendizaje significativo, al demostrar que el estudiante aprende con mayor efectividad cuando interactúa con contenidos contextualizados, recibe retroalimentación inmediata y asume un rol protagónico dentro del proceso formativo.

Asimismo, se identifica que la implementación de herramientas digitales asociadas a dinámicas gamificadas representa una oportunidad para fortalecer competencias tecnológicas y habilidades colaborativas, aspectos relevantes en contextos educativos contemporáneos. En este sentido, la gamificación no debe comprenderse como un recurso aislado ni exclusivamente recreativo, sino como una estrategia pedagógica planificada y coherente con objetivos curriculares.

No obstante, los resultados también sugieren que el impacto de la gamificación en procesos de retención y consolidación del conocimiento requiere mayor profundización. Esto plantea la necesidad de complementar dichas estrategias con metodologías de seguimiento, refuerzo conceptual y evaluación continua que permitan garantizar aprendizajes sostenibles en el tiempo.

Como proyección investigativa, se considera pertinente desarrollar estudios longitudinales y diseños experimentales que permitan analizar el efecto de la gamificación en el rendimiento académico a largo plazo, así como explorar su incidencia en otras áreas curriculares y niveles educativos. Del mismo modo, resulta relevante investigar las condiciones institucionales, tecnológicas y formativas que facilitan o limitan su implementación efectiva dentro del aula.

Referencias bibliográficas

- Almeida, F., & Simoes, J. (2021). The role of serious games, gamification and industry 4.0 tools in the education 4.0 paradigm. *Contemporary Educational Technology*, 13(2), ep295. <https://doi.org/10.30935/cedtech/9607>
- Buitrago, R., & Herrera, L. (2022). Gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en educación básica. *Revista Educación y Humanismo*, 24(42), 115–130. <https://doi.org/10.17081/eduhum.24.42.5601>
- Cabero-Almenara, J., Barroso-Osuna, J., & Llorente-Cejudo, C. (2021). Educational uses of gamification in higher and basic education: A systematic review. *Sustainability*, 13(4), 2247. <https://doi.org/10.3390/su13042247>
- Domínguez, A., & Pérez, M. V. (2023). Gamification and motivation in secondary education students: Effects on engagement and academic achievement. *Education Sciences*, 13(6), 589. <https://doi.org/10.3390/educsci13060589>
- Flores, E., & Sánchez, M. (2021). Estrategias gamificadas para el fortalecimiento del aprendizaje activo en ciencias sociales. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(3), 85–98. <https://doi.org/10.6018/reifop.469621>
- García, I., & Martínez, A. (2022). Gamificación en contextos escolares: impacto en la motivación y rendimiento académico. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 63, 7–29. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.91634>
- Gómez-Trigueros, I. M. (2020). Digital teaching competence and space competence with TPACK in social sciences. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1143–1157. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.3.1143>
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2020). Gamification in education: An overview on learning, motivation, and participation. *Education Sciences*, 10(8), 214. <https://doi.org/10.3390/educsci10080214>
- Parra-González, M. E., Segura-Robles, A., & López-Belmonte, J. (2020). Active and emerging methodologies for ubiquitous education: Potentials of flipped learning and gamification. *Sustainability*, 12(2), 602. <https://doi.org/10.3390/su12020602>
- Pérez-López, I. J., Rivera García, E., & Trigueros Cervantes, C. (2021). The impact of gamification on motivation and academic performance in education: A systematic review.
-

International Journal of Environmental Research and Public Health, 18(17), 9220.
<https://doi.org/10.3390/ijerph18179220>

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>
