

La gamificación como metodología activa para desarrollar el bloque curricular Historia e Identidad en Ciencias Sociales.

Gamification as an active methodology to develop the curricular block History and Identity in Social Sciences.

Miriam Natali Correa Venegas, Enriqueta Marisol Maldonado Pulupa, Yurelquis Marzo Villalón & Graciela Abad Peña.

CIENCIA E INNOVACIÓN EN
DIVERSAS DISCIPLINAS
CIENTÍFICAS.

Enero - junio, V°6-N°1; 2025

Recibido: 30-05-2025

Aceptado: 09-06-2025

Publicado: 30-06-2025

PAIS

- Ecuador, Cotopaxi
- Ecuador, Durán
- Ecuador, Durán
- Ecuador, Durán

INSTITUCION

- Unidad Educativa PCEI Britain School
- Universidad Bolivariana del Ecuador
- Universidad Bolivariana del Ecuador
- Universidad Bolivariana del Ecuador

CORREO:

- ✉ mncorreav@ube.edu.ec
- ✉ emmaldonadop@ube.edu.ec
- ✉ ymarzo@ube.edu.ec
- ✉ gabadp@ube.edu.ec

ORCID:

- 🌐 <https://orcid.org/0009-0004-7344-1584>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0007-5439-6177>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0005-3762-8197>
- 🌐 <https://orcid.org/0000-0002-3684-7233>

FORMATO DE CITA APA.

Correa, M., Maldonado, E., Marzo, Y. & Abad, G. (2025). La gamificación como metodología activa para desarrollar el bloque curricular Historia e Identidad en Ciencias Sociales. *Revista G-ner@ndo*, V°6 (N°1), 6016 – 6047.

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo implementar la gamificación como metodología activa para desarrollar el bloque curricular historia e identidad en Ciencias Sociales, de esta manera aumentar el interés y la participación estudiantil mediante elementos lúdicos, que puedan mejorar la comprensión y la retención de conceptos complejos. Además, se espera que fomente el desarrollo de habilidades del siglo XXI como el pensamiento crítico y la colaboración, adaptando la enseñanza a las preferencias de las nuevas generaciones, promoviendo la empatía y la valoración del patrimonio cultural de una manera más efectiva y atractiva integrando un enfoque mixto que combina técnicas cualitativas y cuantitativas. Se realizaron evaluaciones de conocimientos, entrevistas a docentes y observaciones áulicas, teniendo como muestra un grupo de 25 estudiantes de tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa PCEI Britain School. Los resultados evidencian que, si bien algunos estudiantes adquieren aprendizajes básicos mediante métodos tradicionales, hay áreas como la comprensión de civilizaciones prehispánicas, organización social y mestizaje que requieren estrategias activas para mejorar la retención y el rendimiento académico. Se identificaron limitaciones en el acceso a recursos tecnológicos e infraestructura, lo que dificulta la implementación de metodologías modernas. Como respuesta, se propuso el diseño de actividades didácticas interactivas en plataformas digitales (Kahoot, Quizziz, Cerebriti) que, mediante dinámicas lúdicas, promuevan la participación activa y el establecimiento de nuevos hábitos de aprendizaje.

Palabras clave: gamificación; enseñanza; aprendizaje; metodología activa; recursos tecnológicos.

Abstract

This research aims to implement gamification as an active methodology to develop the curricular block History and Identity within the subject of Social Sciences. The goal is to increase student interest and participation through playful elements that can enhance the understanding and retention of complex concepts. Furthermore, it is expected to promote the development of 21st-century skills such as critical thinking and collaboration, by adapting teaching methods to the preferences of new generations, and fostering empathy and appreciation for cultural heritage in a more effective and engaging way. A mixed-method approach was adopted, combining qualitative and quantitative techniques, including knowledge assessments, teacher interviews, and classroom observations. The study sample consisted of 25 third-year high school students from Unidad Educativa PCEI Britain School. The results show that while some students acquire basic knowledge through traditional methods, there are areas—such as understanding pre-Hispanic civilizations, social organization, and mestizaje—that require active strategies to improve retention and academic performance. Limitations were identified in access to technological resources and infrastructure, which hinder the implementation of modern methodologies. As a response, the design of interactive educational activities using digital platforms (Kahoot, Quizziz, Cerebriti) was proposed. These tools, through playful dynamics, promote active student participation and the development of new learning habits.

Keywords: Gamification; teaching; learning; active methodology; technological resources.

Introducción

La educación ha sido un desafío tanto para los maestros como para los estudiantes, debido a las nuevas tecnologías, lo cual hace imperativo que se deba implementar metodologías activas dentro del salón de clase. De este reto no escapa la educación técnica, debido a que el mundo laboral también se moderniza constantemente, los estudiantes de esta modalidad educativa se ven en la necesidad de adquirir habilidades aplicables a dicho entorno.

La gamificación como metodología activa tiene como principio el trasladar juegos al ámbito educativo, facilitando que los estudiantes adquieran conocimientos de una forma divertida y a la vez que obtienen nuevas habilidades, dónde el estudiante se convierte en un elemento activo y eje dentro del proceso de aprendizaje impulsando la autonomía del mismo.

En la actualidad a nivel global, la gamificación ha sido aplicada en diversas estrategias educativas con el fin de enseñar y aprender, demostrando que es una destreza que motiva a los estudiantes a realizar actividades que anteriormente les parecía aburridas, creando hábitos de esfuerzo, fomentando la participación y autonomía, En Europa, España se encuentran varios centros educativos que aplican efectivamente la gamificación, obteniendo resultados muy alentadores, en el proceso de aprendizaje.

No obstante en Ecuador, son muy pocos los casos de gamificación educativa, eso no quiere decir que no exista la práctica de esta metodología activa, el Ministerio de Educación (2021) muestra evidencia de que la gamificación es posible, todo esto dentro de un artículo que menciona el desarrollo de un juego para conocer, características y problemas de las diferentes regiones del país; aunque en su mayoría las unidades educativas no poseen la infraestructura necesaria para trabajar con esta metodología, no se puede descartar totalmente el ponerla en práctica, en la actualidad.

Para la investigación es necesario centrarse en Ecuador, país que presenta una tasa promedio del 14% de personas que se encuentran en el segmento de escolaridad inconclusa, las causas son diversas entre ellas tenemos la falta de recursos económicos, el poco interés en la educación, entre otros. En cuanto al marco legal, la Constitución de la República (2008) en conjunto con la Ley Orgánica de Educación Intercultural, LOEI (2015) garantizan el acceso universal a la educación sin discriminación, obteniendo como resultado varios acuerdos ministeriales que regulan la oferta educativa para las personas con escolaridad inconclusa dando paso a las Unidades Educativas PCEI.

Según Márquez (2023) una metodología activa es un proceso interactivo basado en la comunicación profesor-estudiante, estudiante-estudiante, estudiante-material didáctico y estudiante-medio, que potencia la implicación responsable de este último y conlleva la satisfacción y enriquecimiento de docentes y estudiantes. Entonces, las metodologías activas son una serie de técnicas y estrategias didácticas que se usan con un fin educativo, entendiendo que estas se basan en procesos interactivos de la comunicación entre el profesor, estudiantes y medio que los rodea, potenciando la implicación del estudiante en los temas de aprendizaje.

Entre las principales metodologías activas tenemos las siguientes:

- El aprendizaje basado en proyectos.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje cooperativo.
- Aula invertida.
- Gamificación.

Dentro de este contexto, se presenta el lugar en el que se realizó la investigación, la Unidad Educativa PCEI Britain School (2024) la cual está ubicada en la provincia de Cotopaxi,

en el cantón Latacunga, sector Rumipamba. Misma que alberga a estudiantes adultos que tienen bajo índice de formación académica y por ende pertenecían al grupo de escolaridad inconclusa, por lo tanto, se ha percibido la necesidad de implementar nuevas metodologías que fortalecerán la motivación y el aprendizaje para así evitar parcialmente la deserción escolar. Teniendo en cuenta que los estudiantes oscilan entre los 18 a 35 años, lo cual implica que muchos de ellos tienen responsabilidades como: el trabajo, la familia y labores del hogar, provocando que el estudio no sea una prioridad en su vida diaria.

Por lo tanto se evidencia que, la Unidad Educativa estudiada no escapa a esta realidad, la infraestructura tecnológica es escasa, teniendo en cuenta que la construcción es imperativa para el desarrollo de tareas gamificadas dentro y fuera del salón de clase, después de analizar brevemente el desarrollo de clases del bloque de Historia e Identidad se visualiza el poco interés que muestran los estudiantes en la asignatura debido a la metodología tradicional que se utiliza en el desarrollo de las diversas actividades académicas.

Evidenciando que, los estudiantes no identifican el concepto de identidad, entendiendo este término como el conjunto de rasgos propios de un individuo o colectivo; no lo ven como una parte fundamental de su formación personal, el mismo que ha sido influenciado por la pérdida de identidad o aculturación, al adoptar culturas o tradiciones extranjeras, perdiendo el interés en el aprendizaje del origen de sus raíces.

Diario Expreso (2023) manifiesta, que la escolaridad inconclusa es un problema social que afecta a millones de personas en todo el mundo, especialmente a varios países que aún se consideran en vías de desarrollo. Estos individuos enfrentan diversos obstáculos para continuar sus estudios, como responsabilidades familiares, laborales o económicas. Considerando así, que las Ciencias Sociales, por su carácter contextualizado y relevante para la vida cotidiana, pueden ser una herramienta poderosa para empoderar a estos estudiantes y mejorar su calidad de vida, teniendo en cuenta que la Historia e Identidad ayuda a entender el presente y a construir el futuro

sin los errores del pasado y quizá utilizando a favor los aciertos y las experiencias obtenidas. Sin embargo, es necesario diseñar estrategias pedagógicas específicas que se adapten a las características y necesidades de este grupo poblacional.

En consecuencia, se planteó como problema científico de esta investigación la siguiente interrogante: ¿Cómo diseñar la gamificación como metodología activa para desarrollar el bloque curricular Historia e identidad en Ciencias Sociales?

Utilizando herramientas tecnológicas que aporten a la adquisición de la diferentes competencias en los estudiantes, dentro del bloque curricular de Historia e identidad de Ciencias Sociales, para ello se consideró como metodología activa la gamificación, la misma que se define como una técnica que incorpora elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos presentándose como una herramienta innovadora y prometedora dentro de la educación, este concepto transforma este hecho en una experiencia divertida y desafiante, a la vez que captura la atención de los estudiantes y los motiva a explorar de manera activa el pasado y a construir una identidad sólida. Gracias a los diversos avances tecnológicos, para este fin se pueden utilizar aplicaciones como, Kahoot, Quizziz, Cerebriti. Teniendo en cuenta que implementar estas actividades gamificadas, ayudarán activamente al desarrollo de esta investigación.

En consecuencia, el objetivo general de la presente investigación es, diseñar la gamificación como metodología activa para desarrollar el bloque curricular Historia e Identidad en Ciencias Sociales, en los estudiantes con escolaridad inconclusa de la Unidad Educativa PCEI Britain School del cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

En primera instancia se contextualiza la gamificación para dar paso a la teoría; López (2019) expresa que, la gamificación en la actualidad juega un papel relevante dentro de la educación, ya que funge su funcionalidad como una herramienta para potencializar el proceso de enseñanza aprendizaje a nivel superior y explica que inculcar el juego desde temprana edad

es un detonador sumamente importante para facilitar la comprensión del entorno y la generación de nuevos mapas mentales en los alumnos, siendo estos algunos de los elementos necesarios para una adecuada y efectiva adquisición del conocimiento.

Se consideran en este estudio, los aportes científicos de Rodríguez & Santiago (2019) los mismos que acuñan que la gamificación es un proceso por el cual se aplican mecánicas y técnicas de diseño de juegos, para comunicar y motivar a la audiencia en la obtención de ciertos objetivos, aplicables a la educación. Entendiendo que el término gamificación proviene del inglés de la palabra game que en español significa juego. Siendo así que esta metodología activa tiene componentes de un juego que se vincula a la educación, con la finalidad de crear un proceso en el que se pueda adquirir un hábito de aprendizaje, que no esté relacionado exclusivamente con las recompensas que se pueden obtener, sino más bien con el objetivo académico trazado.

A continuación, se presentan otras definiciones, vinculadas a varios autores, las mismas que fundamentan la teoría de que la gamificación no se basa exclusivamente en un juego, sino más bien en un circuito de recompensas aunado al aprendizaje.

Werbach y Hunter (2020) concuerdan en que la gamificación consiste en el uso de actividades lúdicas y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos. Por lo tanto, se procura transformar plenamente el juego en el entorno educativo, actuando como una motivación puntual para alcanzar los objetivos propuestos.

Teixes (2019) alude, que la gamificación se basa en obtener los mismos efectos de atracción que provocan los juegos, al aplicarlos en contextos educativos, de acuerdo con el tema que se trabaje con los alumnos. Entendiendo que la gamificación busca modificar ciertos comportamientos erráticos que no se alinean a los objetivos de aprender o conocer sobre un tema dentro del entorno educativo.

Después de analizar cada una de las definiciones de gamificación, se concibe que la misma comenzó aplicándose en diversos ámbitos del marketing, pero que gracias a sus características y a la aplicación constante se mantiene mucho tiempo dentro de la mente del consumidor por ello se puede aplicar de manera positiva en la educación, logrando que la enseñanza-aprendizaje se torne divertida y se mantenga en la mente del estudiante como un objetivo primordial que hay que alcanzar dentro de su diario vivir. Al aplicar la gamificación con los estudiantes no solo se busca realizar un juego cada cierto tiempo, sino más bien crear un hábito de aprendizaje constante, dentro y fuera del salón de clases.

Se presentan los elementos de la gamificación considerados por Werbach y Hunter (2020) como primordiales al momento de diseñar distintas actividades educativas, que se acoplaran de acuerdo al objetivo de aprendizaje que se desea alcanzar.

Figura 1.

Elementos de la gamificación según Werbach y Hunter.



Nota. La figura resume los elementos que se toman en cuenta dentro de la gamificación.

Adaptado de Werbach & Hunter (2020)

Las dinámicas hacen referencia a la motivación que ofrece el juego a los estudiantes al momento de desarrollar dicha actividad, logrando que continúen jugando hasta conseguir los

objetivos marcados; se debe tener en cuenta la meta que se desea alcanzar para de esta manera implementar las mecánicas correctas.

En las mecánicas se engloba todas las formas en las que se puede recompensar al jugador de acuerdo a cada uno de los objetivos que haya alcanzado durante el desarrollo de la actividad propuesta. Los componentes son aquellas herramientas con las que se cuenta para poder realizar la actividad planificada dentro de la gamificación, utilizando diversos recursos académicos y tecnológicos.

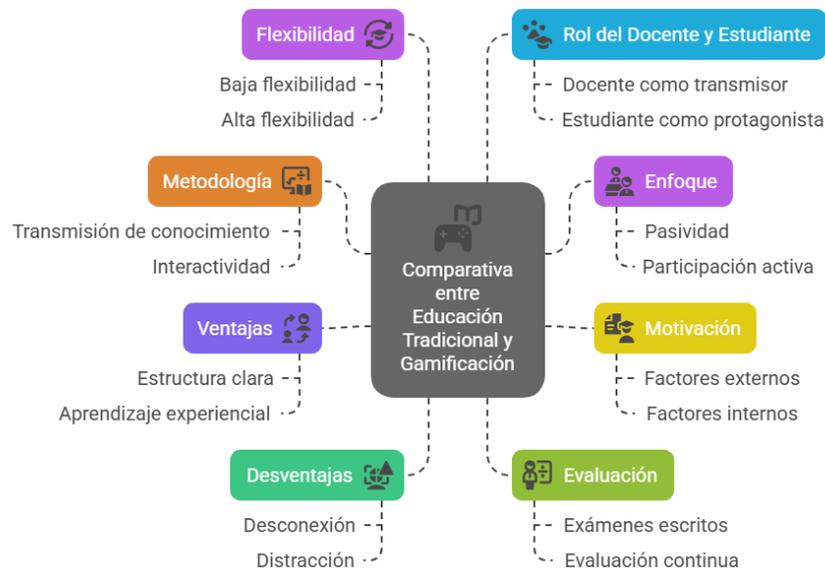
Después de analizar los puntos anteriores, se determina que la motivación es uno de los puntos claves, para que la actividad académica gamificada tome relevancia delante de los educandos. Una buena motivación promueve la curiosidad y anhelo de aprender mientras se divierten con el juego que se planteó, entre más objetivos se alcance dentro del juego mejor conocimiento adquiere el educando. Teniendo en cuenta que el ser humano por naturaleza desea alcanzar y completar aquellas situaciones que representen un desafío para sí mismo, eso no quiere decir que la actividad debe ser complicada en extremo.

De acuerdo a esto Contreras (2016) y Márquez (2023) manifiestan que los elementos clave de la gamificación son los siguientes; primero tenemos los puntos de experiencia lo que se refiere a un sistema alineado a motivar a los estudiantes para que completen las tareas designadas y poder alcanzar los objetivos, segundo los niveles y desbloques, esto permite dar estructura al contenido permitiendo desbloquear oportunidades y desafíos que atraen al estudiante de forma positiva; tercero las recompensas y reconocimientos, este sistema ayuda a reconocer cada uno de los logros de los estudiantes dentro del juego o actividad gamificada propuesta por el docente; por último se tiene a la competencia y colaboración, es necesario tener en cuenta este ámbito, dentro de la actividad que se planteará a los estudiantes, debido a que

permitirá la colaboración y competencia entre ellos, lo cual ayuda a una retroalimentación saludable.

Con respecto al bloque curricular Historia e Identidad, dentro de la formación académica de los estudiantes, se considera que esta asignatura es sumamente importante para cada uno de ellos, ya que ayuda a comprender los sucesos pasados que consolidaron su presente con una visión hacia el futuro, mediante el desarrollo del pensamiento crítico, nutriendo la identidad de los estudiantes como individuos de una nación o país. El análisis de los enfoques tradicionales de la educación frente a la gamificación revela una interesante comparación entre métodos convencionales y enfoques innovadores. A continuación, se detallan los aspectos clave de cada uno de ellos.

De acuerdo con la investigación realizada por Cardoso (2021) la educación tradicional tiene varios métodos que la caracterizan, permitiendo de esta manera diferenciarla de las nuevas metodologías, siendo una de ellas la gamificación dentro de la educación. Para lo cual se detallará a continuación cada uno de los enfoques que permitirá tener una idea clara de la gran diferencia entre una y otra:

Figura 2.*Comparativa entre educación tradicional y gamificación*

Nota. La figura muestra la comparativa entre el método de educación tradicional y el método que utiliza gamificación, en cada criterio se encuentra primero la característica correspondiente a educación tradicional y después se observa la característica que corresponde a educación basada en gamificación. Adaptado de Cardoso, A (2021) y Fernández (2015).

En conclusión, la educación tradicional se caracteriza por una estructura rígida, con baja flexibilidad, un enfoque pasivo y un rol docente centrado en la transmisión del conocimiento. En contraste, la gamificación propone un modelo más dinámico, con alta flexibilidad, participación activa del estudiante como protagonista y un aprendizaje más experiencial. Mientras la motivación en el sistema tradicional proviene de factores externos, como calificaciones, la gamificación fomenta una motivación interna basada en el disfrute y el reto. No obstante, también se identifican desventajas en ambos modelos: la educación tradicional puede llevar a la desconexión del estudiante, mientras que la gamificación puede provocar distracciones si no se

implementa adecuadamente. Así, combinar lo mejor de ambos enfoques podría ofrecer una educación más integral y adaptada a las necesidades del siglo XXI.

Métodos y Materiales

La propuesta se centra en la enseñanza de la historia mediante la gamificación, lo que requiere que la investigación se realice como acción en el aula, en donde se revelan diversos procedimientos como las investigaciones descriptiva y explicativa; para lo cual es necesario realizarla bajo un enfoque mixto porque se utilizan instrumentos de la investigación cualitativa debido a las características de los métodos empleados que permitieron valorar la presentación de la propuesta y cuantitativa basados en la estadística para analizar e interpretar la recolección de datos obtenidos.

En cuanto al marco investigativo, se utilizaron varios métodos teóricos y empíricos que permiten plantear el tema de gamificación como metodología activa, permitiendo de esta manera que los resultados de la investigación se analicen e interpreten utilizando técnicas prácticas. Entre los instrumentos que se aplicaron tenemos los siguientes:

- Evaluación de conocimientos a los estudiantes.
- Entrevistas.
- Revisiones áulicas a los docentes.

Para el desarrollo del estudio se determinaron categorías esenciales e indicadores para poder diagnosticar y validar la propuesta.

Tabla 1.

Categorías e indicadores que componen el estudio, diagnóstico y validación de la propuesta.

CATEGORÍAS PARA EL ESTUDIO DIAGNÓSTICO Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	INDICADORES
Estrategia de aprendizaje basada en la gamificación	<ul style="list-style-type: none">● El docente conoce la gamificación.● El docente planifica y utiliza la metodología de gamificación.● El estudiante mejora sus calificaciones y rendimiento académico.● El estudiante participa en clase con mayor frecuencia.● Posee mayor retención del conocimiento adquirido.
Historia e Identidad	<ul style="list-style-type: none">● Reconoce y menciona los pueblos prehispánicos.● Ubica cronológicamente el desarrollo y avances de los pueblos prehispánicos.● Relaciona la historia de los antepasados con la actualidad.● Identifica valores, preferencias, e ideologías.● Identidad social, que es la autoimagen derivada de las pertenencias grupales.● Relación con la comunidad.

Nota. La tabla muestra la sistematización de los fundamentos teóricos y empíricos de la problemática de investigación. Fuente: Elaboración propia.

La presente investigación se basa en la gamificación de temas relacionados con Historia e Identidad en Ciencias Sociales, por lo cual se toma como unidad de análisis a un grupo de 25 estudiantes de Tercer año de Bachillerato del paralelo “A” de modalidad virtual de la Unidad Educativa PCEI Britain School ubicada en la provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, sector Rumipamba, teniendo en cuenta, el qué y quienes se investigaron para llevarla a cabo.

Siendo así que, a los estudiantes se les aplicó una evaluación de conocimientos en los temas visualizados en clase, para saber si el aprendizaje fue alcanzado en cada uno de ellos,

dichos datos ayudaron a mejorar la comprensión mediante la aplicación de metodologías activas, en este caso específicamente la gamificación.

Para la realización de la investigación se siguió las siguientes fases metodológicas:

- Fase 1: Diagnóstico causal del problema.
- Fase 2: Modelación didáctica de la propuesta.
- Fase 3: Validación de la propuesta.

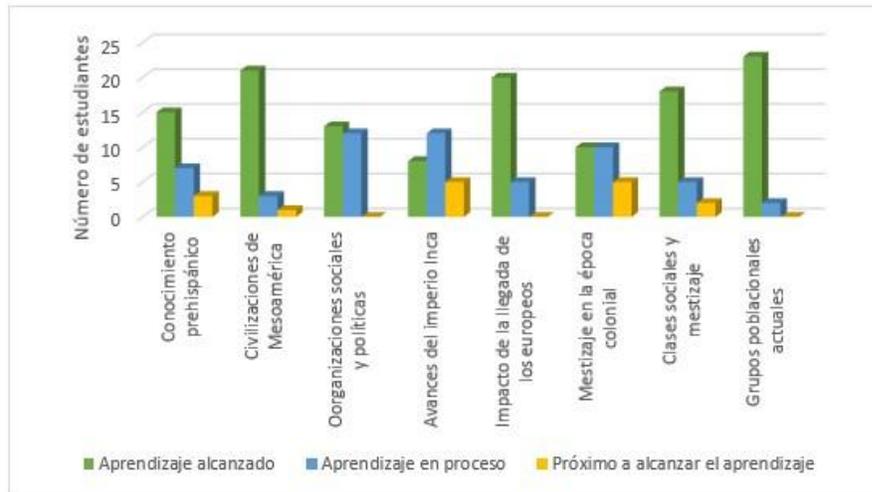
Análisis de resultados

Diagnóstico causal del problema.

Para desarrollar esta fase es necesario evaluar los conocimientos de los estudiantes del grupo de muestra mencionado, a continuación, se presentan los resultados obtenidos después de haber realizado la evaluación de conocimientos a los estudiantes de la asignatura de Historia e Identidad.

Figura 3.

Resultados obtenidos de la evaluación de conocimientos de los estudiantes.



Nota. Se observan los datos obtenidos de la evaluación de conocimientos de los estudiantes de tercero de bachillerato paralelo “A” de la Unidad Educativa PCEI Britain School (2025). Fuente. Elaboración propia.

Se determinó que el 60% entiende el concepto de prehispánico, lo que revela que un poco más de la mitad del curso a adquirido el conocimiento mediante la metodología tradicional de enseñanza, mientras que el porcentaje faltante necesita de una nueva estrategia metodológica para adquirir dicho aprendizaje.

En la siguiente pregunta realizada se obtiene que, el 80% conoce cuales son las principales civilizaciones de Mesoamérica, lo cual es un gran indicador que el conocimiento es adquirido siempre que no sea muy extenso, con la metodología tradicional como es el caso de las palabras clave.

En cuanto a organizaciones sociales y políticas de las diferentes culturas prehispánicas el conocimiento y desconocimiento van al a par reflejando que es uno de los temas que se debe reforzar, con metodologías activas de enseñanza-aprendizaje. Al hablar de una manera de la

comunicación y conectividad dentro del imperio Inca, 60% de estudiantes desconocen el nombre específico de este gran proyecto de mensajería que estaba construido a lo largo de todo el imperio de Norte a Sur. Por lo tanto, indica que es necesario aplicar una nueva metodología activa para que el aprendizaje sea dinámico y permanente.

Al preguntar acerca del impacto causado por los europeos a los pueblos prehispánicos, el 80% se apropia de ese discernimiento y detalla con sus palabras, mezclando la información brindada por los docentes de lo que consideran implicó el inicio de un nuevo orden político y social para los pueblos de ese entonces. Respecto a la pregunta que habla del mestizaje, la cual se basa en identidad social el 40% tiene dominio del tema, el otro 40% tiene un conocimiento medio, mientras que el 20% restante aun no identifica adecuadamente el proceso de mestizaje que se vivió en la época colonial.

Al hablar de la estratificación y clases sociales, se visualiza que el 72% de los estudiantes han alcanzado el aprendizaje de lo que se manifiesta en este apartado. Por último, el 92% de los estudiantes reconocen activamente, manifestando su sentido de pertenencia cual es el grupo poblacional al que pertenecen y de esta manera reafirman su relación con su comunidad. Con la finalidad de obtener un diagnóstico causal, fidedigno se realizó entrevistas a 3 docentes de distintas áreas de aprendizaje que abarcan las asignaturas de Matemáticas, Lengua y Literatura y Ciencias Naturales, obteniendo los siguientes resultados. Se entrevistó a la docente de Lengua y Literatura, al docente de Matemáticas y por último a la docente de Ciencias Naturales.

Los entrevistados manifiestan que la gamificación es el proceso de enseñanza en el que se utiliza diversas mecánicas y técnicas basadas en juegos que tienen como finalidad el aumentar el interés de los estudiantes en el aprendizaje, lo cual demuestra que tienen una idea clara de lo que es gamificación ya que entienden que es una estrategia fundamental para el aprendizaje.

Los entrevistados uno y dos respondieron que si han aplicado actividades gamificadas, aunque lo han hecho sin la ayuda de herramientas tecnológicas, un ejemplo de ello es la asignatura de Lengua y Literatura, la docente expresa que a lo largo del trimestre los estudiantes deben estar atentos a toda la clase, ya que, deben encontrar qué faltas ortográficas coloca a propósito en el pizarrón al explicar los temas y al finalizar cada clase ellos las traen escritas en un cuaderno el que haya encontrado el mayor número de faltas ortográficas hasta finalizar la unidad se hace acreedor a 1 punto extra al examen.

De igual manera el docente de Matemáticas expresó que creó una serie de tarjetas de recompensa que se entregan a los estudiantes por cada actividad terminada, siempre y cuando se cumplan las reglas planteadas para ello. Por último, la docente de Ciencias Naturales expresa que ha hecho algunos intentos, aunque considera que no se puede llamar gamificación al simple acto de participación en clase por puntos adicionales. Los docentes concuerdan en que los objetivos son motivar, captar la atención e involucrar activamente a los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Además mencionan varias plataformas que utilizan para preparar dicho material de clase entre ellas tenemos: Canva, Enducima, Wordwall, Educaplay, Kahoot, Quizz, Google forms y Classroom las cuales son plataformas muy conocidas en el mundo educativo que gira entorno a la gamificación como metodología activa; además se utiliza Power Point, una herramienta que no es indicada para gamificar actividades de clase, pero a la docente de Ciencias Naturales le ha ayudado en la incursión personal de esta metodología activa.

Los tres docentes concuerdan en que las dificultades que encuentran en la aplicación de gamificación radican en que las instalaciones de las Unidades Educativas no son aptas para aplicar gamificación dentro de ellas, ya que carecen de herramientas tecnológicas aunado a esto,

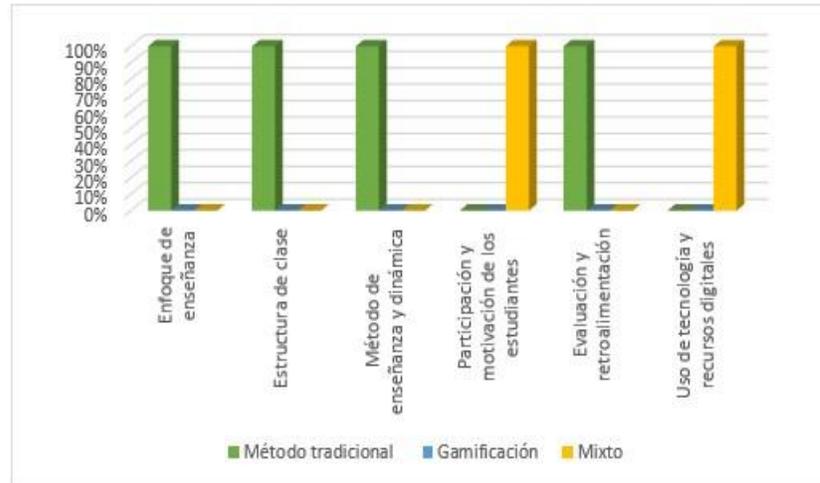
los estudiantes no siempre poseen internet en sus celulares, causando que sea una gran limitante para aplicar gamificación.

En base a la información recolectada, se evidencia que los docentes más jóvenes al tener mayor conocimiento y uso de la tecnología, implementan como metodología activa la gamificación en sus clases, independientemente de la materia que imparten a sus estudiantes, ya que buscan trabajar activamente con ellos; por el contrario la docente que tiene más años de experiencia en educación no es muy asidua en aplicar metodologías activas debido a que no se educó y formó en la era tecnológica, por lo cual prefiere el método tradicional pero en su intento por modernizar su enseñanza aplica el uso de herramientas como Power Point, que claramente no ayudan a gamificar una actividad debido a que no se apega a su definición.

La gamificación como metodología activa dentro de las aulas, no es una opción alejada totalmente de la realidad actual, debido a que existen actividades de esta índole en las planificaciones de los docentes entrevistados; ya que usan material didáctico gamificado que se realiza previamente con el único fin de explicar el tema de esa clase, haciendo que el aprendizaje sea experiencial, fomentando la participación activa del estudiante.

Figura 4.

Resultados obtenidos de la ficha de observación áulica a los docentes.



Nota. Datos obtenidos de la interpretación de la ficha de observación áulica aplicada al docente de Ciencias Sociales de básica superior de la Unidad Educativa PCEI Britain School (2025). Fuente. Elaboración propia.

Se realizaron cinco observaciones áulicas a las clases impartidas por el docente de Estudios Sociales, de los niveles de Básica Superior de la Unidad Educativa PCEI Britain School, con la finalidad de obtener información acerca de la metodología de enseñanza que aplica al momento de impartir sus clases. Dentro de la ficha de observación el primer apartado corresponde al enfoque de enseñanza, en el que se visualizó que su orientación es el método tradicional en el 100% de las clases impartidas ya que trabaja bajo la temática de explicar la clase, realizar preguntas reactivas a los estudiantes con la finalidad de saber si el tema está entendido o no y finalmente se evidencia la realización de tareas en clase y los talleres del libro.

El 100% de las clases revisadas se basan en una estructura de clase clara y predecible como se explica en su planificación, dando paso a la explicación teórica, actividad práctica y revisión de tareas, la utilización de materiales visuales o recursos digitales es nula debido a que

no se cuenta con la infraestructura necesaria en la Unidad Educativa haciendo que esto se enfoque al 100% en el método tradicional; se observó que los estudiantes si participan activamente y los motiva con recompensas de puntos adicionales o minutos extra en su receso por preguntas respondidas correctamente o actividades cumplidas correctamente, lo que refleja que se trabaja con un enfoque mixto al 100%, si existe retroalimentación sobre cada actividad realizada, por último se determina que el uso de la tecnología y recursos digitales son casi nulos, debido a que no se cuenta con una red de Internet local y los estudiantes no poseen la conexión de datos móviles necesaria para la realización de ciertas actividades, salvo el uso de la plataforma que es la vía de interacción con el estudiante, para que pueda subir las tareas.

La observación áulica ayudó significativamente a ampliar el panorama de la enseñanza-aprendizaje, que se tiene dentro de las asignaturas del Área de Ciencias Sociales de la Unidad Educativa estudiada, lo que permitió determinar que es necesario un cambio de metodología para poder tener mejores resultados académicos de parte de los estudiantes, pero no solo es necesario el cambio de metodología, sino también la adaptación de las aulas de clase en cuanto a infraestructura y elementos propios de la metodología elegida, como para que funcione la aplicación de la misma y de esa manera se logre los objetivos planteados por el docente.

Modelación didáctica de la propuesta

Como propuesta se diseñó varias actividades interactivas, de acuerdo a las falencias académicas mostradas en el diagnóstico, las actividades fueron desarrolladas en Kahoot, Quizziz y Cerebriti tomando en cuenta la competitividad que dichas plataformas crean en el usuario, todo esto con la finalidad de que el estudiante cree una necesidad de avanzar en la actividad gamificada y desarrolle su hábito de aprendizaje autónomo.

Teniendo en cuenta que la gamificación se basa en componentes, mecánicas y dinámicas, se presenta un esquema de cómo se desarrolla la actividad aplicando la metodología activa.

Figura 5.

Esquema secuencial del aprendizaje basado en la gamificación como metodología activa.



Nota: La figura muestra las etapas para el desarrollo de la propuesta de investigación, que se basa en la secuencia del aprendizaje basado en gamificación como metodología activa. Fuente: Adaptado de Fernández (2015).

La primera etapa responde al diseño de la actividad gamificada, en el que se socializa el tema de estudio, se procede a establecer los objetivos que se pretende alcanzar a través de la propuesta y finalmente se fija la narrativa de la actividad para que esté sujeta a los temas establecidos. La segunda etapa se basa en la planificación y creación de la actividad gamificada, para lo cual se diseñó las reglas a seguir dentro del juego y la elección de la herramienta tecnológica que ayudará a gamificarla, ya que esta aportará dinamismo a la temática. En la tercera etapa se realiza la presentación de las actividades gamificadas a los estudiantes que forman parte del grupo de estudio, en las cuales se diseñó una isla en Kahoot que contiene diferentes niveles o etapas que permiten al estudiante obtener diversas recompensas, en Quizziz el estudiante debe analizar y desarrollar un crucigrama temporizado, en el cual, mientras menos

tiempo usen para responder correctamente mayor será el puntaje acumulado, y por último se diseñó una sopa de letras en Cerebriti, posterior a eso se procedió a revisar y mejorar las actividades planteadas. A continuación, se presenta la planificación de las actividades que se realizó con los estudiantes en las clases de Historia e Identidad.

Tabla 2.

Clase 1: Culturas Andinas, aplicando la gamificación

Título:	Culturas Andinas	Nivel: 3BGU	Clase: 1
Número de Bloque:	1	Asignatura:	Historia e Identidad
Objetivo:	Aplicar la gamificación como metodología de enseñanza- aprendizaje. Manejar y adaptarse al uso de la aplicación <i>Kahoot</i> . Identificar y valorar las producciones intelectuales más significativas de las culturas aborígenes de América Latina precolombina (mayas, aztecas e incas).		
Contenidos:	Formas de cultivo Avances en matemáticas, literatura y medicina.	Competencias Claves:	Competencia en Ciencias Sociales. Competencia en Matemáticas. Competencia Tecnológica.
Actividad para realizar:	Esta actividad se desarrolló con la utilización de la herramienta <i>Kahoot</i> , la cual estuvo direccionada a realizar un enriquecimiento y evaluación de los conocimientos previos de la temática, el estudiante debe avanzar respondiendo una serie de preguntas hasta llegar al final del juego si la respuesta es errónea recibirá una retroalimentación posterior. El estudiante debe completar el cuestionario presentado en la isla para obtener su puntaje final.		
Recurso:	Aplicación <i>Kahoot</i>		
Instrumento de evaluación:	Rúbrica de evaluación.		

Tabla 1.

Clase 2: Organización social de las culturas nativas de América, aplicando gamificación

Título:	Organización social de las culturas nativas de América	Nivel: 3BGU	Clase: 2
Número de Bloque:	1	Asignatura:	Historia e Identidad
Objetivo:	<p>Aplicar la gamificación como metodología de enseñanza- aprendizaje. Manejar y adaptarse al uso de la aplicación <i>Quizziz</i>. Identificar la organización social de las culturas aborígenes de América Latina precolombina (mayas, aztecas e incas). Explicar los principios de organización e intercambio social de los pobladores nativos.</p>		
Contenidos:	Organización social de los Incas, Mayas y Aztecas Pirámide social	Competencias Claves:	Competencia en Ciencias Sociales. Competencia en Matemáticas. Competencia Tecnológica.
Actividad para realizar:	<p>Esta actividad se desarrolló con la utilización de la aplicación <i>Quizziz</i>, la cual estará direccionada a realizar un feedback, enriquecimiento y evaluación de los conocimientos previos de la temática, el estudiante debe desarrollar un crucigrama que posee preguntas relacionadas a las culturas nativas de América, la actividad está diseñada para que mida el tiempo que demora el estudiante en realizarla, y al final después de llenar el crucigrama, independientemente de las respuesta proyectará información que retroalimmente lo evaluado.</p>		
Recurso:	Aplicación <i>Quizziz</i>		
Instrumento de evaluación:	Rúbrica de evaluación.		

Tabla 2.

Clase 3: América y la conquista, aplicando gamificación

Título:	América y la conquista	Nivel: 3BGU	Clase: 3
Número de Bloque:	2	Asignatura:	Historia e Identidad
Objetivo:	<p>Aplicar la gamificación como metodología de enseñanza- aprendizaje. Manejar y adaptarse al uso de la aplicación <i>Cerebriti</i>. Identificar la organización social de las culturas aborígenes de América Latina precolombina (mayas, aztecas e incas). Explicar los principios de organización e intercambio social de los pobladores nativos.</p>		

Contenidos:	Reconocer y explicar el impacto de la conquista en los aspectos ecológicos, culturales y sociales como resultado de la inserción de la evangelización y los diferentes tipos de subyugación y explotación de los pueblos aborígenes de América Latina. La conquista y la explotación de la población aborígen. La encomienda Las mitas Los obrajes Corregimientos El concertaje	Competencias Claves:	Competencia en Ciencias Sociales. Competencia Tecnológica. Competencia Lingüística
Actividad para realizar:	Esta actividad se desarrolló con la utilización de la aplicación <i>Cerebriti</i> , la cual estará direccionada a reafirmar el conocimiento en el estudiante, a través del enriquecimiento y evaluación de los conocimientos previos de la temática propuesta en esta tabla, el educando deberá resolver una sopa de letras, en el menor tiempo posible, el mismo que proporcionará una ganancia de puntos por cada pregunta respondida correctamente, tiene la oportunidad de reiniciar la actividad cada vez que lo considere necesario, hasta que este satisfecho con el puntaje y conocimiento alcanzado. Esto creará un hábito de competencia en el estudiante lo que provocará que obtenga mayor conocimiento debido a buscará realizar la actividad propuesta varias veces.		
Recurso:	Aplicación <i>Cerebriti</i>		
Instrumento de evaluación:	Rúbrica de evaluación.		

Validación de la propuesta.

La validación de las actividades gamificadas que se propusieron para las clases de Historia e Identidad fue llevada a cabo por un equipo interdisciplinario, conformado por dos psicopedagogos y tres docentes de Historia, mediante la aplicación de una rúbrica de evaluación, con el objetivo de asegurar la pertinencia pedagógica y el impacto positivo de las actividades implementadas. Los psicopedagogos evaluaron los aspectos relacionados con el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes, asegurando que las actividades fueran inclusivas, motivadoras y adaptadas a las distintas necesidades educativas. Por otra parte, los docentes especialistas en Historia analizaron la fidelidad de los contenidos, la coherencia con los

ejes temáticos del currículo y el potencial de las actividades para favorecer la comprensión crítica de los procesos históricos y la construcción de la identidad.

Figura 6.

Validación de la propuesta mediante la consulta a especialistas



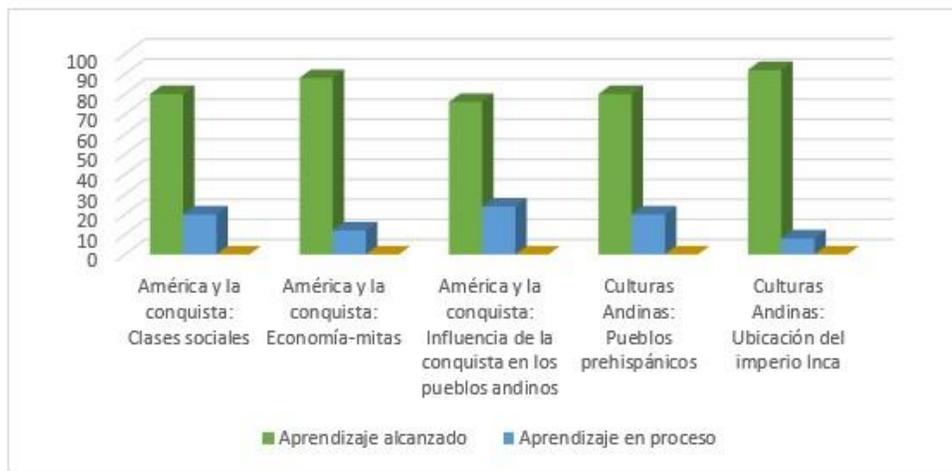
Nota. El gráfico representa los resultados de la validación de la propuesta con criterios de expertos (2025)

Los expertos coinciden en que los aspectos relacionados a los tres últimos criterios, ayudaron a enfatizar y evidenciar cómo la enseñanza contextualizada y reflexiva potencia la comprensión crítica del pasado y fortalece el sentido de pertenencia. Por otra parte, los psicopedagogos señalan que, aunque también se observa una valoración positiva en el "Desarrollo cognitivo" y "Desarrollo emocional", el hecho de que estos aspectos presenten una mayor proporción de respuestas en "De acuerdo" sugiere la necesidad de seguir fortaleciendo estrategias que aborden de manera más integral el desarrollo personal del alumnado. En conjunto, los profesionales coinciden en un 100% que el enfoque educativo basado en gamificación no solo cumple con los lineamientos curriculares, sino que también contribuye significativamente a la formación de estudiantes con pensamiento crítico y con identidad.

La propuesta se aplicó a los estudiantes de Tercero de Bachillerato del paralelo "A" de modalidad virtual de la Unidad Educativa PCEI Britain School, Obteniendo los siguientes resultados:

Figura 7.

Resultados: Aplicación de actividades gamificadas en la clase de Historia e Identidad.



Nota. La figura muestra las respuestas obtenidas de los estudiantes después de la aplicación de actividades gamificadas. Fuente: Elaboración propia

Se determina que, en la primera pregunta, las respuestas de los estudiantes son diversas debido a que es la primera vez que realizan dicha actividad gamificada, dando como resultado que el 80% contestó correctamente la pregunta en su primer intento, mientras que el 20% no logró responder debido a que el tiempo se agotó, mientras se adaptaban a la actividad, no lograron concretar la respuesta.

Como tal este resultado expresa que toda actividad nueva o diferente de lo habitual experimentará un proceso de adaptación y aprendizaje a través del ensayo y error, pero eso no quiere decir que los estudiantes no se puedan adaptar al mismo.

En la segunda pregunta se ve un avance significativo en la adaptación de los estudiantes a la actividad gamificada, se evidencia la influencia de la motivación del juego debido a las

recompensas que entrega el mismo de pregunta a pregunta. En el presente gráfico se destaca que en un promedio global el 80,3% contestó correctamente las preguntas, lo que permitió que el puntaje como jugador aumente a favor de aquellos que contestaron correctamente; mientras que solo el 19,7 % aun muestra algunos problemas de adaptación al juego realizado.

Discusión

Los resultados obtenidos a partir del diagnóstico inicial evidencian una comprensión parcial por parte de los estudiantes sobre los temas relacionados con Historia e Identidad, particularmente en contenidos específicos como la organización social y los mecanismos de comunicación en los pueblos prehispánicos. Si bien existe una base de conocimientos adquirida a través de la enseñanza tradicional, también se evidencian brechas que indican la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras. En este sentido, la gamificación surge como una metodología activa con potencial para mejorar la comprensión, motivación y participación estudiantil.

Werbach y Hunter concuerdan en que la gamificación consiste en el uso de elementos de juegos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos. Por lo tanto, se procura transformar plenamente el juego en el entorno educativo, actuando como una motivación puntual para alcanzar los objetivos propuestos. Esta concepción amplía el horizonte pedagógico, ya que la gamificación no se limita a actividades recreativas esporádicas, sino que busca estructurar el aprendizaje de manera que los elementos lúdicos sirvan como catalizadores del compromiso y la retención del conocimiento.

El análisis de las entrevistas realizadas a los docentes de distintas áreas permitió identificar una apertura hacia la gamificación como estrategia metodológica. Aunque algunos la aplican de forma empírica y sin apoyo tecnológico, los resultados muestran que hay un entendimiento claro de sus fundamentos y objetivos. Esta disposición docente, en combinación

con la utilización de herramientas como Kahoot, Quizziz y Cerebriti, permitió diseñar actividades que fomentan la competitividad sana, la retroalimentación constante y la apropiación de contenidos de forma lúdica y dinámica.

En esta línea, Teixes señala que la gamificación se basa en obtener los mismos efectos de atracción que provocan los juegos al aplicarlos en contextos educativos, en función del tema que se desea abordar. Esta estrategia busca modificar ciertos comportamientos erráticos que no se alinean con los objetivos de aprendizaje, reorientando la atención y el interés de los estudiantes hacia la construcción significativa del conocimiento. Después de analizar cada una de las definiciones de gamificación, se concibe que la misma comenzó aplicándose en diversos ámbitos del marketing, pero que, gracias a sus características y su capacidad para permanecer en la mente del consumidor, ha demostrado ser igualmente eficaz en contextos educativos. Así, la enseñanza-aprendizaje se transforma en una experiencia divertida, significativa y duradera.

Las observaciones áulicas realizadas en la asignatura de Estudios Sociales evidenciaron un predominio del método tradicional, caracterizado por la explicación teórica, la revisión de tareas y el uso limitado o nulo de recursos tecnológicos. Sin embargo, se observó una participación activa por parte de los estudiantes motivada por pequeñas recompensas, lo que confirma que los elementos propios de la gamificación ya están presentes de forma implícita en la práctica docente, aunque no estén sistematizados ni potenciados por la tecnología.

La implementación de la propuesta didáctica gamificada reveló un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Aunque en las primeras actividades se identificaron dificultades de adaptación por parte de los estudiantes, en las siguientes se evidenció una mejora significativa en los niveles de acierto y en la actitud participativa. Esto sugiere que, pese a la novedad del enfoque, los estudiantes son capaces de adaptarse rápidamente, especialmente

cuando las actividades están estructuradas con una narrativa clara, reglas definidas y retroalimentación inmediata.

En efecto, al aplicar la gamificación no solo se busca realizar un juego ocasional en el aula, sino más bien fomentar un hábito de aprendizaje constante en el estudiante, tanto dentro como fuera del salón de clases. Esta metodología apunta a una transformación más profunda del entorno educativo, donde aprender se convierte en un desafío continuo, motivador y alineado con los intereses del estudiante.

Conclusiones

El diagnóstico inicial evidencia que, si bien algunos estudiantes han adquirido conocimientos con la metodología tradicional, un porcentaje significativo muestra vacíos conceptuales importantes. Esto resalta la necesidad urgente de aplicar estrategias metodológicas activas, como la gamificación, que respondan a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje. La implementación de actividades gamificadas mediante plataformas como Kahoot, Quizizz y Cerebriti permitió incrementar la motivación, participación activa y retención del conocimiento entre los estudiantes. Esto demuestra que la gamificación es una metodología viable y efectiva para mejorar el rendimiento académico.

Los resultados de la fase de aplicación revelan que los estudiantes requieren un periodo de adaptación a las dinámicas de gamificación. Sin embargo, una vez familiarizados, se observa un progreso notable en su desempeño y comprensión de los contenidos. Los docentes entrevistados, especialmente aquellos pertenecientes a generaciones más recientes, han mostrado apertura y disposición hacia el uso de estrategias gamificadas. No obstante, existen diferencias en la comprensión y aplicación real de la gamificación, lo que indica la necesidad de capacitación específica en este ámbito.

A pesar del entusiasmo por parte de docentes y estudiantes, las limitaciones tecnológicas en la infraestructura escolar y el acceso a internet son barreras significativas que dificultan la implementación continua y efectiva de metodologías activas como la gamificación. Las actividades gamificadas no solo promovieron el aprendizaje académico, sino también reforzaron la identidad social y cultural de los estudiantes, al vincular el conocimiento histórico con su realidad actual y su sentido de pertenencia comunitaria.

La propuesta didáctica gamificada diseñada se alinea adecuadamente con los contenidos curriculares y las competencias clave de la asignatura, promoviendo un aprendizaje significativo, interactivo y autónomo. Para lograr una implementación exitosa y sostenida de la gamificación en el aula, es indispensable acompañar el cambio metodológico con mejoras en la infraestructura tecnológica y un apoyo institucional constante.

Referencias bibliográficas

- Britain School. (4 de Septiembre de 2024). Listado e información de estudiantes matriculados. Latacunga, Cotopaxi, Ecuador: Britain School.
- Cardoso, A. (12 de Febrero de 2021). Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7915387>
- Constitución de la República del Ecuador. (20 de Octubre de 2008). Ministerio de Defensa Nacional del Ecuador. https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
- Contreras, R. (3 de Septiembre de 2016). Revista Iberoamericana de Educación a Distancia. https://www.researchgate.net/deref/http%3A%2F%2Fdx.doi.org%2F10.5944%2Fried.19.2.16143?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uliwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uln19
- Expreso. (18 de Septiembre de 2023). Hay 250 millones de niños desescolarizados a nivel global, avisa la Unesco. Quito, Pichincha, Ecuador.
<https://www.expreso.ec/actualidad/mundo/hay-250-millones-ninos-desescolarizados-nivel-global-avisa-unesco-173432.html>
- Fernandez, I. (6 de Mayo de 2015). Centro de Comunicación y Pedagogía.
<https://www.centrocp.com/juego-serio-gamificacion-aprendizaje/>
- López, M. (2019). La importancia de la gamificación. Insigne visual, IV(24), 10.
doi:<http://www.apps.buap.mx/ojs3/index.php/insigne/article/viewFile/1442/1046>
- Márquez, A. (25 de Agosto de 2023). UNIR La universidad en Internet.
https://www.unir.net/revista/educacion/metodologias-activas/?utm_medium=rrss&utm_source=link_copy&utm_campaign=np-org-share_rrss_link_copy_unireu_x_x_x_noticia_x_noticia_x
- Ministerio de Educación. (25 de Agosto de 2015). Educación.gob.ec.
https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Ministerio de Educación. (23 de Agosto de 2021). Ministerio de Educación, Noticias. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/estudiantes-de-la-ue-6-de-octubre-aprenden-con-la-gamificacion/>
- Ramírez, J. (7 de Febrero de 2014). Gamificación, Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. Madrid: Scilibro.
-

- Rodriguez, F., & Santiago, R. (2019). Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Madrid: Océano Grupo Editorial, S.A. doi:978-84-944394-5-2
https://www.researchgate.net/publication/299584812_Gamificacion_Como_motivar_a_tu_alumnado_y_mejorar_el_clima_en_el_aula
- Teixes, F. (2019). Gamificación: Motivar jugando. Barcelona: Oberta UOC Publishing. doi:978-84-9064-669-4
<https://www.google.com.ec/books/edition/Gamificaci%C3%B3n/p8ktEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=teixes&printsec=frontcover>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2020). Gamificación. Madrid: Pearson Educación. doi:978-1-61363-068-6
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2PU1EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP11&dq=werbach+y+hunter++&ots=MNDv579K5Q&sig=nOfG-AaKulWVeMAqg9yRFWmUZEE#v=onepage&q=werbach%20y%20hunter&f=false>
-