

La gamificación como estrategia didáctica para motivar el aprendizaje de estudios sociales en básica superior

Gamification as a didactic strategy to motivate learning in social studies at upper basic education level

- 1 Gladys Leticia Quindil Masaquisa  <https://orcid.org/0009-0008-2969-9667>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Guayaquil, Ecuador. Maestría en Educación con Mención en Pedagogía en Entornos Digitales
glquindilm@ube.edu.ec
- 2 Valeria Lisseth Molina Bautista  <https://orcid.org/0009-0004-4733-4101>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Guayaquil, Ecuador. Maestría en Educación con Mención en Pedagogía en Entornos Digitales
vlmolinab@ube.edu.ec
- 3 Rainer Paul Villarreal Contreras  <https://orcid.org/0000-0002-6723-0260>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Guayaquil, Ecuador.
rvillarrealv@ube.edu.ec
- 4 Dayron Rumbaut Rangel  <https://orcid.org/0009-0001-9087-0979>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Guayaquil, Ecuador.
drumbautr@ube.edu.ec

Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 12/11/2025

Revisado: 11/12/2025

Aceptado: 26/01/2026

Publicado: 07/04/2026

DOI: <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v10i2.3647>

Cítese:

Quindil Masaquisa, G. L., Molina Bautista, V. L., Villarreal Contreras, R. P., & Rumbaut Rangel, D. (2026). La gamificación como estrategia didáctica para motivar el aprendizaje de estudios sociales en básica superior. *Ciencia Digital*, 10(2), 116-139. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v10i2.3647>



Ciencia Digital
Editorial



CIENCIA DIGITAL, es una revista multidisciplinaria, trimestral, que se publicará en soporte electrónico tiene como misión contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://cienciadigital.org>

La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec.

Esta revista está protegida bajo una licencia *Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 International*. Copia de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>.



Palabras claves: Aprendizaje significativo, educación básica superior, estrategias didácticas, estudios sociales, gamificación educativa.

Resumen: Introducción: en respuesta a los desafíos que enfrenta el sistema educativo contemporáneo, se plantea la necesidad de incorporar metodologías activas que atiendan los cambios sociales, tecnológicos y culturales del siglo XXI. Objetivos: el estudio tuvo como objetivo analizar la incidencia de la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de los estudios sociales en estudiantes de educación básica superior. fundamentado en la teoría constructivista, se reconoce que el conocimiento se construye a partir de experiencias significativas, pensamiento crítico y participación estudiantil. Metodología: la investigación adoptó un diseño no experimental de tipo transversal, con enfoque exploratorio y descriptivo, aplicando una encuesta estructurada a 18 educandos, validada mediante un coeficiente Alfa de Cronbach de 0,878 que garantiza la fiabilidad del instrumento. Resultados: los resultados reflejaron percepciones mayoritariamente neutras respecto al uso de estrategias gamificadas y recursos interactivos, evidenciando la necesidad de fortalecer la planificación pedagógica. La discusión confirma que, cuando la gamificación es estructurada y contextualizada, dinamiza el proceso de enseñanza-aprendizaje, mejora el desempeño académico y promueve la inclusión formativa. Conclusiones: se alcanzaron los objetivos planteados al identificar fundamentos teóricos, caracterizar herramientas digitales aplicables y evidenciar el potencial transformador de la gamificación en el aula, aportando al campo de la innovación educativa y resultando de utilidad para docentes, investigadores y gestores comprometidos con el que hacer pedagógico. Área de estudio general: Educación. Área de estudio específica: Gamificación en Estudios Sociales. Tipo de estudio: Artículo original.

Keywords: Active participation, digital platforms, educational gamification, instructional strategies.

Abstract: Introduction: In response to the challenges facing the contemporary education system, the need arises to incorporate active methodologies that address the social, technological, and cultural changes of the 21st century. Objectives: This study aimed to analyze the impact of gamification as a teaching strategy on social studies learning in upper basic education students. Based on constructivist theory, it recognizes that knowledge is built from meaningful experiences, critical thinking, and student participation. Methodology: The research adopted a non-experimental, cross-sectional design with an exploratory and descriptive approach, applying a structured survey

to 18 students. The survey was validated using a Cronbach's alpha coefficient of 0.878, guaranteeing the instrument's reliability. Results: The results reflected mostly neutral perceptions regarding the use of gamified strategies and interactive resources, highlighting the need to strengthen pedagogical planning. The discussion confirms that, when gamification is structured and contextualized, it energizes the teaching-learning process, improves academic performance, and promotes inclusive education. Conclusions: The objectives were achieved by identifying theoretical foundations, characterizing applicable digital tools, and demonstrating the transformative potential of gamification in the classroom, contributing to the field of educational innovation and proving useful for teachers, researchers, and administrators committed to pedagogical practice. General area of study: Education. Specific area of study: Gamification in social studies. Type of study: Original article.

1. Introducción

A nivel mundial, los sistemas educativos enfrentan el desafío constante de adaptarse a las transformaciones sociales, tecnológicas y culturales que configuran el siglo XXI. En este contexto, se promueve la incorporación de metodologías que favorezcan el aprendizaje significativo, la participación estudiantil y el desarrollo de competencias para la vida. Entre estas estrategias, la gamificación es una herramienta pedagógica que integra dinámicas interactivas orientadas a la estimulación del pensamiento crítico y el trabajo colaborativo.

Diversas investigaciones afirman que el uso de entornos gamificados contribuye a la apropiación de saberes y al fortalecimiento de habilidades; en el área de estudios sociales, esta metodología permite que los

estudiantes exploren contenidos históricos, geográficos y culturales mediante experiencias participativas; al respecto Sailer & Homer (2023) en su estudio resaltan el impacto positivo de recursos digitales como *Kahoot!*, *Genially* y *Minecraft Education*, utilizados para diseñar actividades que promueven la cooperación, la toma de decisiones y la resolución de problemas.

En esta línea Flores et al. (2024) aplicaron una propuesta gamificada en estudiantes de décimo año de educación general básica, evidenciando mejoras en la conducta escolar, la toma de decisiones y la reflexión argumentativa. De forma complementaria, por su parte Quiroz et al. (2022) evaluaron el impacto de la gamificación en educandos ecuatorianos de Ciencias Sociales mediante el uso de la plataforma Quizizz; su estudio evidenció que los entornos interactivos for-

talecen el compromiso estudiantil y estimulan procesos cognitivos de orden superior.

En el ámbito educativo ecuatoriano, la gamificación es reconocida como una estrategia pertinente para fortalecer el aprendizaje en Estudios Sociales; los investigadores Hurtado et al. (2024) desarrollaron una propuesta metodológica dirigida a estudiantes de décimo año, incorporando tecnologías y dinámicas lúdicas que favorecen en la participación activa, reafirmaron el valor de los entornos digitales para promover experiencias significativas.

En el sistema formativo, la gamificación potencia el aprendizaje en niveles de educación básica superior. Parrales & Jaime (2023) efectuaron una intervención en la Unidad Educativa Fiscal Enrique Guevara Galarza, concluyendo que el uso de dinámicas lúdicas fortalece la atención, la participación y la productividad en el aula. De forma complementaria García-Orellana et al. (2024) diseñaron un taller virtual con desafíos cognitivos, evidenciando que la gamificación digital estimula la memoria operativa y la resolución de problemas, estos resultados confirman que los entornos interactivos favorecen el desarrollo integral del estudiante y consolidan prácticas pedagógicas.

En este apartado se fundamenta un conjunto de teorías educativas que explican y respaldan el uso de la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje en Estudios Sociales, ofrecen marcos conceptuales que permiten comprender cómo los entornos lúdicos e interactivos inciden en la cons-

trucción del conocimiento, el desarrollo de habilidades colaborativas y el fortalecimiento de la motivación estudiantil.

Desde una perspectiva epistemológica Villamar & Sánchez (2024) manifiestan que la gamificación se fundamenta en los principios del constructivismo, donde el conocimiento se construye a partir de la interacción del estudiante con el entorno gamificado, relacionándose con los contenidos históricos, geográficos y culturales, mediante propuestas que estimulan la curiosidad, el pensamiento crítico y la toma de decisiones.

“Más allá del fundamento constructivista, la efectividad de la gamificación como estrategia didáctica se sustenta en marcos motivacionales esenciales. La Teoría de la autodeterminación, desarrollada por Deci & Ryan, resulta fundamental, ya que postula que la motivación intrínseca eje central de la gamificación se nutre mediante la satisfacción de tres necesidades psicológicas básicas en el estudiante: la autonomía (la percepción de control sobre las decisiones de aprendizaje), la competencia (el logro de desafíos y la obtención de retroalimentación positiva) y la relación (la interacción social y el fomento del trabajo colaborativo). Adicionalmente, la teoría del Flujo de Csikszentmihalyi proporciona el marco para el diseño de las actividades, al enfatizar la necesidad de un equilibrio óptimo entre el nivel de habilidad del estudiante y la complejidad del reto. Cuando este equilibrio se alcanza a través de dinámicas gamificadas, el estudiante experimenta una inmersión completa en el contenido, lo cual favorece la retención

y la comprensión profunda de los procesos históricos, geográficos y sociales.”

1.1 Problema científico de la investigación

Los antecedentes expuestos ponen en evidencia diversas limitaciones que constituyen una fuente de preocupación para la gestión institucional; estas dificultades, al no ser abordadas afectan el cumplimiento de los objetivos establecidos y el desarrollo integral de la comunidad educativa.

En concordancia con lo expuesto, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Calderón de la Barca”, ubicada en la ciudad de Salcedo, provincia de Cotopaxi, Ecuador, la escasa preparación de los docentes en el diseño de propuestas gamificadas constituye una barrera para la renovación metodológica en Estudios Sociales. La falta de formación especializada limita la aplicación de dinámicas en coherencia con el currículo, generando inseguridad en la planificación y una tendencia hacia esquemas tradicionales. Esta situación obstaculiza la incorporación de herramientas digitales en el aula y evidencia la necesidad de procesos formativos contextualizados que capaciten al educador en el uso pedagógico de tecnologías.

Las limitaciones tecnológicas presentes en varias instituciones educativas como la escasez de dispositivos, la conectividad inestable y la falta de plataformas funcionales dificultan la implementación de estrategias gamificadas en educación básica superior, restringiendo la posibilidad de convertir el aula en un entorno colaborativo.

La transformación de la enseñanza en educación básica superior exige superar las limitaciones metodológicas, tecnológicas y formativas que limitan el uso de estrategias gamificadas en estudios sociales, por esta razón, integrar propuestas digitales con enfoque pedagógico permite revitalizar el aula y avanzar hacia prácticas inclusivas que demandan compromiso institucional, actualización docente y acceso equitativo a recursos que vinculen el conocimiento escolar con la realidad del entorno.

1.1.1 Pregunta de investigación

Ante la situación planteada, surge la siguiente interrogante orientadora del estudio:

¿De qué manera incide la gamificación, en el aprendizaje de los estudios sociales en los estudiantes de educación general básica superior?

1.2 Importancia de la investigación

Los estudios revisados confirman que la gamificación, aplicada con fundamentos pedagógicos y herramientas digitales, se constituye en una estrategia para atender las necesidades contextuales de la educación básica superior; su integración en el aula permite superar limitaciones tradicionales, fomentar el compromiso estudiantil y promover aprendizajes significativos. En este escenario, el uso de plataformas interactivas transforma el entorno escolar, fortaleciendo el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y emocionales, alineadas con los desafíos contemporáneos de la formación integral.

1.3 Justificación

La investigación se origina en la necesidad de transformar el aprendizaje de los estudios sociales en educación básica superior, ante los bajos niveles de desempeño evidenciados en el aula y la limitada conexión entre los contenidos curriculares y los intereses del estudiantado. Esta problemática, persistente en contextos escolares tradicionales, demanda la implementación de estrategias metodológicas que promuevan la participación activa, el pensamiento crítico y el protagonismo estudiantil, elementos esenciales para una formación integral.

La investigación plantea una alternativa metodológica poco explorada en el ámbito escolar: el uso estructurado de la gamificación como recurso pedagógico para fortalecer el vínculo entre el estudiante y los contenidos. Esta aproximación permite transformar el aula en un espacio interactivo, motivador y participativo, superando las limitaciones de las metodologías expositivas tradicionales y promoviendo experiencias de aprendizaje significativas, inclusivas y críticas.

Los beneficiarios directos son los estudiantes de octavo año de educación básica superior, quienes requieren entornos que reconozcan sus estilos cognitivos y promuevan el protagonismo en la construcción del conocimiento. El cuerpo docente se beneficia al contar con estrategias que potencian su labor pedagógica, permitiéndoles adaptar los contenidos a las realidades del grupo y fortalecer el vínculo educativo.

1.4 Objetivos del estudio

Por lo expuesto, el objetivo que se planteó fue: analizar la incidencia de la gamificación, empleada como estrategia didáctica, para el aprendizaje de estudios sociales en estudiantes de educación básica superior; para cumplir con este propósito se planteó:

- a. Identificar los fundamentos teóricos que respaldan el uso de la gamificación como estrategia didáctica en el área de Estudios Sociales en Educación Básica Superior.
- b. Determinar las características de las herramientas digitales gamificadas para su aplicación en la enseñanza de contenidos de Estudios Sociales en octavo año.
- c. Establecer la importancia de la implementación de una estrategia gamificada para el aprendizaje de los estudiantes en el área de Estudios Sociales.

2. Metodología

El estudio adoptó un diseño no experimental de tipo transversal, se observó la realidad educativa sin manipular variables, en un momento específico del proceso formativo (Guerrero, 2024). Se clasificó como una investigación aplicada, al buscar soluciones prácticas para mejorar la enseñanza de Estudios Sociales mediante estrategias gamificadas. En cuanto a su nivel, se consideró exploratoria y descriptiva permitió indagar una estrategia poco utilizada.

La modalidad de investigación fue de campo, los datos se recolectaron en el entorno escolar con la participación activa de estudiantes y docentes; para su análisis se emplearon los métodos analítico, sintético, inductivo y deductivo, que permiten descomponer los fenómenos educativos en variables y dimensiones cuantificables, integrar los resultados estadísticos en conclusiones generales a partir de datos numéricos como frecuencias y porcentajes, inferir patrones y tendencias mediante procesos inductivos y contrastar los hallazgos con los resultados obtenidos aplicando razonamientos deductivos, de modo que la estructura metodológica se articula con los objetivos planteados y asegura la pertinencia, coherencia y viabilidad del estudio.

Para el desarrollo de la investigación, se establecieron procedimientos sistemáticos que garantizan la rigurosidad metodológica y la validez de los resultados. En primer lugar, se realizó una revisión teórica sobre el uso de la gamificación en el área de Estudios Sociales, la finalidad fue sustentar conceptualmente; posteriormente, se diseñaron instrumentos de recolección de datos adecuados al enfoque cuantitativo, incluyendo encuestas estructuradas referente a las variables.

La aplicación de estos instrumentos se realizó en el contexto escolar, bajo criterios éticos y de confidencialidad, asegurando la participación voluntaria. Los datos obtenidos fueron organizados, codificados y analizados mediante técnicas estadísticas descriptivas, complementadas con análisis de contenido para interpretar las respuestas

abiertas; este procedimiento generó evidencias sobre la incidencia de la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de los estudiantes.

2.1 Población, criterios y aspectos éticos

Según el criterio de Tarrillo et al. (2024) la población se define como el conjunto de elementos que participan en el fenómeno delimitado por el problema de investigación. En el presente estudio, se conformó por los estudiantes de una institución de educación básica superior, quienes cumplen con las características fundamentales para aportar con información relevante, para la recolección de datos, se aplicó una encuesta estructurada, diseñada para captar percepciones sobre el uso de estrategias gamificadas en el área de estudios sociales.

De acuerdo con el mismo autor, la muestra corresponde a un subgrupo representativo de la población, del cual se obtienen los datos necesarios para el análisis (Tarrillo et al., 2024). En la investigación es finita, mientras el tipo de muestreo utilizado fue no probabilístico por conveniencia, dado que los participantes fueron seleccionados considerando criterios de accesibilidad y pertinencia, en función de la disponibilidad real de estudiantes en el contexto escolar.

La muestra se conformó por 18 estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Calderón de la Barca”, aun cuando la institución atiende a la comunidad Unión y Trabajo y a sectores aledaños, su población estudiantil es reducida debido a las condiciones socio

geográficas y demográficas del entorno. La comunidad se ubica en las estribaciones de la cordillera central, en una zona fría y ventosa, con baja densidad poblacional y limitada cobertura educativa, factor que influye en el número de educandos matriculados en cada nivel.

A lo mencionado, se suma el carácter intercultural bilingüe de la institución, donde el 70 % de los docentes hablan español y el 30 % kichwa, siendo un factor que condiciona la organización académica y la oferta educativa. En este contexto, la muestra, aunque numéricamente pequeña, resulta representativa de la totalidad de estudiantes disponibles en el nivel objeto de estudio y suficiente para garantizar la validez del análisis, pues recoge las percepciones reales de los educandos en relación con la gamificación y su incidencia en el aprendizaje de Estudios Sociales.

Para garantizar la representatividad y confiabilidad de los datos, se utilizó la escala de Likert, que permitió medir el grado de acuerdo o frecuencia de las respuestas en relación con las afirmaciones planteadas. El cuestionario incluye la siguiente escala mostrada en la Tabla 1.

2.2 *Matriz operacionalización de variables*

La operacionalización es el proceso metodológico que permite definir las variables de una investigación con claridad y especificidad, garantiza la coherencia entre el marco teórico y el diseño instrumental, facilitando la recolección de datos válidos y la interpreta-

ción rigurosa de los resultados. La operacionalización incluye la Tabla 2.

La gamificación como estrategia didáctica en Estudios Sociales es un recurso innovador que integra dinámicas de juego, retos y herramientas digitales para potenciar la participación activa, generar experiencias significativas y favorecer el aprendizaje en estudiantes de octavo año.

La Tabla 3 presenta la operacionalización de la variable dependiente “aprendizaje de Estudios Sociales” en estudiantes de octavo año de educación básica superior. Su propósito es identificar cómo la gamificación influye en la comprensión, retención, aplicación contextual y desempeño escolar de los estudiantes, a través de dimensiones e indicadores que permiten medir de manera objetiva el impacto de esta estrategia didáctica.

La operacionalización de la variable dependiente “aprendizaje de Estudios Sociales” permite analizar de manera precisa cómo la gamificación influye en el proceso educativo de los estudiantes de octavo año. A través de dimensiones como el aprendizaje gamificado, las herramientas digitales y el uso pedagógico de la gamificación, se establecen indicadores que miden la comprensión y retención de contenidos, la aplicación contextual de los temas sociales y el desempeño en actividades escolares.

En referencia a la técnica e instrumento, la encuesta es una herramienta diseñada para recoger datos de varias personas; fue aplicada para obtener información relacionada

Tabla 1: Escala de valoración por frecuencia

Valor numérico	Frecuencia	Abreviatura
5	Totalmente de acuerdo	TDA
4	De acuerdo	DA
3	Ni de acuerdo- ni en desacuerdo	NDE-NDD
2	En desacuerdo	ED
1	Totalmente en desacuerdo	TED

Nota: la escala permitió obtener datos cuantificables sobre las percepciones de los estudiantes respecto a la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica, facilitando el análisis correlacional y descriptivo de los resultados.

Tabla 2: Operacionalización de la variable independiente: la gamificación como estrategia didáctica

Objetivo	Dimensión	Indicador	Ítems para estudiantes de octavo año
1. Identificar los fundamentos teóricos que respaldan el uso de la gamificación como estrategia didáctica en el área de Estudios Sociales en Educación Básica Superior.	Estrategia didáctica	Participación activa	¿El docente aplica estrategias gamificadas (como juegos, retos o dinámicas) que promueven su interés y participación activa en clase?
		Experiencia significativa	¿Las actividades con elementos interactivos (imágenes, sonidos, botones) hacen que las clases de Estudios Sociales sean significativas?
2. Determinar las características de las herramientas digitales gamificadas para su aplicación en la enseñanza de contenidos de Estudios Sociales en octavo año.	Tecnología	Aplicaciones digitales	¿El docente utiliza aplicaciones digitales como Kahoot! ¿Y Quizizz para desarrollar las clases de Estudios Sociales?
		Aprendizaje	¿Considera que es necesario incorporar estrategias gamificadas para mejorar el aprendizaje en Estudios Sociales?
3. Establecer la importancia de la implementación de una estrategia gamificada en el aprendizaje de los estudiantes en el área de Estudios Sociales.	Estrategia gamificada	Retroalimentación pedagógica	¿Cuándo participa en actividades digitales durante la clase, el docente le brinda retroalimentación inmediata?

con las variables mediante un cuestionario compuesto por 10 preguntas (cinco de cada variable: independiente y dependiente).

La Tabla 4 muestra el resumen de este procedimiento, evidenciando que los 18 casos fueron válidos y no se registraron exclusiones, lo que asegura la integridad de la información recopilada para el análisis estadístico:

Esto refleja que todos los participantes respondieron de manera completa a los ítems del instrumento, lo cual garantiza la integridad de los datos y la confiabilidad del procedimiento estadístico. La ausencia de casos excluidos confirma que la información obtenida es sólida y adecuada para continuar con el análisis de fiabilidad del cuestionario.

La Tabla 5 presenta los resultados del análisis

Tabla 3: Operacionalización de la variable dependiente: aprendizaje de estudios sociales

Objetivo	Dimensión	Indicador	Ítems para estudiantes de octavo año
1. Identificar los fundamentos teóricos que respaldan el uso de la gamificación como estrategia didáctica en el área de Estudios Sociales en Educación Básica Superior.	Aprendizaje gamificado	Comprensión de contenidos	¿Considera usted que los recursos digitales utilizados en clase le ayudan a comprender mejor los procesos sociales, históricos y geográficos?
		Retención de contenidos	¿Usted recuerda con facilidad los contenidos cuando el docente los presenta mediante juegos, retos o competencias digitales?
2. Determinar las características de las herramientas digitales gamificadas para su aplicación en la enseñanza de contenidos de Estudios Sociales en octavo año.	Herramientas Digitales	Aplicación contextual	¿Las actividades digitales aplicadas por el profesor le permiten relacionar los temas sociales con situaciones reales de su entorno o comunidad?
		Uso de plataformas	¿Considera que el uso del libro y la explicación del docente limita su interés o comprensión en las clases de Estudios Sociales, en comparación con el uso de plataformas digitales?
3. Establecer la importancia de la implementación de una estrategia gamificada en el aprendizaje de los estudiantes en el área de Estudios Sociales.	Uso pedagógico de la gamificación	Desempeño en actividades escolares	¿Las actividades digitales que realiza en clase le ayudan a desarrollar mejor las tareas o ejercicios de Estudios Sociales?

Tabla 4: Consistencia interna resumen de procesamiento de casos

Casos	Válido	18	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	18	100,0

Nota: a. la eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento. En este caso, no hubo exclusiones, siendo válidos los 18 casos

sis de fiabilidad del cuestionario aplicado a los educadores, utilizando el coeficiente Alfa de Cronbach como medida de consistencia interna.

Este indicador permite evaluar el grado de correlación entre los ítems de la escala, garantizando que el instrumento utilizado sea confiable y adecuado para medir las variables de estudio. En este caso, el valor obte-

nido ($\alpha = 0,878$) refleja una alta fiabilidad, lo que confirma que los 10 ítems incluidos en la encuesta mantienen coherencia entre sí y aportan datos consistentes para el análisis investigativo.

En términos psicométricos, un valor igual o superior a 0,70 se considera aceptable para fines exploratorios, mientras que valores superiores a 0,80 reflejan una fiabilidad sólida.

Tabla 5: Estadísticas de fiabilidad encuesta aplicada a los educadores

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
0,878	0,883	10

Nota: los valores del Alfa de Cronbach indican una alta fiabilidad interna del instrumento. El análisis se realizó sobre 10 ítems, y el coeficiente obtenido ($\alpha = 0,878$) demuestra una consistencia adecuada entre los elementos.

Por tanto, el resultado alcanzado confirma que la escala utilizada es confiable y adecuada para su aplicación en contextos educativos.

Los criterios de inclusión establecidos contemplan, en primer lugar, la participación de estudiantes que se encuentren legalmente matriculados en el octavo año de educación básica superior, garantizando la pertinencia del grupo etario y el nivel educativo en relación con los objetivos del estudio.

Asimismo, fue indispensable que la intervención se realice mediante el principio de voluntariedad, respetando la autonomía de los participantes y asegurando un entorno ético, estos parámetros permitieron delimitar con claridad la muestra y asegurar la validez del proceso investigativo.

Los criterios de exclusión contemplan, en primer lugar, a los estudiantes que no estén formalmente inscritos en el nivel educativo, garantizando la coherencia metodológica y la delimitación precisa de la muestra. Se excluyen aquellos casos que presenten dificultades severas en los procesos comunicativos, la delimitación permite preservar la validez interna y asegurar condiciones equitativas de aplicación.

Los criterios de eliminación establecidos

contemplan situaciones que comprometen la integridad del proceso investigativo. Se excluirán aquellos participantes que presenten incumplimientos reiterados en las actividades programadas, afectando la consistencia y validez de los datos obtenidos. Se considerará causal de eliminación cualquier manipulación deliberada de los instrumentos o distorsión de las respuestas, estas acciones comprometen la confiabilidad de la información y alteran los resultados del estudio.

2.3 Consideraciones éticas de la investigación

En el estudio titulado “La gamificación como estrategia didáctica para motivar el aprendizaje de estudios sociales en básica superior,” es fundamental abordar de manera detallada las consideraciones éticas para garantizar la integridad hacia los participantes y el establecimiento. Por esta razón, se aseguró el estricto cumplimiento de las normativas relacionadas con la protección de datos personales.

Los participantes de la encuesta proporcionaron su consentimiento informado, asegurando que sus respuestas sean utilizadas únicamente con fines de investigación y de manera anónima, conforme a lo establecido en el artículo 8 de la Ley de Protección de Datos vigente. Además, se obtuvo la aprobación de

la institución educativa para el uso público de su nombre y siglas, respetando todas las disposiciones legales aplicables.

Estas medidas garantizan que la investigación se realice de manera ética, protegiendo los derechos y la privacidad de todos los involucrados, y asegurando la transparencia y la legalidad en el uso de la información recopilada.

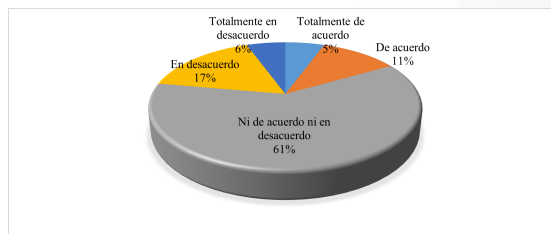
3. Resultados

La Tabla 6 presenta los resultados obtenidos en el cuestionario aplicado a los estudiantes de octavo año, con el propósito de analizar la percepción sobre la gamificación como estrategia didáctica en el área de Estudios Sociales. Los datos se expresan en frecuencias y porcentajes dentro de una escala Likert de cinco opciones, lo que permite observar el nivel de acuerdo o desacuerdo frente a cada uno de los ítems planteados.

Con el objetivo de evaluar el uso de estrategias digitales y gamificadas en estudios sociales, se aplicó un cuestionario de diez preguntas al estudiantado. El análisis indicó que algunas interrogantes (P1, P2, P6 y P10) generaron mayor dificultad, evidenciada en altos porcentajes de respuestas neutrales o en desacuerdo.

P1. ¿El docente aplica estrategias gamificadas (como juegos, retos o dinámicas) que promueven su interés y participación activa en clase? Visualizándose en la Figura 1.

Figura 1: Pregunta 1

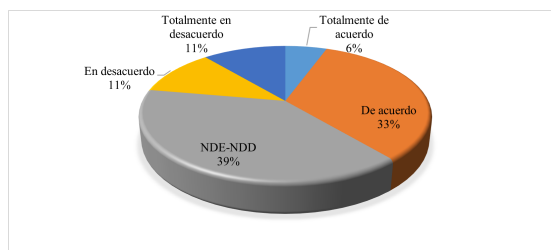


En esta pregunta, los datos obtenidos muestran que el 61 % del estudiantado se posiciona en una postura neutral (ni de acuerdo ni en desacuerdo).

Se evidencia una limitada familiaridad con este enfoque metodológico o una experiencia poco significativa en su aplicación directa. Un 17 % manifiesta desacuerdo y un 6 % expresa total desaprobación, indica que una parte del alumnado no percibe la presencia de actividades lúdicas estructuradas en el proceso de enseñanza.

P2. ¿Las actividades con elementos interactivos (imágenes, sonidos, botones) hacen que las clases de Estudios Sociales sean significativas? Visualizándose en la Figura 2.

Figura 2: Pregunta 2



En la segunda pregunta los resultados reflejan que el 39 % del alumnado mantiene

Tabla 6: Estadísticas de fiabilidad encuesta aplicada a los educadores

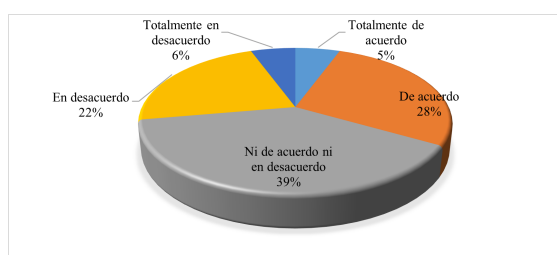
N.	Interrogantes	Alternativas										TOTAL	
		Totalmente de acuerdo		De acuerdo		Ni de acuerdo ni en desacuerdo		En desacuerdo		Totalmente en desacuerdo		F	%
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
1	Participación activa	1	6%	2	11%	11	61%	3	17%	1	6%	18	100%
2	Experiencia significativa	1	6%	6	33%	7	39%	2	11%	2	11%	18	100%
3	Aplicaciones digitales	3	17%	4	22%	9	50%	0	0%	2	11%	18	100%
4	Aprendizaje	3	17%	3	17%	7	39%	4	22%	1	6%	18	100%
5	Retroalimentación pedagógica	4	22%	3	17%	8	44%	2	11%	1	6%	18	100%
6	Comprensión de contenidos	1	6%	5	28%	7	39%	4	22%	1	6%	18	100%
7	Retención de contenidos	4	22%	3	17%	7	39%	3	17%	1	6%	18	100%
8	Aplicación contextual	3	17%	3	17%	9	50%	2	11%	1	6%	18	100%
9	Uso de plataformas	3	17%	5	28%	4	22%	5	28%	1	6%	18	100%
10	Desempeño en actividades escolares	2	11%	4	22%	9	50%	3	17%	0	0%	18	100%

Nota: Los resultados se expresan en frecuencias (F) y porcentajes (%), lo que permitió un análisis detallado de las encuestas realizadas.

una postura neutral, un 22 % (11 % en desacuerdo y 11 % totalmente en desacuerdo) no reconoce que dichas herramientas contribuyan a mejorar la experiencia educativa, su implementación podría ser esporádica o poco estructurada. En contraste, un 33 % está de acuerdo y un 6 % totalmente de acuerdo, una parte del estudiantado sí percibe que los componentes interactivos enriquecen las clases, favoreciendo la comprensión, el interés y la conexión con los contenidos.

P6. ¿Considera usted que los recursos digitales utilizados en clase le ayudan a comprender mejor los procesos sociales, históricos y geográficos? Visualizándose en la Figura 3.

Figura 3: Pregunta 6



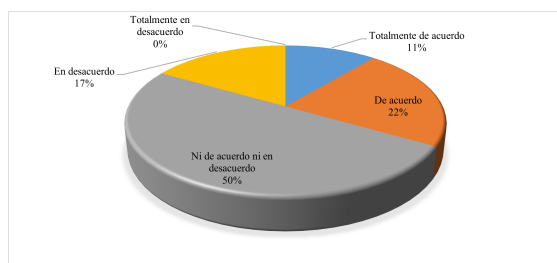
La sexta pregunta busca identificar si los estudiantes perciben que el uso de recursos digitales en el aula contribuye a una mejor comprensión de los procesos sociales, históricos y geográficos. Los resultados muestran que el 39 % de los encuestados adopta una postura neutral, reflejando una exposición limitada a herramientas con enfoque pedagógico.

Por otro lado, un 28 % está de acuerdo y un 6 % totalmente de acuerdo, indica que una parte del estudiantado reconoce que los recursos tecnológicos favorecen la interpretación de contenidos complejos en Estudios Sociales. Sin embargo, un 22 % manifiesta desacuerdo y un 6 % expresa total desaprobarción, evidenciando la existencia de barreras en la implementación, por la falta de contextualización o escasa integración metodológica.

P10. ¿Las actividades digitales que realiza en clase le ayudan a desarrollar mejor las tareas o ejercicios de estudios sociales? Vi-

sualizándose en la Figura 4.

Figura 4: Pregunta 10



Un 50% de los participantes adoptó una postura neutral, lo que podría reflejar una experiencia ambigua o una falta de vinculación directa entre las herramientas digitales y los productos académicos. El 22% manifestó estar de acuerdo y un 11% totalmente de acuerdo, evidenciando que una parte del estudiantado reconoce que estas actividades facilitan la comprensión y ejecución de los ejercicios escolares. En contraste, un 17% expresó desacuerdo, manifestando que existen limitaciones en la implementación de estrategias que respondan a las necesidades del contexto educativo.

3.1 Estructura de la propuesta pedagógica

Gamificación con Educaplay para el aprendizaje interactivo en el área de estudios sociales.

Objetivo general: realizar actividades gamificadas mediante la plataforma Educaplay para fortalecer el aprendizaje de los contenidos curriculares de estudios sociales en educación básica superior, promoviendo la motivación, el pensamiento crítico, la parti-

cipación activa y el trabajo colaborativo en el aula.

3.1.1 Fases para diseñar la estrategia

El diseño de la estrategia pedagógica se desarrolla en cuatro fases: primero la fundamentación, que justifica la necesidad de transformar las prácticas tradicionales mediante gamificación; luego la planificación, se definen objetivos, duración y actividades; posteriormente la implementación, que consiste en aplicar las dinámicas gamificadas en el aula con acompañamiento docente; seguida de la evaluación, que valora el aprendizaje a través de indicadores cognitivos, actitudinales y digitales.

a) Descripción de la propuesta

La propuesta pedagógica integra recursos digitales con metodologías activas, donde cada actividad es un espacio de interacción y construcción de aprendizajes significativos. El docente asume un rol de mediador que guía la exploración, fomenta la reflexión crítica y promueve la colaboración entre pares, mientras los estudiantes desarrollan competencias cognitivas, sociales y digitales en un entorno participativo. La planificación se desarrolla en secuencias que aseguran coherencia entre objetivos, contenidos y evaluación, garantizando que el aprendizaje de Estudios Sociales se viva como una experiencia motivadora y contextualizada.

Los parámetros de valoración se estructuran en tres ámbitos que permiten observar el progreso integral del estudiantado; en el nivel intelectual, se busca que los participantes

demuestren comprensión de los contenidos y capacidad para transferir lo aprendido a situaciones interactivas. En el plano comportamental, se considera la disposición hacia las dinámicas propuestas, la constancia en la participación y la cooperación con el grupo; en el eje de habilidades tecnológicas, se analiza la destreza para desenvolverse en la plataforma digital, evidenciando autonomía y manejo adecuado de las herramientas disponibles.

La Tabla 7 presenta un conjunto de actividades gamificadas diseñadas en la plataforma Educaplay, las cuales se alinean con los contenidos curriculares de Estudios Sociales en octavo año. Estas actividades se estructuran en diferentes formatos interactivos mapas, crucigramas, juegos de asociación y cuestionarios que buscan fomentar la participación activa de los estudiantes y fortalecer su aprendizaje mediante dinámicas digitales.

Las actividades gamificadas descritas evidencian cómo la integración de recursos digitales contribuye al desarrollo de competencias cognitivas y sociales en los estudiantes. El Mapa Interactivo del Ecuador permite identificar divisiones político-administrativas, mientras que el Crucigrama de la Independencia refuerza la comprensión de hechos históricos relevantes. El Juego de Asociación: Cultura y Diversidad favorece la relación entre elementos culturales y su contexto geográfico, y el Quiz de Participación Ciudadana fortalece el conocimiento sobre derechos y deberes democráticos.

La Tabla 8 detalla el procedimiento de las actividades gamificadas diseñadas en la plataforma Educaplay, orientadas al fortalecimiento del aprendizaje en el área de Estudios Sociales para estudiantes de octavo año. Cada actividad se estructura con un tipo específico de recurso interactivo, un contenido curricular definido y un procedimiento pedagógico que guía la participación estudiantil, promoviendo la motivación, la comprensión y la aplicación práctica de los conocimientos.

Las actividades descritas evidencian cómo la gamificación se convierte en una estrategia didáctica integral que combina recursos digitales con objetivos pedagógicos. El Mapa Interactivo del Ecuador favorece la identificación de divisiones político-administrativas, mientras que el Crucigrama de la Independencia refuerza la comprensión de hechos y personajes históricos. Como se visualiza en la Tabla 9.

La Tabla 9 presenta la rúbrica de evaluación diseñada para valorar el desempeño de los estudiantes en las actividades gamificadas de Estudios Sociales. Los criterios considerados incluyen la participación en las actividades, la precisión en las respuestas, el uso de la plataforma Educaplay y la comprensión de los contenidos sociales. Cada criterio se organiza en cuatro niveles de logro excelente, bueno, regular e insuficiente que permiten medir de manera objetiva el grado de desempeño alcanzado por los estudiantes. Esta rúbrica constituye un instrumento fundamental para garantizar una evaluación justa y coherente, ya que facilita la identifi-

Tabla 7: Actividades gamificadas en Educaplay

Actividad	Tipo	Contenido	Descripción	Indicador de Evaluación
Mapa Interactivo del Ecuador	Mapa Interactivo	Organización territorial	Ubicación de regiones, provincias y capitales	Identifica correctamente las divisiones político-administrativas
Crucigrama de la Independencia	Crucigrama	Historia del Ecuador	Palabras del proceso emancipador	Reconoce hechos históricos relevantes
Juego de Asociación: Cultura y Diversidad	Relacionar Columnas	Cultura ecuatoriana	Asociación de elementos culturales con regiones o pueblos	Relaciona elementos culturales con su contexto geográfico y social
Quiz de Participación Ciudadana	Test	Ciudadanía	Preguntas sobre derechos, deberes y participación democrática	Comprende los principios de la participación ciudadana

Nota: resumen de las actividades gamificadas, cada actividad está alineada con contenidos curriculares específicos y utiliza formatos interactivos que promueven la participación activa del estudiantado.

cación de fortalezas y áreas de mejora en el proceso de aprendizaje mediante gamificación.

b) Validación de la propuesta

La propuesta “*Gamificación con Educaplay para el aprendizaje interactivo en el área de Estudios Sociales*” fue sometida a un proceso de validación a través de un cuestionario de Juicio de expertos, que contenía un cuestionario con criterios pedagógicos y metodológicos, que evaluó el propósito, el contenido, la pertinencia, y la coherencia didáctica de la propuesta. Este instrumento fue remitido junto con la versión completa de la propuesta a los especialistas, mediante correo electrónico; quienes analizaron la propuesta y su coherencia con relación al currículo nacional. El procedimiento permitió obtener una valoración sistemática, garantizando que la propuesta cumpliera con los estándares académicos requeridos.

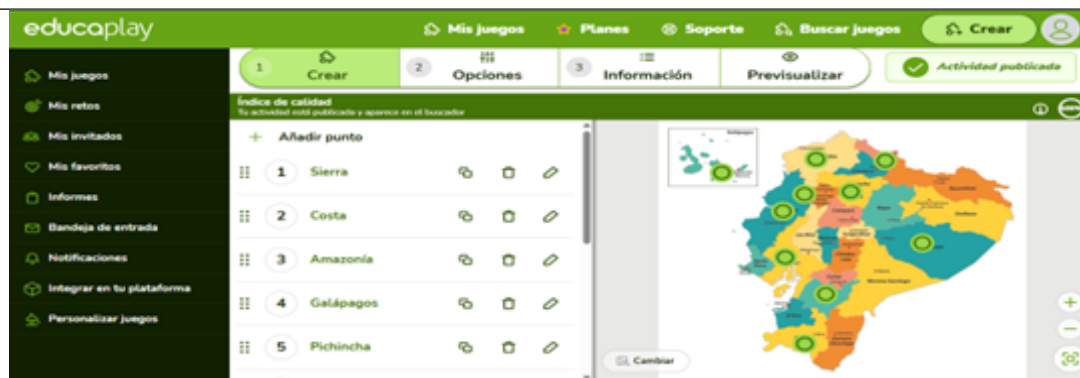
La revisión estuvo a cargo de expertos en Educación Básica con amplia trayectoria pe-

dagógica y académica, quienes emitieron sus observaciones y recomendaciones en función de la aplicabilidad y relevancia de las actividades diseñadas. Los evaluadores destacaron la innovación metodológica de la propuesta, el uso adecuado de la plataforma Educaplay y la capacidad de las actividades para fomentar el pensamiento crítico y la participación activa de los estudiantes. Como resultado, la validación concluyó que la propuesta es viable y pertinente, constituyéndose en una estrategia pedagógica para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje en Estudios Sociales.

La revisión realizada permitió constatar que la propuesta presenta una estructura organizada y coherente, con un lenguaje accesible que facilita la comprensión de los objetivos y resultados esperados. Los especialistas destacaron la pertinencia del contenido, al integrar la gamificación como estrategia innovadora que fortalece la enseñanza de los estudios sociales mediante el uso de recursos digitales interactivos. Asimismo, se

Tabla 8: Procedimiento de actividades gamificadas en Educaplay

Actividad 1: Mapa Interactivo del Ecuador
Tipo de actividad: mapa Interactivo
Título: “Regiones y Provincias del Ecuador”
Procedimiento: para iniciar la actividad, el docente crea un mapa interactivo en la plataforma Educaplay, incluyendo las regiones y provincias del Ecuador. Luego, comparte el enlace con los estudiantes a través del aula virtual o correo institucional. Los estudiantes acceden al recurso y seleccionan las regiones o provincias según las indicaciones. Finalmente, se realiza una retroalimentación grupal para reforzar el aprendizaje geográfico
Instrucciones: haga clic en la región o provincia que corresponde a cada nombre que aparece en pantalla.
Enlace: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/25891404-regiones_y_provincias_del_ecuador.html
Contenido:
Sierra
Costa
Amazonia
Galápagos
Pichincha
Guayas
Azuay
Manabí
Loja
Esmeraldas



Actividad 2: Crucigrama de la Independencia
Tipo de actividad: Crucigrama
Título: “Personajes y Hechos de la Independencia del Ecuador”
Procedimiento: El docente diseña un crucigrama interactivo en Educaplay con palabras clave relacionadas con la independencia del Ecuador. Comparte el enlace con los estudiantes para que completen el crucigrama en clase o desde casa. Los estudiantes deben usar pistas para identificar personajes, hechos y conceptos históricos. Al finalizar, se realiza una reflexión grupal sobre los contenidos aprendidos.
Instrucciones: Completa el crucigrama con las palabras clave relacionadas con la independencia.

Tabla 8: Procedimiento de actividades gamificadas en Educaplay

Enlace: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/25892181-crucigrama_independencia_del_ecuador.html
Palabras clave
SIMONBOLIVAR
ECUADOR
QUITO
CRIOLLO
LIBERTAD
GOBIERNO
GRITO
INDEPENDENCIA
BATALLADEPICHINCHA
REAL AUDIENCIA



Actividad 3: Juego de Asociación - Cultura y Diversidad

Tipo de actividad: Relacionar Columnas

Título: “Cultura y Diversidad del Ecuador”

Procedimiento: El docente crea un juego de asociación en Educaplay, relacionando elementos culturales con sus respectivas regiones o pueblos. Comparte el enlace con los estudiantes para que completen la actividad en clase o desde casa. Los estudiantes deben vincular correctamente cada manifestación cultural con su origen geográfico. Al finalizar, se realiza una retroalimentación grupal para reflexionar sobre la diversidad cultural del país.

Instrucciones: Relaciona cada elemento cultural con su región o pueblo correspondiente.

Enlace: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/25906660-cultura_y_diversidad_del_ecuador.html

Izquierda (Elemento cultural):

Diablada de Píllaro

Shuar

Tsáchila

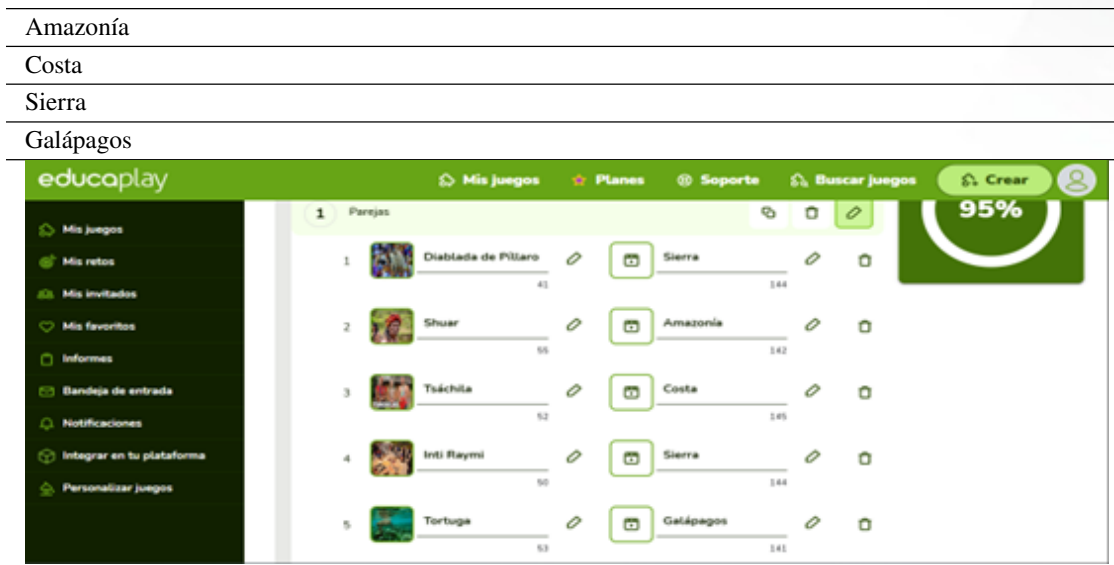
Inti Raymi

Tortuga

Derecha (Región/Pueblo):

Sierra

Tabla 8: Procedimiento de actividades gamificadas en Educaplay



Actividad 4: Quiz de Participación Ciudadana

Tipo de actividad: Test

Título: “Derechos y Deberes del Ciudadano”

Procedimiento: El docente crea un test interactivo en Educaplay con preguntas sobre derechos, deberes y participación ciudadana. Comparte el enlace con los estudiantes para que respondan seleccionando la opción correcta. Los estudiantes completan el quiz de forma individual, reflexionando sobre su rol como ciudadanos. Al finalizar, se realiza una retroalimentación grupal para reforzar los conceptos clave.

Instrucciones: Responde las preguntas seleccionando la opción correcta.

Enlace: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/25906982-derechos_y_deberes_del_ciudadano.html



Preguntas: Preguntas para el Quiz

- | | |
|---|--|
| <p>1. ¿Qué derecho protege la libertad de expresión?</p> <p>a) Derecho a la intimidad</p> <p>b) Derecho a la educación</p> <p>c) Libertad de expresión ✓</p> <p>d) Derecho a la propiedad</p> | <p>6. ¿Qué derecho protege la educación?</p> <p>a) Sin límite de costo</p> <p>b) Educación voluntaria</p> <p>c) Solo para mayores de 70</p> <p>d) Educación gratuita y obligatoria ✓</p> |
|---|--|

Tabla 8: Procedimiento de actividades gamificadas en Educaplay

Preguntas: Preguntas para el Quiz	
2. ¿Cuál es un deber cívico básico? a) No adherirse a normas b) Pagar siempre impuestos c) Trabajar gratis d) Votar en las elecciones ✓	7. ¿Qué significa el derecho a la seguridad social? a) Acceso a prestaciones de salud y pensiones ✓ b) Solo empleo privado c) Sin cobertura alguna d) Solo pensiones privadas
3. ¿Qué garantiza la Constitución sobre la igualdad? a) Igualdad ante la ley ✓ b) Separación total de poderes c) Derecho a la violencia d) Privilegio de clase	8. ¿Qué deber implica respetar a los demás? a) Ignorar derechos ajenos b) Monopolio del poder c) Respeto a la diversidad ✓ d) Hostilidad a opiniones distintas
4. ¿Qué derecho protege la libertad religiosa? a) Exclusión de minorías b) Prohibición de religión c) Libertad de culto ✓ d) Obligación religiosa	9. ¿Qué institución organiza las elecciones en Ecuador? a) Asamblea Nacional b) Corte Suprema c) Municipios d) CNE ✓
5. ¿Cuál es un deber frente a las leyes? a) Ignorarlas si conviene b) Ignorar multas c) Cumplir las normas ✓ d) Manipular la ley	10. ¿Qué obligación tiene el ciudadano ante la propiedad ajena? a) Respetar la propiedad privada ✓ b) Confiscar bienes ajenos c) Robar sin consecuencias d) Usar sin permiso siempre

Tabla 9: Rúbrica de Evaluación

Criterio	Excelente (9-10)	Bueno (8-9)	Regular (6-7)	Insuficiente (1-5)
Participación en actividades	Participa activamente en todas	Participa en la mayoría	Participa ocasionalmente	No participa
Precisión en respuestas	Todas correctas	Mayoría correctas	Algunas correctas	Muchas incorrectas
Uso de la plataforma Educaplay	Navega y responde sin dificultad	Navega con ayuda mínima	Requiere asistencia frecuente	No logra usarla
Comprensión de contenidos sociales	Demuestra comprensión	Comprensión adecuada	Comprensión parcial	No demuestra comprensión

evidenció consistencia metodológica, considerando que los objetivos planteados guardan relación con los indicadores y resultados propuestos, otorgando credibilidad y viabilidad a la investigación.

De igual manera, la valoración de los especialistas refleja un alto nivel de conoci-

mientos teóricos, experiencia profesional y referencias de estudios similares, aspecto que respalda la validez del proceso, siendo la propuesta calificada como muy aceptable en los criterios de estructura, claridad, pertinencia y coherencia, confirmando su relevancia pedagógica y su aporte a la innova-

ción educativa.

En cuanto a las actividades diseñadas, los expertos señalaron que cada una aporta al logro de los objetivos planteados, integran contenidos curriculares con dinámicas interactivas que favorecen el aprendizaje activo. Los criterios de validación considerados fueron: pertinencia de las actividades con los objetivos de aprendizaje, integración de contenidos curriculares, fomento del aprendizaje activo, eficacia del recurso específico (ubicación geográfica y memoria visual para el mapa interactivo; conocimientos históricos y vocabulario para el crucigrama; respeto a tradiciones y comprensión intercultural para el juego de asociación; reflexión crítica sobre derechos y deberes para el quizz), y alineación con el currículo nacional.

El mapa interactivo fue valorado como un recurso eficaz para fortalecer la ubicación geográfica y la memoria visual; el crucigrama de la independencia destacó por su capacidad de afianzar conocimientos históricos y vocabulario especializado; el juego de asociación sobre cultura y diversidad fue reconocido por promover el respeto a las tradiciones y la comprensión intercultural; y el quizz de participación ciudadana recibió una valoración positiva por fomentar la reflexión crítica sobre derechos y deberes. En conjunto, los especialistas concluyeron que las actividades son pertinentes con el currículo nacional, constituyéndose en estrategias que enriquecen la enseñanza de los Estudios Sociales mediante el uso de la gamificación.

En conclusión de los expertos, la propuesta ofrece una contribución significativa para el fortalecimiento de los entornos digitales aplicados a la enseñanza de los estudios sociales. La propuesta no solo responde a las exigencias académicas de la dirección de posgrado, sino que también aporta estrategias que promueven la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo de los estudiantes, consolidándose como un referente de innovación pedagógica en el contexto actual.

4. Discusión

Los resultados obtenidos en el cuestionario aplicado a estudiantes de educación básica superior evidencian percepciones diversas respecto al uso de estrategias gamificadas y recursos digitales en el área de estudios sociales.

El 61 % de los estudiantes se posiciona en una postura neutral respecto al uso de estrategias gamificadas por parte del docente; lamentablemente, aunque existen intentos de incorporar dinámicas lúdicas, no logro consolidarse como prácticas habituales ni generar un impacto perceptible en el estudiantado. El 23 % que expresa desacuerdo o total desaprobación refuerza esta hipótesis, evidenciando una necesidad de fortalecer la planificación y aplicación de metodologías con enfoque gamificado. Según Peñafiel et al. (2024) la gamificación al ser estructurada y contextualizada permite que los educandos la perciban como una herramienta significativa en su proceso formativo.

En relación con el empleo de recursos inter-

activos como gráficos, sonidos y botones, el 39 % del alumnado adopta una postura neutral, mientras un 22 % no identifica aportes relevantes en su experiencia educativa; sin embargo, otro 39 % manifiesta conformidad, existiendo un segmento estudiantil que valora positivamente estos componentes cuando se integran de manera planificada. En esta línea Vera et al. (2025) manifiestan que la gamificación, al ser enlazada con los contenidos del currículo y respaldada por entornos digitales interactivos, incrementa el interés y facilita su asimilación.

En cuanto a la comprensión de procesos sociales, históricos y geográficos mediante recursos digitales, se repite el patrón de neutralidad (39 %) y desacuerdo (28 %). Esto evidencia que la implementación de herramientas tecnológicas aún enfrenta barreras metodológicas, posiblemente por falta de capacitación docente, escasa planificación o ausencia de criterios pedagógicos claros. Como señala Bernal et al. (2025) la gamificación debe ir acompañada de una mediación pedagógica que permita al estudiante conectar los contenidos con su realidad y desarrollar habilidades cognitivas superiores.

5. Conclusiones

- La investigación permitió identificar el bajo nivel de implementación de la gamificación en el área de Estudios Sociales, encontrando dificultades en los procesos pedagógicos.
- El potencial teórico de la gamificación como estrategia didáctica, se relacio-

na con los contenidos curriculares y se acompaña de retroalimentación inmediata. Sin embargo, su incidencia en el aprendizaje requiere un mayor fortalecimiento de la práctica docente y de los recursos tecnológicos disponibles.

- Desde una perspectiva científica, el estudio aporta evidencia empírica sobre la pertinencia de integrar elementos lúdicos y digitales en contextos escolares ecuatorianos, favoreciendo el desarrollo de habilidades cognitivas como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones, además de promover la inclusión y la participación estudiantil.
- Finalmente, los objetivos planteados fueron alcanzados en términos de identificación de percepciones estudiantiles y necesidades metodológicas, abriendo la posibilidad de futuras investigaciones y acciones institucionales orientadas a consolidar la gamificación como una estrategia pedagógica sostenible y contextualizada.

6. Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con el artículo presentado.

7. Declaración de contribución de los autores

Todos autores contribuyeron significativamente en la elaboración del artículo.

8. Costos de financiamiento

La presente investigación fue financiada en su totalidad con fondos propios de los autores.

9. Referencias Bibliográficas

Bernal Parraga, A. P., Naguas Nagua, J. A., Villarreal Bonifaz, M. M., Santillán Sevillano, N. D. C., Reyes Ordoñez, J. P., Carrillo Baldeón, V. P., & Macas Pacheco, C. (2025). Gamificación como estrategia innovadora para promover el aprendizaje significativo en Estudios Sociales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 1044-1061. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15860

Flores Santander, M., Chávez Silva, A., García Cobas, R., & Ortiz Aguilar, W. (2024). Estrategia didáctica de gamificación para mejorar el comportamiento escolar a través de la asignatura Estudios Sociales en la Educación Básica. *MQRInvestigar Revista Científica Arbitrada de Investigación Científica*, 8(2), 1679–1707. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.1679-1707>

García-Orellana, E., Mérelo-Torres, G., & Nayade-Caridad, R. (2024). Impacto de la gamificación digital en el desarrollo de habilidades cognitivas: un enfoque. *Polo*

del Conocimiento, 9(4), 138-171. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6927>

Guerrero Mendoza, V. P. (2024). La gamificación para el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del sexto grado, Escuela de Educación Básica Municipal “Héroes del Cenepa”. Loja. 2024-2025 [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Loja, Loja Ecuador]. Repositorio Institucional. <https://dspace.unl.edu.ec/server/api/core/bitstreams/7ff8f14e-c767-4ed6-8815-75107eabe3f5/content>

Hurtado Mora, E., Medina León, A., Ruilova Cueva, M., & Flores Verdezoto, K. (2024). Gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de Estudios Sociales de décimo año de educación básica. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia*, 9(1), 44–64. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9282516>

Parrales Pincay, I., & Jaime Calderón, F. E. (2023). Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios [Tesis postgrado, Universidad Estatal del Sur de Manabí, Manabí, Ecuador] <https://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/5136?mode=full>

Peñañiel Villavicencio, P., Ordoñez Reino, B., & Fernández Sánchez, L. (2024). El juego y la gamificación como facilitadores del aprendizaje en estudiantes. *Revista INVECOM “Estudios transdisciplinarios*

en comunicación y sociedad, 5(3), 1-10. <https://ve.scielo.org/pdf/ric/v5n3/2739-0063-ric-5-03-e050309.pdf>

Quiroz Peña, J., Rizo Vélez, J., & De La Torre Lascano, C. (2022). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios ecuatorianos. Estudio de caso. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 10(3), 1–15. <http://scielo.sld.cu/pdf/reds/v10n3/2308-0132-reds-10-03-e6.pdf>

Sailer, M., & Homner, L. (2023). Exploring the psychological mechanisms behind gamification. *Behavioral Sciences Quarterly*, 9(1), 33–49. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-019-09498-w>

Tarrillo Saldaña, O., Mejía Huamán, J., Dávila Mego, J., Chilón Camacho, W. M., Pintado Castillo, C. A., Tapia Idrogo, C. E., & Velez Escobar, S. B. (2024). Metodología de la Investigación: Una Mirada Global y Ejemplos Prácticos. *Ciencia Latina Internacional. Marketing*, 62, 24-8. https://doi.org/10.37811/cli_w1078

Vera Zuña, J., Mendoza Giler, M., Pinos Benavides, S., Vera Tomalá, J., & Mendoza Giler, N. (2025). Innovación educativa: Integración de gamificación y estrategias pedagógicas para niños y jóvenes. *Revista Multidisciplinaria del Saber*, 3, 1-12. <https://doi.org/10.61286/e-rms.v3i.143>

Villamar Gavilanes, M., & Sánchez Casanova, R. (2024). Explorando las bases pedagógicas de la gamificación como enfoque metodológico en la enseñanza superior. *Educación*, 33(65), 166–188. <http://dx.doi.org/10.18800/educacion.202402.e001>