




Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales

Gamification as a teaching strategy in the teaching and learning process of the Social Studies course

 <https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v5.n1.2026.11-32>

Recibido: 10-01-2026 **Aceptado:** 15-05-2026 **Publicado:** 10-06-2026

Gonzalo Ponce Santistevan¹

 <https://orcid.org/0009-0008-0495-1029>

1. Ingeniero Agropecuario; Universidad Estatal del Sur de Manabí; Jipijapa, Ecuador.

Volumen: 5

Número: 1

Año: 2026

Paginación: 11-32

URL: <https://revistas.unesum.edu.ec/rclideres/index.php/rcl/article/view/218>

***Correspondencia autor:** santistevang98@gmail.com



RESUMEN

La Gamificación es una estrategia didáctica basada en una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario. El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos. En presente estudio se planteó implementar la Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Fiscal Enrique Guevara Galarza, la misma que permitió dar solución al desinterés y desmotivación de los estudiantes, facilitando y fortaleciendo la participación activa de los educandos. Se empleó el método mixto cualitativo y cuantitativo, la población y el tamaño de la muestra se conformó por 28 individuos entre ellos la directora, docente y estudiantes. Los resultados determinaron que la gamificación es una estrategia didáctica fundamental que traslada todo el potencial de los juegos en el ámbito educativo mejorando la participación, la atención y la productividad de los estudiantes en clase. Se llega a la conclusión que la estrategia didáctica donde se utilice la gamificación como técnica educativa, es fundamental para aplicarla en los estudiantes de básica superior.

Palabras clave: Enseñanza – Aprendizaje, Gamificación, Estrategia.

ABSTRACT

Gamification is a didactic strategy based on a learning technique that transfers the mechanics of games to the educational-professional field in order to achieve better results, either to better absorb some knowledge, improve some skill, or reward specific actions, among many other goals. This type of learning is gaining ground in training methodologies due to its playful nature, which facilitates the internalization of knowledge in a more fun way, generating a positive experience for the user. The game model really works because it manages to motivate students, developing a greater commitment of people, and encouraging the spirit of improvement. A series of mechanical and dynamic techniques extrapolated from games are used. In this study, it was proposed to implement the Gamification as a didactic strategy in the teaching - learning process in the subject of Social Studies of the students of Basic Higher Education of the Enrique Guevara Galarza Fiscal Educational Unit, the same one that allows to solve the disinterest and lack of motivation of the students, facilitating and strengthening the active participation of the students. The qualitative and quantitative mixed method was used, the population and the size of the sample consisted of 28 individuals, including the director, teacher and students. The results determined that gamification is a fundamental didactic strategy that transfers the full potential of games in the educational field, improving the participation, attention and productivity of students in class. It is concluded that the didactic strategy where gamification is used as an educational technique, fundamentally to apply it in upper basic students.

Keywords: Teaching - Learning, Gamification, Teaching strategy.



Creative Commons Attribution 4.0
International (CC BY 4.0)

Introducción

La gamificación es una de las tendencias relacionadas con la tecnología más importantes a nivel mundial, por su capacidad para fidelizar a los usuarios y convertir en entretenidas tareas, nos permite emplear diversos recursos y herramientas en el aula que ayudarán a los docentes a motivar a los alumnos. “la gamificación es un recurso valioso que los profesores deben tener en cuenta para motivar y crear esas rutinas que los estudiantes necesitan” (Gonzalez, 2019).

En otro orden de ideas, (Ortiz-Colon & Agredal, M, 2018) indican que “durante mucho tiempo las únicas recompensas que los alumnos han adquirido han sido las calificaciones, la gamificación hace más frecuente la obtención de recompensas” (p. 5).

Los autores antes mencionados defienden que la finalidad de todo juego que lleve implícito el ideal de gamificación es influir en la conducta psicológica y social del jugador.

A pesar de los múltiples beneficios que aquí se han expuesto, (Hernandez & Jimenez-Garcia, Aprendizaje mediante juegos basados en principios de gamificación en instituciones de educación superior, 2018) revelan que: “esta técnica ha sido duramente criticada, puesto que existe el mito de que aprender y jugar no son términos que vayan de la mano” (p.33).

Es importante destacar que el papel del docente en el será relevante para guiar el proceso de aprendizaje. “Antes de poner en marcha la gamificación, es conveniente trabajar la temática en el aula, propiciando el interés del alumnado, definiendo los roles y transformando la información en conocimiento ayudándose de experiencias diseñadas con anterioridad” (Garcia & Gallardo-Lopez, 2018).

Los docentes de todos los niveles educativos, deben implementar y fortalecer los tipos de métodos y/o técnica de la Gamificación juntos con las técnicas lúdicas en la

inclusión educativa sea dentro o fuera de lo cotidiano. Fijándose en su edad cronológica y pedagógica de cada estudiante.

(Ortiz- Colon & Agredal M, 2018, pág. 1) investigaron los beneficios del uso de la gamificación en el contexto educativo. Siguiendo la metodología cualitativa, analizaron 37 experiencias educativas gamificadas. Comprobaron que los procesos de gamificación en educación generan importantes beneficios a los alumnos como: motivación, compromiso, socialización a través de la interactividad y la interacción; lo que hace la actividad educativa resulte más motivante y estimulante.

La aplicación de la gamificación en la educación ha resultado ser muy efectiva para entrenar a los estudiantes e incentivarlos a alcanzar sus objetivos académicos y deportivos. Esta es quizá el área más extendida de aplicación de la gamificación.

En el Ecuador, se han realizado estudios utilizando la gamificación como una estrategia metodológica que permite obtener desempeños de aprendizaje favorable en un proceso de formación.

La poca motivación en la asignatura de Estudios sociales en los estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Fiscal Enrique Guevara Galarza, en el presente estudio considera esta problemática causada por la ausencia de programas y actividades que motiven el buen desempeño de los estudiantes. El bajo rendimiento escolar es una problemática social que afecta a la comunidad educativa, siendo una gran preocupación para los padres de familia. El hecho de no tener una nueva forma de aprendizaje, así como no participar con sus maestros o compañeros, ha tenido como efecto que muchos estudiantes sienten apatía o falta de motivación en los estudios, y en realizar las tareas que se les asignan. La desmotivación en los estudiantes por aprender definiría como la falta de interés o implicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje

que afectan no sólo al estudiante en cuestión sino dificultando la labor del maestro y en muchos casos, deteriorando el clima de convivencia en el aula derivando en un bajo rendimiento y apatía en el aula.

Con todo este problema que presentan los estudiantes de básica superior sobre la poca aceptación en la asignatura de estudios sociales es necesario buscar una estrategia para que despierten el entusiasmo en descubrir a las ciencias sociales ya que los aprendizajes son pocos significativos.

La presente investigación se justifica por la necesidad de implementar una estrategia didáctica para contribuir a la mejora del proceso enseñanza- aprendizaje en estudiantes de básica superior, por su implicación práctica en su ejecución para solucionar el problema del desarrollo de los estudiantes en clases, a fin que todos los docentes imbrican en su acervo pedagógico las nuevas estrategias a través de la gamificación en el desarrollo cognitivo, como una opción de cambio acorde con lo que demanda actualmente la educación.

Objetivos

Objetivo general

Implementar la Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Fiscal Enrique Guevara Galarza.

Objetivos específicos

Diagnosticar el manejo de estrategias didácticas que logren aprendizajes significativos en los estudiantes.

Describir las actividades de aprendizaje de gamificación y motivación en el proceso de aprendizaje de Estudios Sociales con énfasis en el desarrollo de habilidades.

Diseñar una estrategia didáctica mediante la gamificación que contribuya al desarrollo de habilidades de aprendizaje en la

asignatura de estudios sociales en la Unidad Educativa Fiscal Enrique Guevara Galarza.

Objeto de estudio y campo de acción

Objeto de Estudio

En el presente trabajo de investigación tiene como objeto de estudio el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de estudios sociales en los estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Fiscal Enrique Guevara Galarza del recinto San Pablo de la parroquia de Pedro Pablo Gómez. Al emplear los recursos didácticos por parte de los profesores para implementar una mejor enseñanza, exponiendo claramente el contenido de las clases para que los estudiantes incrementen sus conocimientos con una participación activa en las clases, generando sus propios conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Campo de Acción

El campo de acción se define como: el desarrollo de las habilidades y motivación en la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal "Enrique Guevara Galarza"

Pregunta(s) de Investigación

¿Cómo podemos diagnosticar el manejo de estrategias didácticas que logren aprendizajes significativos en los estudiantes?

¿Cómo se determinan las actividades de aprendizaje y de motivación en el proceso de aprendizaje de Estudios Sociales con énfasis en el desarrollo de habilidades?

¿Qué estrategia didáctica mediante la gamificación contribuye al desarrollo de habilidades de aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Fiscal Enrique Guevara Galarza?

Alcance de la Investigación

La metodología aplicada tiene un enfoque cuantitativo. Esta modalidad es impor-

tante porque se la utiliza para la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías.

Tiene enfoque cualitativo porque se utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación de resultados.

La investigación bibliográfica corresponde a la primera etapa del proceso investigativo que proporciona el conocimiento de la investigación, de un modo sistemático, a través de una amplia búsqueda de información, conocimientos y técnicas sobre una cuestión determinada. Dentro de la búsqueda de la verdad en la investigación científica, se acude a la realidad y de ésta se obtienen: un problema, una hipótesis con su respectiva contrastación y conclusiones.

Es una investigación de campo porque el estudio realizado en el contexto pertinente a los estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Fiscal “Enrique Guevara Galarza”, permite obtener datos específicos en el lugar de los hechos sobre la capacidad de aprendizaje de los educandos, conocer su desarrollo cognitivo, lo que aprueba entender que los alumnos reciben su educación en ambiente académico no adecuado.

Las técnicas son los procedimientos e instrumentos que utilizamos para acceder al conocimiento. Encuestas y todo lo que se deriva de ellas.

Con la aplicación de la encuesta se recogen los datos mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de individuos. A través de las encuestas se pueden conocer las opiniones, las actitudes y los comportamientos de las personas.

Según (Hernández & Mendoza. , 2018) La población se define como “el conjunto de casos que tienen una serie de especificaciones”. En muchos casos, no es posible anali-

zar toda la población por cuestiones de tiempo y recursos humanos. Es por ello que debe trabajarse con una parte como es la muestra.

Estas personas poseen una característica común para la realización de una investigación y que aportan con sus criterios sobre la problemática de la gamificación en el rendimiento escolar en la Unidad Educativa Fiscal “Enrique Guevara Galarza”, conformada por 28 individuos entre ellos la directora, docente y los 26 estudiantes de básica superior.

Variable independiente: La gamificación como estrategia didáctica.

Variable dependiente: Enseñanza aprendizaje

La Educación ha evolucionado mucho en los últimos años. Las metodologías activas y participativas, el trabajo cooperativo, el aprendizaje por proyectos y la experimentación están sustituyendo a la antigua “clase magistral” en la que el maestro hablaba y los alumnos sólo escuchaban, sin poder apenas participar. Ahora empieza a entenderse al profesor como un guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje, alguien que les da las pautas y las indicaciones suficientes a los estudiantes para que lleguen al conocimiento por sí mismos.

Estos grandes cambios vienen acompañados también de los avances en tecnología, que han podido irse aplicando a la educación progresivamente, especialmente en la actualidad que los establecimientos educativos comienzan a contar con más recursos tecnológicos.

El presente trabajo resuelve las fallencias didácticas que se presentan en el aprendizaje de saberes; sirve para plantear alternativas didácticas dinámicas y motivacionales que estimulen y despierten interés por aprender de los educandos, además, es conveniente porque apuesta a la praxis de la propuesta que dará como resultados un mejor rendimiento escolar.

Por todo esto, se plantea este trabajo tratando de investigar sobre la gamificación como elemento motivador para los estudiantes de básica superior en el aula por medio de juegos, sistemas de puntos y recompensas y el uso de las nuevas tecnologías. Además, se pretende mostrar que la gamificación no consiste en jugar por jugar, sino que el profesor debe saber secuenciar de una manera apropiada para que repercuta de manera útil. Para ello, es fundamental que se utilicen los recursos apropiados y que éstos se puedan aplicar a los contenidos que se pretendan trabajar.

Marco referencial

La gamificación

La gamificación es una técnica que nos permite emplear diversos recursos y herramientas en el aula que ayudarán a los docentes a motivar a los alumnos, personalizar las actividades y contenidos en función de las necesidades de cada estudiante, favorecer la adquisición de conocimientos y mejorar la atención.

Por medio de los siguientes estudios previos se da a conocer el uso de la gamificación en la educación permitiendo resaltar la importancia de la utilización de métodos lúdicos en los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo que contribuye a mejorar la motivación, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes. A continuación, se presentan algunos de los estudios más relevantes:

Según (A.M.P. & Vivaracho , 2018) aplicaron la gamificación en una materia de primer curso en estudiantes universitarios. La actividad consiste en una serie de pruebas de dificultad progresiva siguiendo un formato de tipo yincana. La actividad resultó muy positiva y los resultados señalaron un incremento de la motivación y una mejora en la participación de los alumnos en la asignatura.

La evaluación progresiva es definida como la evaluación administrada durante el proceso de enseñanza para evaluar los conocimientos y habilidades de los estudiantes respecto a un conjunto de metas académicas.

(Corchuelo, 2018) realizó una investigación con la finalidad de motivar a los estudiantes y dinamizar el desarrollo de contenidos en el aula. Se llevó a cabo con una muestra de 86 estudiantes de pregrado de la Universidad de La Sabana en la asignatura competencia básica digital. Los resultados muestran un alto nivel de aceptación de la estrategia como elemento de motivación que favorece el aprendizaje y desarrollo de contenidos en el aula.

Los estudiantes que están motivados muestran más interés en las actividades que les proponen, atienden con más atención a las instrucciones de sus docentes, están más dispuestos a tomar apuntes, trabajan con mayor diligencia, con mayor seguridad en sí mismos y realizan mejor las tareas propuestas.

(Martínez G., 2017, págs. 252-277) en su investigación indaga el uso de dispositivos móviles como herramienta de aprendizaje basada en el juego para el aumento de la motivación, participación y rendimiento académico. En sus resultados, indica que aún con ciertas limitaciones, la combinación de tecnología, juego y aprendizaje resulta más eficaz que la metodología tradicional.

Así el aprendizaje móvil proporciona ventajas como: flexibilidad de acceso a la información en cualquier tiempo y lugar, favorece el aprendizaje autónomo y el trabajo en equipo, potencia la creación de comunidades de aprendizaje, fomenta la comunicación activa efectiva de forma síncrona y asíncrona.

(Mendoza. J & Tavera, N. , 2018, pág. 663) realizaron un estudio sobre la utilización de las Tecnologías de la

información y la comunicación, ¡con el objetivo de medir la percepción que los alumnos tienen de la herramienta kahoot! en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Los resultados destacan que la totalidad de los estudiantes se encuentran satisfechos con el uso de la plataforma kahoot, siendo una herramienta tecnológica innovadora en sus procesos de enseñanza-aprendizaje.

Las tecnologías de la información y la comunicación pueden contribuir al acceso universal de la educación, la igualdad, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad; facilitan ampliar la información, mejorar la calidad y garantizar la integración.

En la misma línea se encuentra (Orejudo, 2019, pág. 95) cuya investigación comparó los efectos de la aplicación de la técnica de gamificación en tareas de lectura con grupos de estudiantes de español del nivel intermedio en Texas A&M University-Commerce. Los resultados muestran que la gamificación ayudó positivamente en la elaboración de las tareas de los estudiantes mediante recompensas (motivación extrínseca) lo que motivó y creó rutinas adecuadas.

El proceso de gamificación se puede utilizar para crear engagement, como una construcción teórica que se desarrolla para resolver un cierto problema científico. Para la epistemología, se trata de un objeto conceptual o ideal que implica una clase de equivalencia con procesos cerebrales, que hace referencia a cuán activamente se encuentra involucrado el individuo en una determinada actividad. con los usuarios, y también con los miembros de un equipo. Sirve además como método de aprendizaje basado en un juego educativo.

(Díaz, 2017, pág. 112) realizó un estudio sobre el uso de la aplicación Kahoot, con alumnos de tercero del grado de Maestro en Educación Infantil de la Universidad de la Laguna. Como resultado destacan la gran satisfacción

del alumnado por un aprendizaje activo, logrando trabajar de forma colaborativa. Además, concluyó que el proceso de aprendizaje fue más motivador, generando aprendizajes significativos.

Kahoot es una herramienta gratuita muy útil para profesores y estudiantes que permite aprender y repasar conceptos de forma muy entretenida, ya que funciona como si se tratara de un concurso. Se puede usar en los centros docentes, en el trabajo y en casa disponiendo de un ordenador, una Tablet o un móvil.

Gamificación según algunos autores.

Gamificación en la Educación

La gamificación o ludificación es una metodología que busca aumentar la motivación de los participantes a priori en entornos que no son lúdicos y así alcanzar mejores resultados, es decir, aplicar técnicas de juego en entornos que no son lúdicos. Los objetivos pueden ser absorber mejor algunos conocimientos, motivar a los alumnos, promover el aprendizaje, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Según (Holguín, 2020) “La gamificación se ha convertido en una herramienta pedagógica comúnmente recomendada y varias mecánicas de diseño de juegos han sido demostradas con éxito en entornos educativos”. Las escuelas ya cuentan con varios elementos similares a los juegos, como los puntos o calificaciones, el nivel o curso académico, la retroalimentación, los comentarios de los profesores y la competición.

Aunque los entornos educativos proporcionan información a los estudiantes, no es una Información inmediata y frecuente: los profesores a menudo sólo pueden evaluar y proporcionar información a un estudiante a la vez, y la información a través de las calificaciones lleva tiempo. Para resolver este problema, (Sánchez, 2019) teorizó la gamificación expresando que “también

podría aplicarse al campo de la educación como herramienta para aumentar el compromiso de los estudiantes e impulsar comportamientos de aprendizaje deseables”.

La utilización de herramientas en el entorno educativo define el compromiso académico del estudiante y propone estrategia de aprendizajes favoreciendo el desarrollo del conocimiento de los educandos.

La gamificación como estrategia didáctica

(Contreras, 2018) señala “la gamificación se refiere a un proceso de mejora, con posibilidades para proporcionar experiencias de juego y con el fin de apoyar a las actividades que desarrollan los usuarios” (p.8).

La gamificación es por tanto una herramienta basada en la incorporación de mecánicas de juegos apoyados o no con la tecnología consiguiendo mejorar la motivación y participación de los estudiantes en los procesos educativos. El fin en el uso de la gamificación es siempre el aprendizaje, es decir busca generar cambios en la conducta y aprendizaje de las personas por medio de la motivación extrínseca, que con el tiempo y la propia experiencia positiva se espera pueda impulsar el desarrollo de la motivación intrínseca.

Además, la gamificación utiliza la dinámica de juegos para mejorar los procesos educativos, el fin es el aprendizaje, es decir pretende generar cambios en el aprendizaje de los sujetos por medio de la motivación extrínseca para potencializar la intrínseca.

La gamificación siempre ha estado inmersa en nuestro entorno, pero es difícil precisar cuándo se inició. En el año 2002, en el área empresarial comenzó a utilizarse para mejorar el rendimiento y la motivación de los trabajadores, sucesivamente fue ampliándose a otros sectores especialmente al de la educación, es por ello, que hoy en día, la gamificación es de gran utilidad para el desarrollo de los procesos de aprendizaje-enseñanza. “Favorece un aprendiza-

je motivador, ya que permite al alumnado experimentar y descubrir cosas nuevas, a la vez que practican habilidades y conocimientos ya aprendido de manera lúdica” (León & Parra, 2020).

Con esto se pretende transformar las clases mediante la incorporación de metodologías lúdicas aumentando la participación significativa de los niños y niñas y promoviendo su protagonismo. En cuanto al aporte que la gamificación de acuerdo se puede ofrecer al ámbito educativo cabe señalar:

- El incremento de la motivación
- El incremento de la participación e implicación de los estudiantes
- La mejora del rendimiento académico
- La retroalimentación inmediata.

La aplicación de la gamificación requiere estar predispuesto para los cambios necesarios que permitirán adaptar el currículo mejorando el aprendizaje de los estudiantes. Esto exige un trabajo colaborativo en las aulas que contribuirá a convertir a los estudiantes en sujetos activos de su proceso de aprendizaje, es decir, en sujetos autónomos y críticos, capaces de regular su aprendizaje.

En todo este proceso de innovación de las estrategias didácticas es clave la formación y predisposición de los docentes. Un docente bien capacitado en el uso de herramientas o estrategias innovadoras como la gamificación podrá experimentar nuevas formas de favorecer el aprendizaje en el aula, impulsando el desarrollo de nuevas competencias y habilidades.

Según (García & Olivares J. , 2019), consideran que la gamificación genera un “aprendizaje significativo, más duradero, y, por supuesto contribuye a una mayor motivación por parte del alumnado” (p.4).

Diseño de un sistema de gamificación

Según (Ausubel, 1983) el aprendizaje del alumno depende de la estructu-

ra cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, por lo tanto, se debe partir de conocimientos previos a través de los cuales se generen bases sólidas para obtener un aprendizaje significativo en los estudiantes y contar con herramientas meta cognitivas que permitan observar las debilidades y fortalezas de estos. Aplicar un sistema de gamificación en el aula puede favorecer la consolidación de estrategias de enseñanza-aprendizaje.

Se puede decir que la estructura cognoscitiva se considera como una red tipo neural en la cual en los núcleos se encuentran las ideas que la forman. Dichos conceptos varían en estabilidad unos con otros, pero no se encuentran organizados de manera jerárquica.

La inclusión educativa a través del uso de la gamificación en el aula

Según (Vidal-Esteve & Peirats-Chacon, 2018) “los sistemas tecnológicos y las dinámicas lúdicas han irrumpido en el ámbito educativo favoreciendo a la diversidad del aula en su totalidad”.

El objetivo que se persigue en el caso, por ejemplo, de personas con discapacidad intelectual, es que sean más autónomas y que se sientan incluidas en su entorno social. Según estos autores, la gamificación lo posibilita al desarrollar:

Las habilidades comunicativas La interacción social

La expresión de emociones La función simbólica

La capacidad de resolución de problemas La participación en su propio aprendizaje La creatividad y el aspecto lúdico

Elementos de la gamificación

Según (Chávez-Yuste, 2019) “Al igual que el juego, gamificar requiere de unos elementos básicos que no pueden obviarse”:

Establecer bases básicas del juego de modo consensuado.

Elegir qué componentes, mecánicas y dinámicas se van a requerir durante las tareas

Definir la estética para que sea coherente con el contenido, las características del alumnado y el centro y además sea visual y motivante.

Determinar el propósito final de estas tareas o juegos.

Explicar las instrucciones de forma clara y concisa, además de respetar el nivel del alumnado a la hora de definir las

Formar equipos sin discriminación de género e impulsando la inclusión en las aulas.

Definir los premios que van a ir consiguiendo los alumnos y alumnas para motivarlos y promover la enseñanza.

Componentes de la gamificación Dinámicas

Es el elemento más abstracto. Según , define dinámica como aquellos contextos o intrigas que hace que el jugador quiera involucrarse. Se relacionan con los deseos básicos de las personas: narrativas, emociones, progresión, restricciones y relaciones sociales.

Mecánicas

Las mecánicas de un juego son esos elementos, técnicas o reglas que van a ayudar a conseguir nuestra meta y son motivadores para los jugadores. Dentro de una misma dinámica, se podrían utilizar varias mecánicas, para ver la progresión de los alumnos/as podemos usar feedback y sistema de puntos. Según (Acosta-Medina & Paba-Medina, 2020) afirman que “Las mecánicas pueden ser de varios tipos: competición, colección, cooperación, equilibrio o desafío”. Los principales son:

Puntos: la obtención de puntos intercambiables por premios, estatus o nuevos mundos consigue que el jugador se esfuerce más en la resolución.

Niveles: según el conocimiento que van adquiriendo, pueden ir subiendo la dificultad y el status.

Premios: el profesor puede diseñar una acreditación (virtual o física) como, por ejemplo: un trofeo, un diploma o una medalla. El jugador sentirá que su trabajo está reconocido y se sentirá más motivado a seguir avanzando.

Clasificaciones: el deseo de superación del jugador de verse en los primeros puestos, le hará trabajar más duro para conseguirlo. Aunque se tendrá cuidado con potenciar la competitividad.

Retos y misiones: es recomendable para juegos donde varios grupos compiten entre ellos y resolverán el mismo desafío. Al final de cada reto es recomendable diseñar una recompensa o incluso, como se explicará en el siguiente apartado algunas medallas o insignias, las cuales también pueden ser entregadas durante el recorrido. El uso de esta mecánica es interesante porque los objetivos finales son a largo plazo y a los estudiantes les resulta complejo motivarse con ellos, mientras que si se divide el objetivo final en pequeños desafíos se anima más al alumnado a lograrlo.

Componentes del juego

Los componentes o recursos que se usan para poder diseñar la tarea son acciones muy concretas. Los componentes más notables son:

Logros: la ganancia representada de objetivos logrados.

Avatares: son los jugadores caracterizados virtualmente. Algunas aplicaciones te permiten ir mejorando tu personaje a medida que vas alcanzando niveles y puedes incluirles más accesorios. Los juegos con avatares fomentan el vínculo de apego con tu personaje.

Luchas con el jefe: retos para alcanzar un nivel superior.

Colecciones: objetos que puede acumular el jugador para luego intercambiarlos por beneficios.

Bienes virtuales: son objetos que se ganan virtualmente y se pueden usar durante los juegos. Se van añadiendo a los avatares y se consiguen gracias a la superación de los niveles.

Combate: conflicto (pacífico) entre dos jugadores para superar la misma tarea.

Niveles: cada nivel está marcado por una complejidad determinada. Cuanta más destreza vaya alcanzando el jugador, mayor será el nivel y la complejidad. Este elemento permite una motivación continua y a corto plazo.

La gamificación parte de un contenido didáctico y es lo que ellos definen como «una actividad aderezada con elementos o pensamientos del juego, es decir, con el espíritu del juego.

Enseñanza aprendizaje

Proceso de enseñanza-aprendizaje es el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia, sus dimensiones en el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores que determinan su comportamiento.

El proceso de enseñanza-aprendizaje escolarizado es muy complejo e inciden en su desarrollo una serie de componentes que deben interrelacionarse para que los resultados sean óptimos. No es posible lograr la optimización del proceso si estos componentes no se desarrollan de manera óptima.

En ese sentido, (Esteves & Chávez, M, 2020) manifiestan que “cada persona manifestara diferentes estilos de absorber o asimilar ese conocimiento para incrementar su formación integral”

El proceso de enseñanza-aprendizaje está compuesto por cuatro elementos: el profesor, el estudiante, el contenido y las

variables ambientales (características de la escuela/aula). Cada uno de estos elementos influye en mayor o menor grado, dependiendo de la forma que se relacionan en un determinado contexto.

De acuerdo con esta postura, la enseñanza sólo incide sobre el aprendizaje de manera indirecta, a través de las tareas de aprendizaje del propio estudiante. Se pasa así de una concepción causal de la relación entre enseñanza y aprendizaje a una concepción que asume mediaciones entre las acciones del docente y los logros de los estudiantes. Mediaciones de carácter cognitivo resultantes de los procesos psicológicos a través de los cuales los estudiantes intentan la comprensión, logran una representación mental del nuevo contenido y su integración con elementos disponibles de su estructura cognitiva) y mediaciones sociales (derivadas de la estructura social del aula y las interacciones a través de las cuales el conocimiento se pone a disposición y se comparte.

Por otra parte, (Briseño & Hadweh, M, 2020) afirman que “los estilos de aprendizajes evidencian que las nuevas tecnologías en la cotidianidad de la sociedad actual, ha trascendido al espacio académico en forma novedosas y motivadoras, materializadas en diferentes recursos informáticos, aplicaciones educativas específicas y plataformas virtuales de aprendizaje”.

Presentar a la enseñanza como uno de los términos del binomio “enseñanza-aprendizaje” podría ser, más bien, una advertencia sobre el fin último de las acciones de enseñanza, sobre la responsabilidad social de los profesores de utilizar todos los medios disponibles, y sobre la necesidad de considerar las características de los destinatarios y no sólo los rasgos propios del cuerpo de conocimiento a transmitir.

En este contexto (Brando, 2018), afirma que: “Innovar es, dejar que la imaginación vuele impulsada por la búsqueda de necesidades para crear algo novedoso con

lo cual diferenciarse del resto cubriendo esa necesidad y esa diferencia es la que le agrega valor en toda disciplina”.

La educación contemporánea requiere para lograr sus objetivos adaptarse al contexto actual y resignificar los conceptos que han estado ligados a sus formas de actuación y procedimientos a lo largo de la historia. Reflexionar sobre el enseñar y el aprender parece una actividad connatural a los procesos educativos, pues las diferentes teorizaciones pedagógicas conducen a concepciones y posicionamientos diversos frente a estas prácticas.

Según (Pulido, 2017) Recientemente se ha venido constituyendo un desplazamiento de la enseñanza por el aprendizaje, que ha producido grandes transformaciones en la manera como los sujetos contemporáneos se forman, y también en la manera como profesores e instituciones asumen su rol en las nuevas dinámicas del conocimiento.

El proceso enseñanza aprendizaje PEA, ocurre en diferentes contextos, por lo que debe ser diferenciado el que ocurre en la escuela, la familia o ámbito comunitario. Desde esta perspectiva dinámica, la motivación influye en el aprendizaje y tiene incidencia en qué, cuándo y cómo aprendemos, y, a su vez, lo que los estudiantes hacen intervenir en su motivación.

Relación aprendizaje-desarrollo según Lev Vygotsky

Al hablar de desarrollo hacemos referencia a la mejora progresiva de potencialidades humanas tales como el lenguaje, el razonamiento, la memoria, la atención, vamos a intentar describir la repercusión del aprendizaje en estas potencialidades.

(Vygotsky L., 1988) considera a todas las personas seres sociales y por lo tanto el conjunto de conocimientos que adquieren son un producto social, que es asimilado como consecuencia de

un proceso conjunto de aprendizaje y de desarrollo orgánico. La relación que existe entre aprendizaje y desarrollo se explica mediante el concepto Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), donde encontramos dos niveles evolutivos: el primero que se manifiesta a través de las tareas que el discente es capaz de realizar por él mismo (Nivel Real de Desarrollo) y el segundo mediante las actividades que realiza con ayuda (Nivel de Desarrollo Potencial).

El desarrollo y el aprendizaje son producto de la interacción entre la maduración biológica y la experiencia. El niño o niña desarrolla habilidades a partir de la maduración biológica y de lo que el ambiente le demanda.

Para (Vygotsky, 1991), la persona desarrolla dos tipos de funciones mentales: unas determinadas genéticamente y que reflejan nuestra reacción o respuesta al ambiente (Funciones Mentales Superiores) y otras adquiridas a través de la interacción social y que determinan la forma de ser, los valores, la cultura, (Funciones Mentales Inferiores). Los patrones de pensamiento que el individuo desarrolla a lo largo de su vida para afrontar las tareas, no se deben exclusivamente a factores innatos o genéticos, sino que en gran parte son producto de las instituciones culturales y de las actividades sociales.

Materiales y métodos

Se ha recabado y/o recalcada información referente a las variables independiente La Gamificación dependiente como enseñanza-aprendizaje, en el cual emplearemos un diseño de investigación cualitativo-cuantitativo se han empleado instrumentos de investigación como las encuestas y entrevistas.

La metodología constituyó una etapa específica en la investigación realizada para este proyecto educativo, por medio de ella se pudo conocer con claridad el proceso sistemático.

Enfoque cualitativo

En esta investigación trata de buscar la manera en que los individuos estén presentes en el problema de la investigación, es decir la falta de conocimiento en el rendimiento académico de los estudiantes.

En síntesis, este enfoque sirvió para generar teoría en el propio lugar de los hechos donde sucedió el problema y de esa forma pudo explicar los diferentes aspectos.

Enfoque Cuantitativo

La revisión de este análisis se obtuvo de forma numérica, de manera general con herramientas que estuvieron inmersas en el campo de la estadística, para poder utilizar este enfoque se requirió que entre las variables del problema en estudio existiera una relación cuya naturaleza esté representada por algún modelo numérico.

Investigación cuali-cuantitativo

En síntesis, se la utilizó porque las variables del problema tuvieron relación como fue el caso de las actividades lúdicas con la del rendimiento académico, por lo que se las midió por medio de encuestas que se las realizó a docentes y estudiantes de básica superior.

Estudio de Campo

Está realizado en el lugar donde sucedió el problema de investigación, la información que se pudo obtener fue de mucha ayuda para dar solución a la situación problemática que ocurrió en la Unidad Educativa Fiscal "Enrique Guevara Galarza".

Técnicas e instrumentos en la investigación Encuesta

Es una de las técnicas de investigación social más difundidas, se basó en las declaraciones escritas de la población con el objeto de recabar información en este caso fue a los docentes y estudiantes de básica superior en la asignatura de Estudios Sociales. Se basó en aspectos objetivos (hechos,

hábitos de conducta, características personales) o subjetivos (opiniones o actitudes)

Población y muestra

La población, es el conjunto de todos los elementos de la misma especie que presentan una característica determinada o que corresponden a una misma definición y a cuyos elementos se les estudiarán sus características y relaciones.

Estas personas poseen una característica común para la realización de una inves-

tigación y que aportan con sus criterios sobre la problemática de la gamificación en el rendimiento escolar en la Unidad Educativa Fiscal “Enrique Guevara Galarza”, conformada por todos los estudiantes del básico superior conformada por 26 estudiantes.

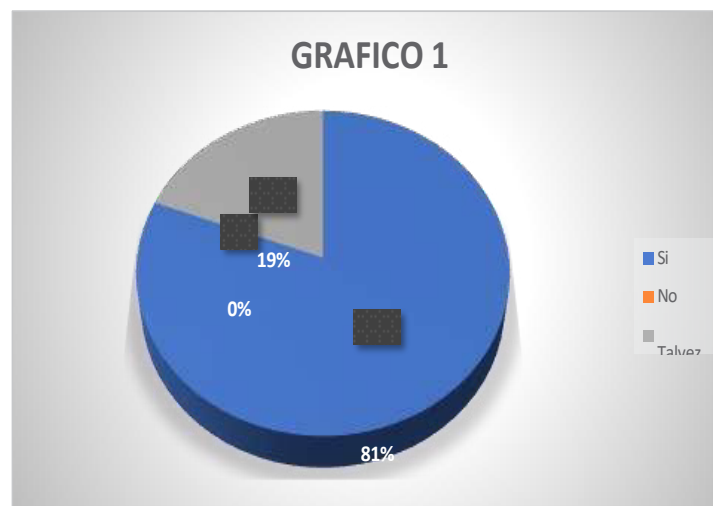
Resultados

ANÁLISIS DE LA ENCUESTA APLICADA EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “ENRIQUE GUEVARA GALARZA”

Tabla 1. ¿Considera usted necesario utilizar la Gamificación como estrategia didáctica dentro de su salón de clases?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	21	81%
No	0	0%
Talvez	5	19%
Total	26	100%

Gráfico 1



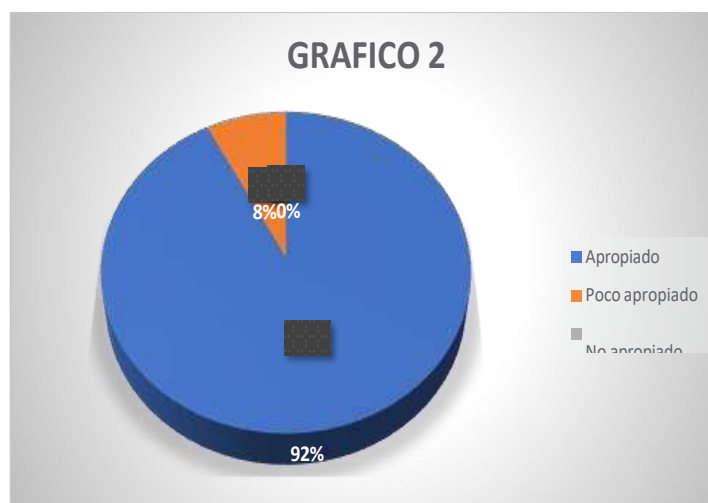
Análisis: El 81% de estudiantes manifiestan innovador que están totalmente de acuerdo porque consideran que las técnicas de la Gamificación son interesantes e importantes en la actualidad, el 19% de

estudiantes también estuvieron de acuerdo porque no pueden quedarse replegados de su uso, para poder lograr un mejor rendimiento académico.

Tabla 2. ¿Cómo considera usted que el docente utilice las estrategias de Gamificación como una herramienta didáctica en el desarrollo de la asignatura de Estudios Sociales?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Apropiado	24	92%
Poco apropiado	2	8%
No apropiado	0	0%
Total	26	100%

Gráfico 2



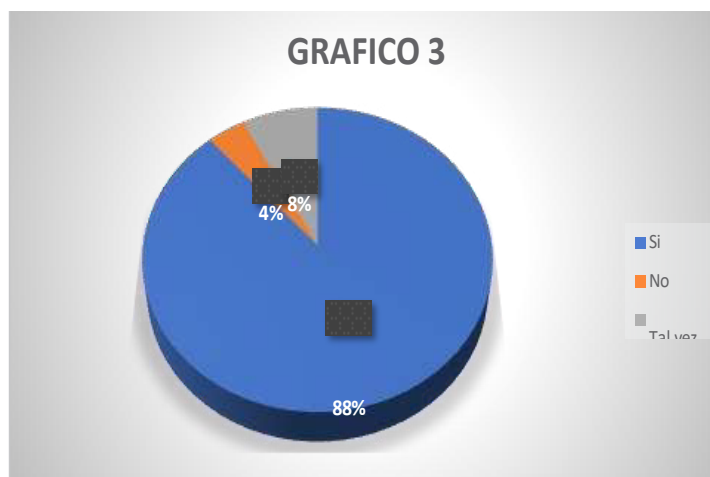
Análisis: El 92% de estudiantes manifiestan que es innovador porque será beneficioso que el docente utilice estrategias de Gamificación en la asignatura, apenas el 8% consideran que no es apropiado uti-

lizar este tipo de estrategias porque no ven la manera de entender de la gran ayuda que les da esto ya que consideran que esta asignatura es en pizarra.

Tabla 3. ¿Cree usted que la utilización de los diferentes tipos y estrategias de la Gamificación dentro del salón de clases le ayudará a comprender mejor la asignatura de Estudios Sociales?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	23	88%
No	1	4%
Tal vez	2	8%
Total	26	100%

Gráfico 3



Análisis: El 88% de estudiantes lo ven innovador respondiendo afirmativamente porque es bueno utilizar nuevas estrategias y que mejor que las de la Gamificación dentro del salón de clases porque será una herramienta didáctica que servirá como aporte oral en el proceso de enseñanza aprendizaje, el 8% de estudiantes está

medianamente de acuerdo esto hará que el estudiante pueda utilizarla cuando crea necesario para poder repasar la asignatura de manera adecuada y así desarrollar su rendimiento académico, el 1% de estudiante manifiesta indiferencia porque considera que la asignatura es solo de lectura.

Tabla 4. ¿Cómo considera usted la utilización de la Gamificación en el desarrollo de su rendimiento académico en la asignatura de Estudios Sociales?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Apropiado	26	100%
Poco apropiado	0	0%
No apropiado	0	0%
Total	26	100%

Gráfico 4



Análisis: El 100% de estudiantes lo ven innovador debido a que la materia de estudios sociales la consideran difícil de comprender

y que mejor utilizar los tipos de métodos de la Gamificación para poder comprenderla de una manera novedosa y participativa.

Tabla 5. ¿Considera usted que los recursos didácticos tradicionales que utiliza el docente son los adecuados en la asignatura de Estudios Sociales?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
No	24	92%
Talvez	2	8%
Total	26	100%

Gráfico 5



Análisis: El 92% de estudiantes no lo ven innovador debido a que esos tipos de recursos son obsoletos y que ya no van acorde a la época que estamos por motivos que no les despierta las ganas de aprender volviendo monótonamente a lo tradicional

de la clase generando así un problema educativo, viéndolo reflejado en sus calificaciones, El 2% manifestaron que talvez están de acuerdo ya que a veces resulta positivo y acorde a la enseñanza actual o tradicional, lo ven en una manera normal.

Tabla 6. ¿Considera usted que el docente debe hacer la clase más dinámica e interactiva para motivar al estudiante y de esa forma mejorar el rendimiento académico?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	25	96%
No	0	0%
Talvez	1	4%
Total	26	100%

Gráfico 6



Análisis: El 96% de estudiantes lo ven innovador porque consideran que la clase no debe ser monótona, se está de acuerdo porque quieren que no tan solo el docente hable sino más bien que ellos puedan participar activamente logrando de esa forma que

el estudiante se compenetre en la temática y así el buscara nuevas conceptualizaciones, el 4% se muestra indeciso porque pueden de esta forma buscar un resultado adecuado mediante su rendimiento académico.

Tabla 7. ¿Estaría usted de acuerdo en que el docente se capacite en lo que se refiere al uso de las estrategias de Gamificación para poder impartir en el salón de clases?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	25	96%
No	0	0%
Talvez	1	4%
Total	26	100%

Gráfico 7



Análisis: El 96% de los estudiantes lo ven transformador porque será bueno que el docente busque nuevas herramientas didácticas para que su dinámica cambien no tan solo en esa parte también en los tipos de técnica que puedan aprender dentro de la capacitación, se está de acuerdo porque así ellos se debería de capacitar lo consideran bueno porque se generaran nuevas formas para desarrollar un mejor nivel académico y de esa manera ellos ganaran en su formación educativa, mientras el 4% de estudiantes se manifiestan indecisos con la preparación académica de los docentes.

Discusión

El planteamiento de esta investigación consistía en Diseñar una estrategia didáctica que contribuya al desarrollo de habilidades de aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales en la Unidad Educativa Fiscal “Enrique Guevara Galarza”, para fortalecer el aprendizaje significativo en la asignatura de Estudios Sociales a fin de mejorar la calidad educativa, una vez obtenidos los resultados de la encuesta se pudo corroborar, en los estudiantes el interés por la aplicación de la gamificación como estrategias didáctica para que el docente aplique durante el desarrollo de su clase, se logró evidenciar una tendencia elevada frente al uso de estrategias nuevas e innovadoras, en las que se puede apreciar una estructuración jerárquica de la información presentada. Con base a los resultados obtenidos se inició con el diseño de una propuesta de estrategias didácticas para fomentar el aprendizaje significativo. (Muñoz, 2016), desarrolló una investigación en la Universidad Luis Cordero Crespo en Cuenca- Ecuador, con un alumno de cuarto año de Educación Básica General, diagnosticado con el Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad. Realizó entrevistas a la maestra, la madre y otros docentes de la universidad para identificar lo que conocen sobre el trastorno. Concluyó que los juegos lúdicos como estrategia metodológica, sirven para el desarrollo emocional, ayudan a mejorar

la enseñanza aprendizaje porque se transfieren conocimientos significativos. Las diferentes actividades planteadas que exigen esfuerzo y concentración están diseñadas para mejorar la atención, concentración, memoria visual, y mantener el autocontrol mediante técnicas de relajación. (Camarago, 2017), esta investigación realizada por varias personas va enfocada a implementar estrategias lúdicas que motiven a los niños su permanencia en la escuela y lograr en ellos un aprendizaje significativo. Para esta investigación se diseñaron tres encuestas que fueron aplicadas a 60 estudiantes, 60 padres de familia, y también a 10 profesores que día a día imparten clases en la Institución Educativa San Felipe de Neri ubicada en Cartagena Colombia. Se evidencio que la falta de motivación en los estudiantes es debido a la poca implementación de estrategias lúdicas en el aula de clases, no existe además acompañamiento y apoyo en casa, y a esto sumado los factores externos como el socioeconómico. Por lo antes mencionado se ve ineludible la implementación de estrategias lúdicas en las aulas de clase, mismas que servirán de apoyo no solo a los maestros sino también involucra a padres de familia en el desarrollo de proceso enseñanza aprendizaje de sus hijos. De esta investigación se concluyó que el uso de la gamificación como factor lúdico conlleva a convertirse en una herramienta que se la puede aplicar diariamente en las aulas por los docentes para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Conclusión

La aplicación de la gamificación como estrategia didáctica contribuye al desarrollo de la enseñanza aprendizaje en el área de las ciencias sociales con los estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Fiscal “Enrique Guevara Galarza”

En esta investigación abren la puerta a investigaciones más cualitativas en las que el objeto se centre en la aplicación de la Gamificación en el proceso de enseñan-

za-aprendizaje significativo no tan solo eso sino también en sus tipos de métodos con técnicas lúdicas para así, tenerlos más motivados en los diferentes tipos de asignaturas que se pueden establecer dentro del aula.

Para que el estudiante tenga atención en cada uno de los métodos de juego de la Gamificación hay que motivarlos primero, se trata de crear un entorno en el que éste pueda satisfacer sus objetivos aportando su necesidad de participar, su energía y esfuerzo, de ahí la importancia de que los directivos y docentes dominen esta temática para que valoren y actúan, procurando que los objetivos individuales coincidan lo más posible con para el entendimiento y rendimiento del estudiante.

Esta investigación se realizó con la finalidad de buscar las herramientas pedagógicas interactivas más adecuadas para incentivar al estudiante a mejorar su rendimiento académico, y en el docente dar una nueva perspectiva de orientación hacia la aplicación de Recursos Tecnológicos orientados a la educación.

En cada método de juego o software de aplicación de gamificación debe ser explicado primero por el docente responsable, para dar las pautas de juego, dando indicaciones claras tanto para el inicio del juego como para el final, no siempre deben ser juegos competitivos, sino que es para obtener un logro de aprovechamiento a nivel cognitivo y en ocasión destreza corporal.

En el aprendizaje significativo se facilita unos de los más importantes pasos, por ejemplo, preocuparse de las cualidades del contenido a enseñar más que la cantidad de contenido, identificar los conocimientos previos que debe tener el estudiante para adquirir los nuevos temas que se pretende enseñar dentro de la asignatura y procurar que la enseñanza se realice como una transferencia de conocimiento y no una imposición y enseñar al estudiante a llevar a la práctica lo aprendido para asimilar el conocimiento.

Recomendación

Después del análisis generado como parte de la estrategia didáctica de investigación a los docentes y estudiantes de esta unidad educativa, se evidencia que sí conocen de la tecnología y la usan en todas sus actividades diarias, ese conocimiento se lo debe orientar a través de un refuerzo de aplicaciones y herramientas tecnológicas para incluirlos como material didáctico, se deberían gestionar a través de entidades gubernamentales la dotación de infraestructura tecnológica para fortalecer la enseñanza aprendizaje y el desarrollo cognoscitivo de los estudiantes.

Se recomienda la capacitación constante a los docentes en la elaboración, uso y aplicación correcta de Recursos Didácticos Tecnológicos, para salir del analfabetismo tecnológico, y este aprendizaje aplicarlo como parte de una enseñanza a potencializar el conocimiento en los estudiantes, adecuar e implementar el laboratorio de cómputo con material tecnológico apropiado, como internet computadoras y proyectores, que sirva en la aplicación de metodologías y estrategias didácticas generadas a través de software educativo.

Concienciar a la comunidad educativa en el cuidado de estos Recursos Tecnológicos, a través de un manejo adecuado y con la guía de un docente que esté preparado técnicamente en el uso correcto de estos medios informáticos, que facilitarán el uso y aplicación de la Guía Didáctica Multimedia, como método de enseñanza - aprendizaje en el proceso cognoscitivos de los estudiantes para mejorar el bajo rendimiento escolar.

Bibliografía

- A.M.P., P., & Vivaracho, C. (2018). Gamificación en el aula: gincana de programación.
- Acosta-Medina, & Paba-Medina. (2020). Revista de Investigaciones., 15-28-36. Ausubel. (1983). Teoría del aprendizaje significativo.

- Ausubel, D., & Sullivan, E. (1991). *El desarrollo infantil, aspectos lingüísticos, cognitivos y físicos*. México: Paidós.
- Basabe, L., & Cols, E. (2007). *La enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Becondo, & Wilhelmi. (2004). *Elaboración de redes ontosemióticas de configuraciones didácticas con atlas*. España: Pamplona.
- Bermúdez. (2001). *Aprendizaje formativo: una opción para el crecimiento personal en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. La Habana.
- Betto, F. (2015). *Educación crítica y protagonismo cooperativo y protagonismo cooperativo*. .
- Blanco, V. (2012). *Teorías del juego*. Obtenido de <https://> Brando, C. (2018). *Que es innovación*. Club de innovación.
- Breijo.T. (2016). *¿Cómo enseñar y cómo aprender para formar competencias profesionales?: un enfoque didáctico desarrollador*. Universidad de Santander.
- Briseño, M., & Hadweh, M. (2020). *Modelo de gestión educativa para programas en modalidad virtual de aprendizaje*. *Revista de Ciencias Sociales*, 286-298.
- Bruner, J. (1988). *Realidad mental y mundos posibles*. Barcelona: Gedisa. Bruner, J. (1997). Madrid: Visor.
- Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Visor. Bruner, J., & Haste. (1990). Barcelona: Paidós.
- Bruner, J., & Haste, H. (1990). Barcelona: Paidós.
- Camargo, M. (2017). *La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de motivación de adolescentes*.
- Cano, A. (2017). *Análisis en el uso de softwares educativos para el desarrollo del aprendizaje*.
- Carretero, M., & Asencio, M. (1989). *La enseñanza de las ciencias sociales*. Barcelona. Castellanos. (2012). *El profesor, principal agente de la motivación*. La Rioja.
- Cerda, H. (2008). *Elementos de la investigación*. México: Panamericana.
- Chavez. (2018). *Programa de gamificación auto-constructiva en el aprendizaje de adición u susstracción del primer grado de primaria del Callao*. Lima.
- Chavez, & Holguín. (2018). *Fideos et Ratio -revista*, 147-168.
- Chavez-Yuste. (2019). *Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras*. ReiDoCrea.
- Contreras. (2018). *Experiencias de gamificación en aulas*.
- Corchuelo, R. (2018). *Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula*. *Revista electrónica de tecnología educativa*.
- Delgado, N. (2021). *ESTRATEGIA DIDACTICA PARA DESARROLLAR EL EMPRENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE UN CEBA*. En N. M. BARRANCO. Lima, Perú. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d55ec53e-1593-4b61-a445-c14454d5dce9/content>
- Díaz, P. (2017). *Gamificando con Kahoot en evaluación formativa*.
- Díaz-Barriga, & Herrera. (2019). *El aprendizaje basado en problemas y el método de casos*. México: McGraw Hill.
- Espinoza, & Vélez E. (2020). *La metodología cooperativa para el aprendizaje*. Universidad Técnica de Machala.
- Espinoza, E. (2018). *Los medios como componentes del proceso de enseñanza aprendizaje en estudios sociales en Machala*.
- Espinoza, E. (2018). *Los medios como componentes del proceso enseñanza aprendizaje en Estudios Sociales*. Machala.
- Esteves, Z., & Chavez, M. (2020). *Estilos de aprendizajes para la superdotación en el talento humano de estudiantes universitarios*. *Revista de Ciencias Sociales*, 225-235.
- F, T. A. (2015). *Gamificación: Motivar jugando*.
- Fenstermacher. (1979). *Investigación en educación*, 6.
- Fenstermacher. (1979). *A philosophical consideration of recent research on teacher effectiveness*. *Investigación en educación* .
- Fernández. (2015). *Juego serio: gamificación y aprendizaje*. *Comunicación y pedagogía*. Centro de comunicación y pedagogía.
- Fernández, I. (2015). *Juego serio: gamificación y aprendizaje*. *Comunicación y pedagogía*.

- Foncocubierta, J., & Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español, Edinumen.
- García, & Gallardo-López. (2018). Escape room: actividades de escape para trabajar la educación vial en educación Primaria.
- García, C., & Olivares J. . (2019). Organización de empresas, psicología y marketing.
- Gómez, J. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad y Empresa*, 11.
- Gonzales, O. (2019). Gamificar tareas de lectura en una segunda lengua: un estudio preliminar. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 103.
- Hamari, J., & Kovisto. (2013). , "Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise".
- Hernández, & Jimenez-Garcia. (2018). Aprendizaje mediante juegos basados en principios de gamificación en instituciones de educación superior. *Formación Universitaria*.
- Hernández, & Mendoza. . (2018). México: Mc Graw Hill Educación.
- Holguín. (2020). *Revista Estudios Disciplinarios en Ciencias Sociales.*, 62-75. Hsu, K. (2016). *Social Gammification in Multimedia Instruction*. Kansas.
- J., R. (2014). Gamificación, mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. España: Madrid.
- Johnson, L. A., & Ludgate H. . (2013). *The NMC Horizon Report: 2013 higher education*. Texas.
- Juárez, P., & Mendo. (2019). El aprendizaje cooperativo, una metodología activa para la educación del siglo XXI. *Prisma Social*.
- Jurado., & Huaroto, E. (2018). Uso de Educaplay como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del área de Historia y Geografía y economía de la institución educativa "Alberto Casavilca Curaca". Peru.
- Kapp, k. (2012). *The Gamification of learning and instruction: Game - Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based*. San Francisco: Pfeiffer.
- La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de motivación de adolescentes. (2017).
- León, A. S., & Parra. (2020). Gamificación y Breakout Edu en Formación Profesional.
- Liberio. (2019). El uso de las técnicas de gamificación. Conrado.
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación.
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas.
- Martínez. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en la educación: aprender jugando. El caso de Kahoot.
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. . *Revista de ciencias humanas*.
- Medina. (2007). *Pensamiento y lenguaje*. México: McGraw.
- Medina-Nicolalde, & Tapia-Calvopiña. (2017). El aprendizaje basado en proyectos una oportunidad para trabajar interdisciplinadamente. *Revista de la facultad de cultura física de la Universidad de Granma.*, 236-246.
- Mendoza, J, G. A., & Tavera, N. . (2018). Un mecanismo de innovación para la educación universitaria.
- Muñoz, C. (2016). *PROPUESTA METODOLÓGICA BASADA EN ACTIVIDADES LÚDICAS*. Cuenca.
- Orejudo. (2019). Gamificar tareas de lectura en una segunda lengua: un estudio preliminar. .
- Ortiz- Colon, A. M., & Agredal M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión.
- Ortiz, & Agredal. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión.
- Ortiz-Colon, & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui*, Sao Paulo.
- Partal, L. (2018). Investigaciones para la mejora docente en el área de ciencias sociales. *Universito Jaume I*.
- Perez-Galan, & Ochoa, A. (2017). El aprendizaje -servicio (APS) como estrategia para educar.

- Pilla, M. (2018). El usos de los video juegos y su incidencia en el rendimiento de los estudiantes de básica superior del colegio nacional "Miguel Ángel Casares" y colegion nacional "Galápagos de Santa Cruz" durante el periodo lectivo 2017-2018. .
- Pita-Ventura, & Cárdenas. (2017). Los juegos de roles como método de enseñanza aprendizaje. Sus potencialidades en la asignatura educativa de la sexualidad. Atlante.
- Pontes, & Varo Martínez. (2016). Mapas conceptuales. Revista curriculum y formación, 452-472.
- Prete, A., & Almenara. (2019). Las plataformas de formación virtual: Algunas variables que determinan su utilización.
- Prieto, M. D., & Monserrat, S. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificacion a entornos de aprendizaje universitario. Revisión.
- Pulido, C. (2017). Praxis y saber. Colombia: Tunja. R.S., C. (2018). Experiencias de gamificación en aulas.
- Ramírez, J. (2014). Gamificación, mecánicas de juegos en tu vida personal y Profesional. España: Madrid: Ed. SC Libro.
- Ranz. (2015). The impact of gamification on intrtrinsic motivation. Suecia.
- Rebeca, D., & Fernandez, Ana. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. Elsevier.

Cómo citar: Ponce Santistevan, G. (2026). Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales. Revista Ciencia Y Líderes, 5(1), 11-32. <https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v5.n1.2026.11-32>