

## **La gamificación desde la innovación educativa para favorecer la enseñanza de Estudios Sociales en sexto año de la Educación General Básica**

Gamification from educational innovation to promote the teaching of Social Studies in the sixth year of Basic General Education

**Héctor Andrés Ibarra Quiroz<sup>1</sup>**  
**Tatiana Elizabeth Cobeña Macías<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universidad Técnica de Manabí, Ecuador, Correo: hibarra6870@utm.edu.ec, Código Orcid: <https://orcid.org/0009-0009-5553-9824>

<sup>2</sup>Universidad Técnica de Manabí, Ecuador, Correo: tatiana.coben8a@utm.edu.ec, Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3298-6519>

**Contacto:** hibarra6870@utm.edu.ec

**Recibido: 28-08-2024 Aprobado:02-12-2024**

### **Resumen**

El presente artículo aborda la implementación exitosa de estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza de Estudios Sociales en un grupo de estudiantes de sexto grado. La metodología incluyó la exploración de culturas del mundo en Second Life, un viaje virtual a la historia antigua en Roblox, y una geografía interactiva centrada en Sudamérica. La evaluación final se llevó a cabo a través de Froggy Jumps, integrando la competición amigable con la evaluación del conocimiento adquirido. Los resultados revelan un rendimiento académico positivo, respaldado por altos niveles de satisfacción y motivación de los estudiantes hacia la gamificación. La investigación también incorpora un análisis comparativo de las calificaciones previas en las unidades 1 y 2, destacando un progreso constante en el rendimiento académico.

**Palabras clave:** Gamificación, Estudios Sociales, Rendimiento Académico, Gamificación en educación.

### **Abstract**

This article addresses the successful implementation of gamification strategies in the teaching process of Social Studies in a group of sixth grade students. The methodology included exploring world cultures in Second Life, a virtual journey into ancient history in Roblox, and interactive geography focused on South America. The final evaluation was carried out through Froggy Jumps, integrating friendly competition with the evaluation of the knowledge acquired. The results reveal positive academic performance, supported by high levels of student satisfaction and motivation towards gamification. The research also incorporates a comparative analysis of previous grades in units 1 and 2, highlighting constant progress in academic performance.

**Keywords:** Gamification, Social Studies, Academic Performance, Gamification in education

### **Introducción**

El proceso de enseñanza-aprendizaje requiere la dedicación del docente para garantizar un enfoque dinámico y efectivo. Una buena didáctica desempeña un papel crucial en este proceso, y es responsabilidad de profesores e instituciones educativas adoptar enfoques innovadores que motiven y comprometan a los estudiantes, brindándoles herramientas y recursos necesarios para un aprendizaje autónomo y significativo.

De acuerdo con Vargas (2015), la introducción de la dinámica del juego en el proceso de aprendizaje permite lograr una participación activa e interactiva de los estudiantes, centrándose en sus intereses y favoreciendo así la transmisión de contenidos. En este contexto, se destaca la importancia de incorporar el juego como una estrategia participativa e interactiva en el proceso de aprendizaje. Esto quiere decir que incorporar el juego en el aprendizaje no solo permite que los estudiantes participen activamente, sino que, también mejora la transmisión de contenidos al enfocarse en sus intereses. Las gamificaciones o los juegos en el aprendizaje representan más que una estrategia, se los considera un método para conectar las motivaciones individuales con los objetivos de aprendizaje.

La gamificación, según Contreras y Eguía (2017), implica la utilización de elementos y mecánicas propias de los juegos, así como técnicas de diseño de juegos, en situaciones no relacionadas con el ámbito lúdico. Su propósito es mejorar la experiencia del usuario, aumentar su compromiso, fomentar la lealtad y proporcionar una sensación de diversión y entretenimiento. En el ámbito educativo, la gamificación se ha convertido en una herramienta poderosa al combinar el aspecto lúdico con el aprendizaje, generando un ambiente motivador y participativo para los estudiantes. Esto brinda a los estudiantes la oportunidad de involucrarse de manera activa y creativa, promoviendo la adquisición de conocimientos de manera significativa y, permitiéndoles experimentar logros y superar desafíos de manera gratificante.

Por otro lado, Kapp (2012) plantea que la gamificación se presenta como un enfoque que utiliza el juego como mecanismo de aprendizaje, despertando el interés de los estudiantes y fomentando así una experiencia de aprendizaje distinta. Esta perspectiva, destaca la importancia de emplear estrategias novedosas que integren el juego como una herramienta beneficiosa para el proceso de enseñanza-aprendizaje, otorgando a los estudiantes la oportunidad de desarrollar habilidades a través de la concentración, y participación, lo que quiere decir que al incorporarse estrategias basadas en el juego y la gamificación no solo se estimula el interés de los estudiantes, sino que también promueve un aprendizaje diferenciado y el desarrollo de habilidades relevantes.

Teniendo en consideración lo planteado por Sichique (2018), en nuestro país, la mayoría de los docentes basan su enseñanza de los estudios sociales en la utilización de los textos proporcionados por el Ministerio de Educación (MINEDUC), adoptando estrategias tradicionales como la lectura, subrayado o resumen de contenidos. Esta situación ha generado poco interés y un impacto limitado en los estudiantes, pues se prioriza un enfoque de enseñanza tradicional.

En la escuela de educación básica particular (EEBP) “El Monte de Los Olivos”, los estudiantes de sexto año básico durante el presente año escolar registran poco interés por la materia de Estudios Sociales, demostrando falta de motivación, distracción y un leve incumplimiento de las actividades. Esto debido al enfoque tradicional de enseñanza- aprendizaje, que se limita al uso de libros, y a la falta de implementación de nuevas tecnologías. Esta observación demuestra la importancia de implementar métodos pedagógicos más innovadores y motivadores.

Como resultado, la gamificación surge como una estrategia para captar la atención y el interés de los estudiantes, permitiéndoles desarrollar un aprendizaje integral. Teniendo en cuenta el avance tecnológico en nuestro medio y la situación actual respecto a la enseñanza de Estudios Sociales en la EEBP “El Monte de Los Olivos”, Hermann et al. (2019) respalda esta idea al señalar que el uso de herramientas tecnológicas en el aula genera una percepción positiva entre los estudiantes. En un mundo globalizado lleno de tecnología, la gamificación se convierte en una herramienta efectiva para impulsar la motivación y el compromiso activo de los estudiantes, tal como menciona Morgado et al. (2017) "La gamificación en la educación permite la motivación y el

compromiso activo del alumno, ya que esta herramienta permite un acercamiento más dinámico e interactivo a los contenidos académicos" (p, 293).

La implementación de la gamificación en la educación mejora los procesos de aprendizaje y aumenta significativamente la participación de los estudiantes al promover un enfoque más dinámico e interactivo hacia los contenidos académicos. Las ventajas de la gamificación es motivar al estudiante en su aprendizaje empleando las dinámicas del juego orientado en actividades pedagógicas, generando así motivación y compromiso en los estudiantes, logrando obtener una mejor actitud frente al proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente la mejora del rendimiento académico (Dichev y Dicheva, 2017).

Basándonos en estos fundamentos, se propone implementar la gamificación en la enseñanza de Estudios Sociales en la EEBP “El Monte de Los Olivos”, como estrategia para mejorar la motivación y participación de los estudiantes, ofreciendo una oportunidad para abordar los desafíos educativos actuales y promover un aprendizaje más significativo y comprometido. La institución educativa además de no contar con un número elevado de estudiantes se caracteriza por poseer una infraestructura que permite un ambiente cercano y personalizado, así mismo, en los niveles correspondientes a la Educación Básica Media los docentes ejercen su labor por áreas, siendo el investigador el tutor del sexto grado básico y así mismo quien imparte la asignatura de estudios sociales.

### **Metodología**

Para esta investigación se consideró las orientaciones de Bagur-Pons, Rosselló-Ramon, Paz-Lourido y Verger (2021.), valorando el rol esencial del docente como facilitador y conductor del proceso de enseñanza-aprendizaje. Una investigación en el campo educativo implica varias perspectivas metodológicas, por tanto, este trabajo emplea un enfoque mixto con análisis de datos cuantitativos y cualitativos, iniciando con una revisión de la literatura sobre la gamificación en la enseñanza de estudios sociales y consultando diversos recursos académicos.

Se realizaron evaluaciones escritas con el fin de recopilar datos cuantitativos acerca del progreso académico antes y después de la implementación de la gamificación. Además, se utilizaron cuestionarios abiertos y observaciones directas durante las actividades gamificadas para recopilar información cualitativa sobre sus percepciones y experiencias.

Se llevó a cabo un análisis cualitativo de los datos obtenidos a través de las observaciones y los cuestionarios. Esto permitió identificar patrones, temas emergentes y percepciones de los estudiantes respecto a la estrategia implementada. Los resultados se interpretaron en relación con la literatura existente sobre gamificación y enseñanza de los Estudios Sociales, y se formularon conclusiones y recomendaciones para futuras investigaciones y prácticas educativas.

Según Vera (2015), la investigación cualitativa se centra en estudiar la calidad de actividades, relaciones, cuestiones, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema, además, pretende lograr una descripción holística, analizando exhaustivamente un tema o actividad concreta. La investigación se enmarca en un diseño exploratorio y descriptivo, buscando comprender la implementación de la gamificación en la enseñanza de Estudios Sociales en estudiantes de sexto grado. La población de la escuela es de 110 estudiantes, sin embargo, para este estudio se seleccionó exclusivamente el grupo de sexto grado, conformado por 12 alumnos, siendo ésta la muestra seleccionada mediante un muestreo no probabilístico, específicamente un muestreo por conveniencia. Este grupo trabajó bajo la orientación del tutor, considerando los recursos y el tiempo disponible para el estudio. La muestra elegida se considera adecuada para obtener datos significativos y realizar un análisis íntegro. Se utilizaron métodos teóricos como revisión bibliográfica, análisis de contenido y fundamentación teórica, así como un enfoque

deductivo para establecer relaciones entre conceptos teóricos y objetivos de investigación. También se utilizó el método empírico, incluyendo observaciones y análisis de calificaciones, y para el análisis de los datos se aplicó estadística descriptiva. Esta metodología integrada nos permite obtener una comprensión holística del impacto de la gamificación en el aprendizaje de Estudios Sociales, proporcionando conocimientos valiosos para la mejora continua de la práctica educativa. Se resalta también que la comisión académica de la institución aprobó y supervisó el desarrollo de la propuesta.

### Herramientas y Plataformas de Gamificación en la Enseñanza de Estudios Sociales

Para tener en consideración el ámbito de la enseñanza de Estudios Sociales, Sierra y Juste (2018) destacan que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son fundamentales para implementar la gamificación de manera efectiva. Esta perspectiva resalta la importancia de seleccionar recursos tecnológicos adecuadas para fortalecer el proceso de enseñanza y promover la participación de los estudiantes. Por lo tanto, al elegir las herramientas y plataformas de gamificación para la enseñanza de Estudios Sociales, es esencial considerar aquellas que aprovechen las TIC de forma estimulante e innovadora. A continuación, se presentan diversas herramientas y plataformas que se pueden aprovechar para enriquecer el enfoque pedagógico y fomentar la participación activa de los estudiantes:

**Tabla 1.** Herramientas y Plataformas

Nombre	Sitio web
Moddle	<a href="https://moodle.com/">https://moodle.com/</a>
Quizizz	<a href="https://quizizz.com/">https://quizizz.com/</a>
Classcraft	<a href="https://www.classcraft.com/">https://www.classcraft.com/</a>
Minecraft: Education Edition	<a href="https://education.minecraft.net/">https://education.minecraft.net/</a>
Roblox	<a href="https://www.roblox.com/">https://www.roblox.com/</a>
Second Life	<a href="https://secondlife.com/">https://secondlife.com/</a>
Kahoot!	<a href="https://kahoot.com/">https://kahoot.com/</a>
Genially	<a href="https://genial.ly/es/">https://genial.ly/es/</a>
Legends of Learning	<a href="https://www.legendsoflearning.com/">https://www.legendsoflearning.com/</a>
Socrative	<a href="https://www.socrative.com/">https://www.socrative.com/</a>
Froggy Jumps	<a href="https://www.educaplay.com/types-of-activities/froggy-jumps.html">https://www.educaplay.com/types-of-activities/froggy-jumps.html</a>

**Fuente:** Los sitios web de las herramientas de gamificación mencionadas se han obtenido de las páginas oficiales de cada herramienta educativa

Estas herramientas y plataformas ofrecen diversos enfoques para la gamificación en la enseñanza de Estudios Sociales, permitiendo diseñar experiencias de aprendizaje más atractivas y efectivas para sus estudiantes. Según menciona Reyes et al. (2020), la gamificación se presenta como una solución para abordar la falta de motivación en el proceso de aprendizaje. Esta propuesta busca utilizar mecánicas del juego de manera formal como una metodología activa, promoviendo que el estudiante aprenda manteniendo su motivación y colaboración durante el proceso educativo.

#### Selección de Plataformas:

Se seleccionaron Second Life, Roblox, y Froggy Jumps debido a su versatilidad y capacidad para crear experiencias interactivas, así también como el interés generado en los estudiantes. Second Life y Roblox ofrecen entornos virtuales para explorar y aprender, mientras que Froggy Jumps es una plataforma de evaluación competitiva. Estas opciones se eligieron por su accesibilidad y contribución a una experiencia de aprendizaje fluida.

### Resultados y discusión

Como punto de partida se toma como referencias las calificaciones obtenidas por los estudiantes durante las unidades anteriores correspondientes al primer segundo trimestre, obteniendo un promedio general del aula, en donde se establecen de la siguiente manera:

Trimestre	1	–	Promedio	general:	8,95
Trimestre	2	–	Promedio	general:	8,60

Escala cuantitativa: 7,00 – 8,99: Alcanza los aprendizajes (AA)

Se realizó una encuesta detallada para comprender las percepciones y preferencias de los estudiantes en Estudios Sociales. La encuesta consta de 7 preguntas sobre la disposición de los estudiantes hacia la gamificación, sus experiencias previas con juegos educativos y sus expectativas sobre estrategias lúdicas en el aula. Su propósito es guiar la planificación y ejecución de la estrategia de gamificación, asegurando que esté alineada con los intereses y necesidades específicos de los estudiantes.

A continuación, se muestran los datos más relevantes obtenidos:

### Resultados de la encuesta inicial

**Tabla 2.** Pregunta 1.- ¿Te gusta la clase de Estudios Sociales?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
<b>Totalmente de acuerdo</b>	4	34%
<b>De acuerdo</b>	5	42%
<b>Neutral</b>	1	8%
<b>En desacuerdo</b>	1	8%
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	1	8%
<b>Total</b>	12	100%

**Fuente:** Estudiantes de 6to grado de la escuela particular mixta “El Monte de Los Olivos”

**Tabla 3.** Pregunta 2.- ¿Has jugado juegos divertidos en otras clases?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
<b>Sí</b>	3	25%
<b>No</b>	9	75%
<b>Total</b>	12	100%

**Fuente:** Estudiantes de 6to grado de la escuela particular mixta “El Monte de Los Olivos”

**Tabla 4.** Pregunta 3.- ¿Qué tipo de juegos te gustan más? (Selecciona todas las opciones que te gusten)

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
<b>Juegos de mesa</b>	5	21%
<b>Juegos de roles o dramatizaciones</b>	3	13%
<b>Juegos en línea o videojuegos</b>	8	33%
<b>Juegos al aire libre</b>	6	25%
<b>Otro</b>	2	8%
<b>Total</b>		100%

**Fuente:** Estudiantes de 6to grado de la escuela particular mixta “El Monte de Los Olivos”

**Tabla 5.** Pregunta 4.- En tu opinión, ¿los juegos pueden ayudarte a aprender sobre Estudios Sociales?



Opciones	Frecuencia	Porcentaje
<b>Totalmente de acuerdo</b>	4	34%
<b>De acuerdo</b>	3	25%
<b>Neutral</b>	4	33%
<b>En desacuerdo</b>	0	0%
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	1	8%
<b>Total</b>	12	100%

**Fuente:** Estudiantes de 6to grado de la escuela particular mixta “El Monte de Los Olivos”

**Tabla 6.** Pregunta 5.- ¿Te gustaría que nuestra clase de Estudios Sociales tenga juegos divertidos?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
<b>Totalmente de acuerdo</b>	10	82%
<b>De acuerdo</b>	1	9%
<b>Neutral</b>	1	9%
<b>En desacuerdo</b>	0	0%
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	0	0%
<b>Total</b>	12	100%

**Fuente:** Estudiantes de 6to grado de la escuela particular mixta “El Monte de Los Olivos”

**Tabla 7.** Pregunta 6.- ¿Qué tipo de juegos divertidos te gustaría hacer en Estudios Sociales?  
 (Selecciona todas las opciones que te gusten)

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
<b>Ganar puntos y recompensas por hacer cosas bien</b>	3	12%
<b>Cumplir desafíos o misiones especiales</b>	4	17%
<b>Competir con tus compañeros en juegos</b>	4	17%
<b>Tener un personaje o avatar para jugar</b>	11	46%
<b>Ver quién va ganando en una tabla</b>	2	8%
<b>Otro</b>	0	0%
<b>Total</b>	12	100%

**Fuente:** Estudiantes de 6to grado de la escuela particular mixta “El Monte de Los Olivos”

**Pregunta 7.-** ¿Tienes alguna pregunta o alguna otra idea divertida que te gustaría compartir para Estudios Sociales?

Dentro de las respuestas dadas por cuatro estudiantes (4) se resalta:

- Ir a la sala de computación a ver videos sobre los temas de clase.

La disposición actual de los estudiantes para utilizar recursos tecnológicos, como la sala de computación, también puede considerarse relevante para la implementación de estrategias basadas en tecnología.

**Figura 1.** Encuesta inicial

ENCUESTA INICIAL					
1.- ¿Te gusta la clase de Estudios Sociales?	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
	4	5	1	1	1
2.- ¿Has jugado juegos divertidos en otras clases?	Si	No			
	3	9			
3.- ¿Qué tipo de juegos te gustan más? (Selecciona todas las opciones que te gusten)	Juegos de mesa	Juegos de roles o dramatizaciones	Juegos en línea o videojuegos	Juegos al aire libre	Otro
	5	3	8	6	2
4.- En tu opinión, ¿los juegos pueden ayudarte a aprender sobre Estudios Sociales?	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
	4	3	4	1	0
5.- ¿Te gustaría que nuestra clase de Estudios	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
	10	1	1	0	0
6.- ¿Qué tipo de juegos divertidos te gustaría hacer en Estudios Sociales? (Selecciona todas las opciones	Ganar puntos y recompensas	Cumplir desafíos o misiones	Competir con compañeros	Tener un personaje o avatar	Ver quién va ganando en una tabla
	3	4	4	11	2
7.- ¿Tienes alguna pregunta o alguna otra idea divertida que te gustaría compartir para Estudios	Ir a la sala de computación y ver videos sobre los temas de clase				
	4				

■ Respuestas obtenidas

**Fuente:** Estudiantes de 6to grado de la escuela particular mixta 'El Monte de Los Olivos.

**Análisis:**

Estos resultados demuestran que existe gran disposición de los estudiantes por incorporar nuevas estrategias de enseñanza orientadas a las experiencias digitales, permitiendo así una oportunidad idónea para implementar la gamificación, lo cual coincide con la apreciación de Cornellà, Estebanell y Brusi (2020), quienes manifiestan que las propuestas de gamificación resultan motivadoras para los estudiantes y se asocian a la predisposición y participación activa en el aprendizaje. Mismas que ofrecen una base sólida para el diseño de actividades gamificadas en el ámbito de la enseñanza de Estudios Sociales, esto, consecuentemente puede significar una mejora del rendimiento académico por parte de los estudiantes.

**Evaluación previa:**

Se realizó una evaluación inicial para medir el nivel de conocimientos de los estudiantes antes de la implementación de las estrategias de gamificación. La prueba constaba de seis preguntas

estratégicamente seleccionadas que abordaban temas clave del curso. Esta evaluación proporcionó una base de referencia del conocimiento inicial de los estudiantes y permitió una evaluación objetiva del progreso a lo largo del curso. Además, ofreció comentarios formativos sobre áreas fuertes y oportunidades de mejora, guiando eficazmente el diseño del curso gamificado para adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes.

Los datos obtenidos fueron los siguientes:

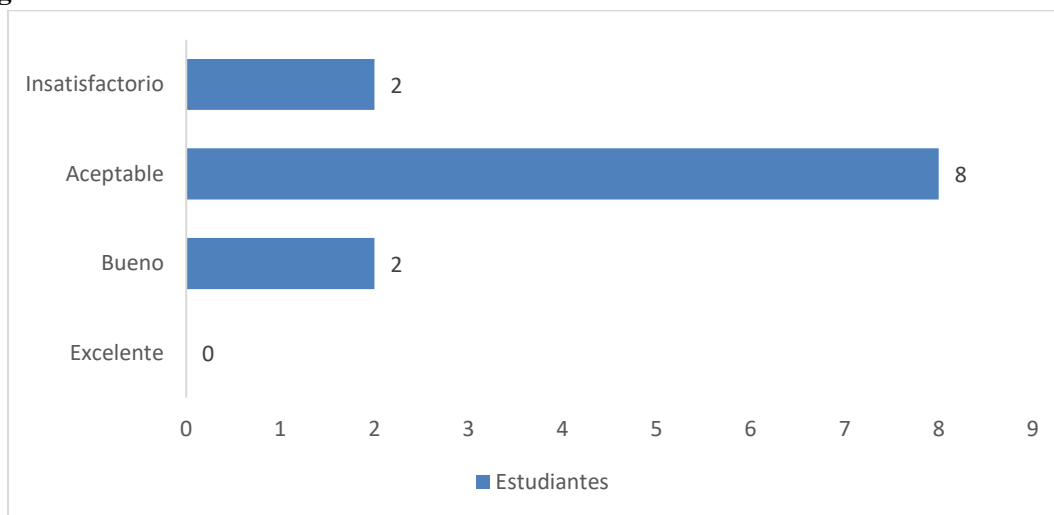
**Tabla 8.** Evaluación previa

Nivel de desempeño	Puntaje
Excelente	0
Bueno	2
Aceptable	8
Insatisfactorio	2
Total	12

**Fuente:** Estudiantes de 6to grado de la escuela particular mixta “El Monte de Los Olivos”

La evaluación inicial reveló una diversidad de niveles de desempeño entre los estudiantes de sexto grado, demostrando la mayoría conocimientos aceptables. Sin embargo, dos estudiantes demostraron un desempeño inicial insatisfactorio, y se identificaron áreas de mejora. Estos resultados destacan la importancia de adaptar estrategias gamificadas para abordar las necesidades específicas de cada estudiante.

**Figura 2.** Evaluación inicial



**Fuente:** Estudiantes de 6to grado de la escuela particular mixta 'El Monte de Los Olivos.

### Exposición de la Estrategia de Gamificación en el Desarrollo del Curso:

Durante cuatro semanas de clases contempladas en el desarrollo de la unidad cinco correspondiente al tercer trimestre de clases, se realizó una planificación con temas semanales los cuales se abordan durante 3 días de la semana con 2 horas de clases cada uno, donde de acuerdo al horario de clases institucional, una hora de clases equivale a 45 minutos.

Los días elegidos corresponden a los martes, miércoles y viernes en los que se utiliza la sala de computación. Asimismo, dentro de las bibliotecas que ofrecen las plataformas elegidas, se puede acceder a una variedad de entornos digitales ya creados por la comunidad, donde existen entornos con el cumplimiento de tareas o misiones que permiten el desarrollo gamificado de las clases.

El desarrollo de los temas para cada semana de clases se planificó de la siguiente manera:

**Tabla 9.** Semana 1



<b>Tema:</b>	Exploración de Culturas del Mundo
<b>Objetivo:</b>	Fomentar la comprensión de la diversidad cultural y la apreciación de diferentes formas de vida.
<b>Duración:</b>	3 días, martes, miércoles y viernes. 2 horas de clase por día (45 min c/u)
<b>Plataforma:</b>	SecondLife
<b>Actividades:</b>	Recorrido virtual por escenarios que representan diversas culturas del mundo, identificación de detalles arquitectónicos, paisajes y elementos culturales únicos.
<b>Martes:</b>	Perú - Machu Picchu: Exploración virtual de los aspectos cotidianos de los incas y su conexión con la naturaleza. México - Cultura Azteca: Inmersión en la cultura azteca, abordando sus rituales religiosos, arte y arquitectura
<b>Miércoles:</b>	Brasil - Carnaval y Cultura Popular: Sumergirse en la energía del Carnaval brasileño, explorando la música, la danza y las tradiciones culturales. Enfoque en la diversidad y la importancia social de este evento. Argentina - Tango y Tradiciones: Exploración de las tradiciones culturales argentinas y la influencia del tango en la sociedad.
<b>Viernes:</b>	Colombia - Folclore y Café: Exploración del folclore colombiano, incluyendo música y danzas tradicionales Retroalimentación

**Fuente:** Elaboración propia.

**Tabla 10.** Semana 2

<b>Tema:</b>	<b>Historia antigua</b>
<b>Objetivo:</b>	Explorar las civilizaciones antiguas y comprender cómo han influido en la sociedad actual.
<b>Duración:</b>	3 días, martes, miércoles y viernes. 2 horas de clase por día (45 min c/u)
<b>Plataforma:</b>	Roblox
<b>Actividades:</b>	Exploración de escenarios virtuales ya existentes basados en civilizaciones antiguas como la antigua Roma, Egipto y Grecia.
<b>Martes:</b>	Introducción a las Civilizaciones Antiguas: Breve descripción de la importancia de estudiar civilizaciones antiguas y su impacto en la sociedad moderna. Civilización Antigua: Roma: Exploración virtual de Roma, destacando aspectos como el gobierno, la arquitectura y la vida cotidiana de los romanos.
<b>Miércoles:</b>	Civilización Antigua: Egipto: Viaje virtual a la antigua civilización egipcia, con énfasis en la religión, la arquitectura de las pirámides y la escritura jeroglífica.
<b>Viernes:</b>	Civilización Antigua: Grecia: Inmersión en la Grecia antigua, abordando temas como la democracia, la filosofía y los Juegos Olímpicos. Retroalimentación

**Fuente:** Elaboración propia.

**Tabla 11.** Semana 3

<b>Tema:</b>	Países y Capitales de Sudamérica
<b>Objetivo:</b>	Reforzar la identificación de capitales y países de Sudamérica
<b>Duración:</b>	3 días, martes, miércoles y viernes. 2 horas de clase por día (45 min c/u)
<b>Plataforma:</b>	Roblox
<b>Actividades:</b>	Exploración interactiva que facilite la comprensión práctica de la geografía, centrándonos en la identificación de las capitales y países de Sudamérica.
<b>Martes:</b>	Exploración de Países de Sudamérica: Introducción a los países de Sudamérica. Identificación de ubicaciones geográficas
<b>Miércoles:</b>	Capitales de Sudamérica: Identificación de las capitales de Sudamérica
<b>Viernes:</b>	Retroalimentación

**Fuente:** Elaboración propia.

**Tabla 12.** Semana 4

<b>Tema:</b>	Evaluación Final
<b>Objetivo:</b>	Evaluar el conocimiento adquirido en las semanas anteriores y fomentar la competición amigable.
<b>Duración:</b>	45 minutos
<b>Plataforma:</b>	Froggy Jumps
<b>Actividades:</b>	Introducción a la plataforma Froggy Jumps, explicando las reglas del juego y su formato interactivo, para aplicar la evaluación final de conocimientos. Evaluación individual en Froggy Jumps Revisión y análisis de los resultados obtenidos. Reflexión grupal sobre la experiencia de aprendizaje y la utilidad de la gamificación en la materia de Estudios Sociales.

**Fuente:** Elaboración propia.

### Resultados de la evaluación final

La evaluación final consta de 20 preguntas, cada pregunta respondida correctamente equivale a una puntuación de 5.000 puntos, por lo tanto, la puntuación máxima a obtener es de 100.000 puntos. De acuerdo al rango de puntos obtenidos se estableció la siguiente categoría de resultados:

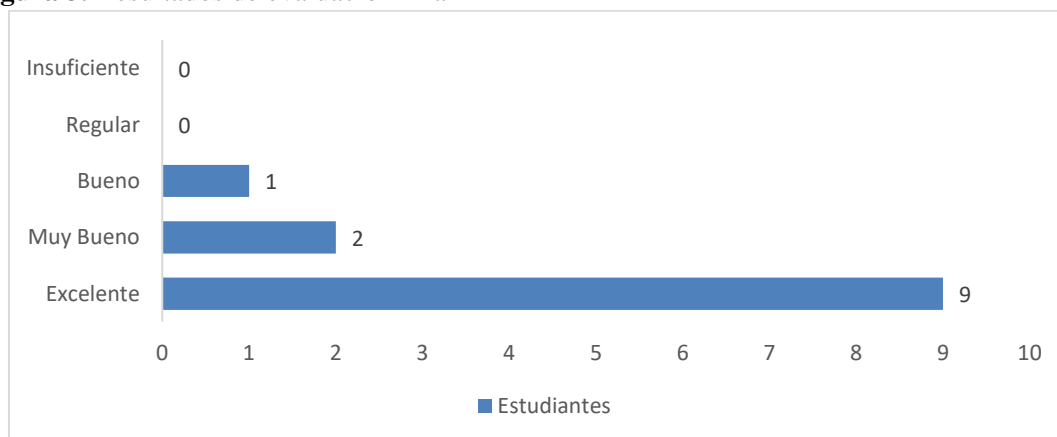
**Tabla 13.** Rango de puntos

Puntaje	Categoría
90.000-100.000	Excelente
80.000-89.999	Muy Bueno
70.000-79.999	Bueno
60.000-69.999	Regular
Menos de 60.000	Insuficiente

**Fuente:** Elaboración propia.

Una vez aplicado el instrumento de evaluación final se observa la siguiente distribución de calificaciones según los rangos establecidos:

**Figura 3.** Resultados de evaluación final



**Fuente:** Estudiantes de 6to grado de la escuela particular mixta 'El Monte de Los Olivos.

### Promedio general

Después de calcular las calificaciones de los estudiantes, el promedio general de la clase corresponde a una puntuación de 9,60, reflejando una mejora respecto a puntuaciones anteriores,

generando un impacto positivo en el rendimiento de los estudiantes, la misma que es reflejada en sus calificaciones finales.

**Tabla 14.** Promedios

Periodo	Promedio general del aula
Trimestre 1	8,95
Trimestre 2	8,60
Trimestre 3	9,60

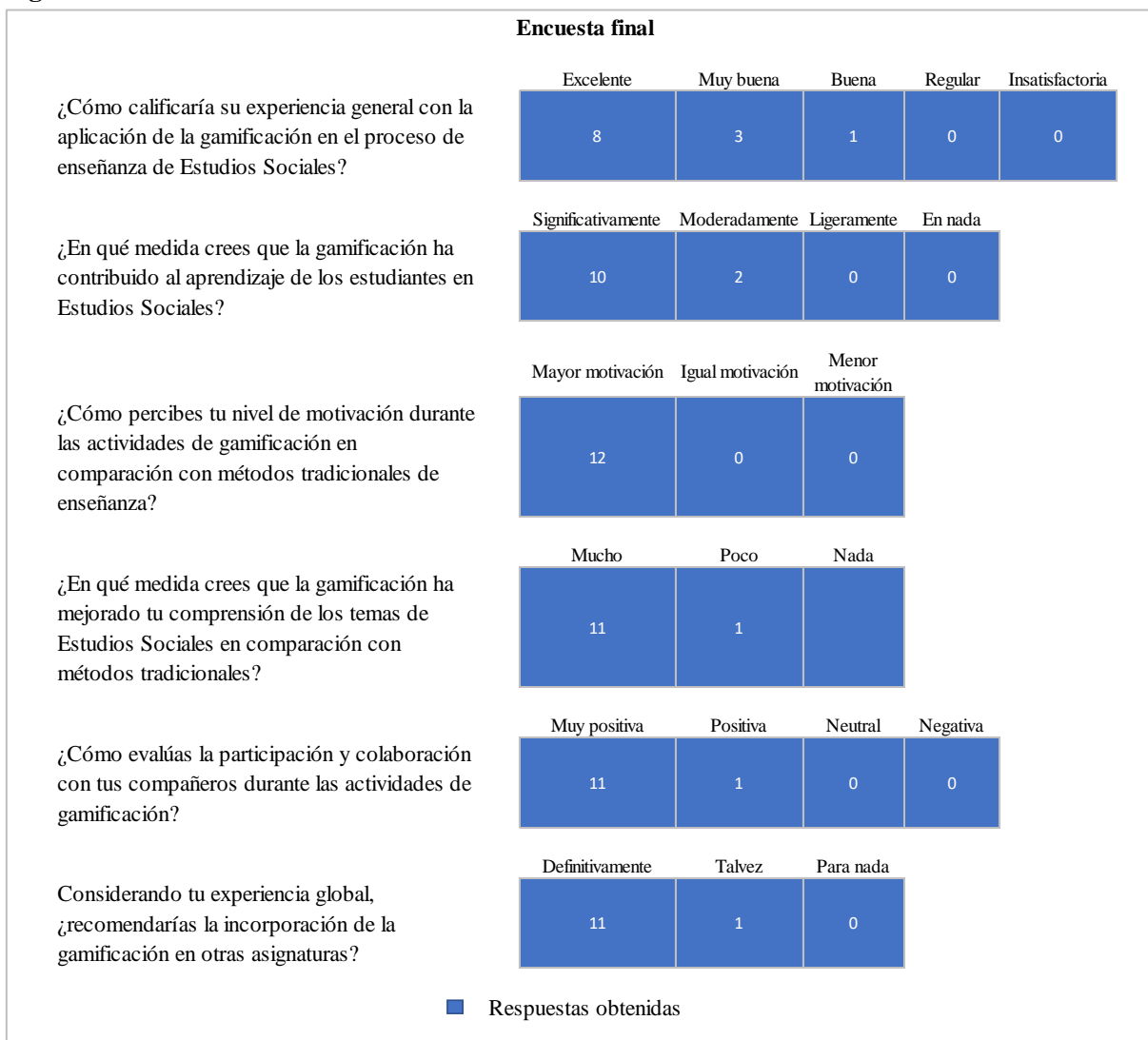
**Fuente:** Promedio de estudiantes de 6to

El promedio general del aula de 9,60 muestra una mejora significativa en el rendimiento de los estudiantes en comparación con períodos anteriores. Un aumento en las calificaciones obtenidas indica que esta mejora tiene un impacto positivo en el proceso de aprendizaje.

**Resultados de la encuesta de satisfacción final**

Se elaboró una encuesta final para medir la satisfacción de los estudiantes participantes, la misma que cuenta de 6 preguntas en donde se obtuvieron los siguientes resultados:

**Figura 4.** Resultados encuesta final



**Fuente:** Encuesta final a estudiantes.

### **Impacto de la Gamificación en la Motivación y Participación**

De acuerdo con Manzanares (2020), la educación actual está inmersa en un proceso de transformación que enfrenta tanto a docentes como a estudiantes. Los estudiantes buscan experiencias de aprendizaje que reflejen su realidad digital, mientras que los docentes buscan adaptar sus métodos para motivar a los estudiantes. Esta perspectiva señala la importancia de implementar herramientas innovadoras como la gamificación en la enseñanza de Estudios Sociales.

Siendo así que, durante la aplicación de esta estrategia, se observó un impacto positivo en la motivación de los estudiantes, debido a que la implementación de plataformas interactivas fomentó un ambiente estimulante permitiendo una participación activa y el interés por el aprendizaje. La participación del docente fue imprescindible en este proceso ya que su adaptación y orientación acerca del uso de gamificaciones contribuyó significativamente al éxito de la implementación.

### **Conclusiones**

La integración de la gamificación en la materia de Estudios Sociales ha tenido un gran éxito, generando una participación activa y entusiasta entre docente y estudiantes. Las plataformas como Roblox, Second Life y Froggy Jumps, han dado lugar a entornos educativos inmersivos que han captado la imaginación y la atención de los estudiantes. La interacción con estos entornos digitales ha enriquecido el proceso de aprendizaje al proporcionar experiencias prácticas y contextuales que van más allá de las limitaciones del aula tradicional.

Los resultados de la evaluación final refuerzan que la gamificación puede mejorar el rendimiento académico y motivar a los estudiantes a participar. Tal como lo postulan Cornellà, Estebanell y Brusi (2020), las propuestas de gamificación enfatizan la motivación de los estudiantes y se asocian a la predisposición y participación activa en el aprendizaje. Esta observación se pone en evidencia con la experiencia de esta investigación, donde se ha comprobado un impacto positivo en la motivación y participación de los estudiantes en la materia de Estudios Sociales.

Así mismo se resalta la satisfacción de los estudiantes al implementar este tipo de estrategia en el proceso de aprendizaje. Estos resultados destacan la importancia de que el docente o profesor incorpore o implemente métodos innovadores que se ajusten a las expectativas y preferencias de una generación de estudiantes que cada vez está más enfocada en la tecnología.

Tal como lo menciona Prieto (2022), Los recursos tecnológicos utilizados en conjunto con la gamificación representan una valiosa herramienta para evaluar el progreso de los estudiantes de manera continua. Además de aumentar el nivel de participación de los estudiantes, permiten al docente recopilar datos y resultados de aprendizaje de manera efectiva.

La gamificación es una herramienta poderosa para revitalizar el aprendizaje y la enseñanza en el aula. La gamificación no solo fomenta el desarrollo de habilidades académicas, sino que también promueve una mentalidad de aprendizaje constante y una apreciación por el descubrimiento y la exploración.

Con los resultados evidenciados y tomando como referencia las reflexiones de Prendes y Cerdán (2021), es importante resaltar que la gamificación combinada con el uso estratégico de la tecnología ayuda a los estudiantes a desarrollarse como personas críticas y creativas con diversas habilidades sociales. Es importante o fundamental que el profesor incorpore estrategias innovadoras empleando la gamificación ya que esta otorga amplias oportunidades para los procesos de enseñanza, generando un impacto positivo sobre los estudiantes y enfatizando en el mejoramiento del rendimiento académico de los mismos.

La gamificación en la actualidad se convierte en una estrategia casi imprescindible de acuerdo a los contextos y generaciones que viven más de cerca el uso de la tecnología para sus actividades diarias, dentro de las cuales, el aprendizaje debe considerarse también un campo necesario para su aplicación.

Implementar estrategias innovadoras en la educación, como la gamificación en la enseñanza de estudios sociales, ha demostrado ser muy positiva para el incremento del rendimiento académico de los estudiantes, y para la fomentación de un entorno de aprendizaje innovador. Al aplicar un enfoque innovador, el docente no solo facilita la enseñanza de la materia, también fomenta el desarrollo de habilidades de liderazgo en los estudiantes. Con esta experiencia, el docente a más de aumentar su satisfacción laboral por medio del progreso de los estudiantes y la participación activa de los mismos, también ha fortalecido la relación con los estudiantes.

A su vez, este enfoque innovador, impulsa y motiva al docente a cultivar hábitos de investigación que le permitan explorar nuevos métodos de enseñanza, que le permitan a los estudiantes interesarse aún más por nuevos temas de aprendizaje.

### Referencias

1. Bagur-Pons, S., Rosselló-Ramon, M. R., Paz-Lourido, B., & Verger, S. (2021). El enfoque integrador de la metodología mixta en la investigación educativa. *RELIEVE - Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 27(1). <https://doi.org/10.30827/relieve.v27i1.21053>
2. Contreras, R., & Eguia, J. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. Barcelona: InCom-UAB Publicacions.
3. Cornella, P., Estebanell, M., y Brusí, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Consideraciones generales y algunos ejemplos para la enseñanza de la Geología. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19. Recuperado de:
4. <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561>
5. Dichev, C., y Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9), 1-36. doi: <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
6. Hermann Acosta, A., Apolo, D. y Molano Camargo, M. (2019). Reflexiones y Perspectivas sobre los Usos de las Redes Sociales en Educación. Un Estudio de Caso en Quito-Ecuador. *Revista Información Tecnológica*, 30 (1), 215-224. doi:
7. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642019000100215>
8. Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons. Recuperado de: <https://goo.su/ZAj2>
9. Manzanares, J. (2020). Generación Z y gamificación: el dibujo pedagógico de una nueva sociedad educativa. *Tejuelo*, 32, 263-298. doi: <https://doi.org/10.17398/1988-8430.32.263>
10. Morgado, L., Torrente, J., & Martínez-Ortiz, I. (2017). Gamificación en educación. Una revisión sistemática de la literatura. *Revista de Educación a Distancia*, (53), 1-22. Recuperado de <https://revistas.um.es/red/article/view/273181/196711>
11. Prendes Espinosa, M. P., & Cerdán Cartagena, F. (2021). Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 35–53. <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.28415>



12. Prieto-Andreu, J. (2022). Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 34(1), 189-214. doi: <https://doi.org/10.14201/teri.27153>
13. Sichique Pillacela, L. I. (2018). Estrategias metodológicas para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales en el quinto año de educación general básica de la unidad educativa San Joaquín, periodo lectivo 2017-2018. [Tesis de grado. Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca]. Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/15169>
14. Sierra Lledo, C., y Juste Martí, A. (2018). Herramientas TIC para la gamificación en el aula. *Publicaciones Didácticas*, 93, 534-537. Recuperado de: <https://bit.ly/3dg5Mxk>
15. Reyes, Y., Cañizares, R., Vargas, K., y García, M. (2020). Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 13(6), 158-178. Recuperado de: <https://bit.ly/3Ds3FAW>
16. Vargas, Cristhian. (2015). El juego en el aprendizaje. Recuperado de: <http://vinculando.org/educacion/juego-en-aprendizaje.html#vcite>.
17. Vera; L (2015) *La Investigación Cualitativa*. Universidad Interamericana de Puerto Rico. Recinto de Ponce.