



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

**GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE CIENCIAS SOCIALES PARA
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado en
Ciencias de la Educación Básica

Autor

Tlgo. Allaica Bombón Bryan
Fernando

Tutor

Ing. Miguel Cobos, M.Sc

QUITO – ECUADOR
2025

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA
CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

Yo, Allaica Bombón Bryan Fernando, declaro ser autor del Trabajo de Integración Curricular con el nombre “Gamificación en la enseñanza de Ciencias Sociales para estudiantes de Educación Básica”, como requisito para optar al grado de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 3 días del mes de febrero de 2025, firmo conforme:

Autor: Tlgo. Bryan Fernando Allaica Bombón

Firma:



Número de Cédula: 1752840775

Dirección: Ecuador, Pichincha, Quito, Guamaní, Barrio La Primavera de Cornejo.

Correo Electrónico: bryan_01allaica@hotmail.com

Teléfono: 0994576105

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular “GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE CIENCIAS SOCIALES PARA ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA” presentado por Allaica Bombón Bryan Fernando, para optar por el Título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica.

CERTIFICO

Que dicho Trabajo de Integración Curricular ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte los Lectores que se designe.

Quito, de 3 de febrero de 2025

.....

Ing. Miguel Enrique Cobos Alvarado, M.Sc

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente Trabajo de Integración Curricular, como requerimiento previo para la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 3 de febrero de 2025



.....
Tlgo. Bryan Fernando Allaica Bombón
175284077-5

APROBACIÓN DE LECTORES

El Trabajo de Integración Curricular ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE CIENCIAS SOCIALES PARA ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA”, previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del Trabajo de Integración Curricular.

Quito, 20 de febrero de 2025

.....

Lic. Lidya Dolores Alulima Alulima, M.Sc
LECTOR

.....

Lic. Orlando David Rojas Londoño, M.Sc
LECTOR

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres, Rocío y José, por su apoyo incondicional y enseñanzas, a mis hermanos, Edwin y Mateo, por su cariño y acompañamiento. A mis abuelitos Rosa y Francisco, a mis tíos Fabricio y Francisco, por guiarme con sabiduría.

Con todo mi corazón, dedico este logro a mis seres amados que ya no están, Edwin, Juan Carlos, mi querida tía Rosa, Papito Melchor y Mamita Rosario, por cuidarme desde el cielo y enseñarme valores de amor y respeto.

A toda mi familia, por su aliento en los momentos más difíciles, y a mí mismo, por no rendirme ante las pruebas de la vida, aprendiendo de cada caída para alcanzar mi máximo potencial.

Finalmente, dedico este éxito a Lesly, por su apoyo, alegría y fe en mí. Te esperaré mientras la espera sea mi única forma de estar contigo.

Con cariño Fernando

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mis tutores, cuya orientación ha sido fundamental en mi formación académica. Mi tutor, MSc. Miguel Cobos, por su invaluable guía y apoyo durante todo este proceso, y a mi tutor grupal, MSc. David Rojas, por su constante colaboración y su apoyo en el desarrollo de este trabajo.

También agradezco profundamente a mis amigas, quienes han hecho de este camino una experiencia enriquecedora, llena de momentos de diversión y crecimiento. Gracias por acompañarme, por su apoyo incondicional y por contribuir, con su amistad, a mi desarrollo tanto personal como profesional.

INDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	1
Antecedentes.....	3
La gamificación en la enseñanza de Ciencias Sociales	2
MÉTODO.....	3
RESULTADOS.....	4
DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	7
REFERENCIAS.....	8

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Criterios de inclusión y exclusión.....	4
Tabla 2. Casos de éxito de la gamificación.....	6

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Estrategias metodológicas para la enseñanza de las Ciencias Sociales.....	5
Figura 2. Beneficios de la gamificación en el proceso de enseñanza	5
Figura 3. Problemas de aplicación en la gamificación.....	7

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**TEMA: GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE CIENCIAS SOCIALES
PARA ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTOR: Tlgo. Bryan Fernando Allaica
Bombón

TUTOR: MSc. Miguel Cobos

RESUMEN EJECUTIVO

INTRODUCCIÓN: El artículo aborda la necesidad de transformar los enfoques tradicionales de enseñanza en Ciencias Sociales, promoviendo estrategias más activas e innovadoras como alternativas a métodos desmotivadores y rígidos. **OBJETIVO:** El objetivo principal del estudio consiste en recomendar estrategias metodológicas que motiven el aprendizaje de las Ciencias Sociales en estudiantes de Educación Básica. **MÉTODO:** Se realizó una revisión sistemática de literatura basada en criterios de inclusión y exclusión rigurosos, seleccionando fuentes relevantes y recientes. El enfoque metodológico fue cualitativo y descriptivo, utilizando la revisión bibliográfica como herramienta principal. **RESULTADOS:** Los resultados evidencian que, entre las metodologías activas, la gamificación es la más destacada por su capacidad de integrar dinámicas de juego que aumentan la motivación y el interés de los estudiantes. Además, se identificaron beneficios clave, como un aumento en la mejora del rendimiento académico, el desarrollo de habilidades críticas y el fortalecimiento de valores, lo que refuerza la efectividad de esta metodología en el proceso educativo. Sin embargo, el estudio también resalta desafíos importantes, como la insuficiente capacitación de los docentes, la necesidad de planificación previa y la limitada tecnología en las aulas, que pueden obstaculizar su implementación. A pesar de estas limitaciones, los casos de éxito analizados demuestran que, con la formación adecuada y la correcta selección de recursos, la gamificación puede transformar la enseñanza, especialmente en Ciencias Sociales. **DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES:** Se concluye, que la gamificación se presenta como una herramienta pedagógica efectiva para hacer frente a los retos educativos actuales, potenciando la participación activa de los estudiantes y facilitando la enseñanza de temas complejos de manera más atractiva y significativa. La gamificación acompañada de estrategias bien planificadas, representa un paso clave hacia una educación más inclusiva y dinámica.

DESCRIPTORES: Ciencias Sociales, Gamificación, Metodologías activas, Proceso de enseñanza.

INDOAMERICAN TECHNOLOGICAL UNIVERSITY

FACULTY OF EDUCATION SCIENCES

BASIC EDUCATION CAREER

**SUBJECT: GAMIFICATION IN THE TEACHING OF SOCIAL SCIENCES
FOR ELEMENTARY EDUCATION STUDENTS**

AUTHOR: Tlgo. Bryan Fernando Allaica
Bombón

TUTOR: MSc. Miguel Cobos

ABSTRACT

INTRODUCTION: The article addresses the need to transform traditional teaching approaches in Social Sciences, promoting more active and innovative strategies as alternatives to demotivating and rigid methods. **OBJECTIVE:** The main objective of the study is to recommend methodological strategies that motivate the learning of Social Sciences in elementary school students. **METHOD:** A systematic literature review was carried out based on rigorous inclusion and exclusion criteria, selecting relevant and recent sources. The methodological approach was qualitative and descriptive, using the literature review as the main tool. **RESULTS:** The results show that, among the active methodologies, gamification is the most outstanding for its ability to integrate game dynamics that increase students' motivation and interest. In addition, key benefits were identified, such as an increase in the improvement of academic performance, the development of critical skills and the strengthening of values, which reinforces the effectiveness of this methodology in the educational process. However, the study also highlights important challenges, such as insufficient teacher training, the need for prior planning and limited classroom technology, which may hinder its implementation. Despite these limitations, the success stories analyzed demonstrate that, with proper training and the right selection of resources, gamification can transform teaching, especially in Social Sciences. **DISCUSSION AND CONCLUSIONS:** It is concluded that gamification is presented as an effective pedagogical tool to meet current educational challenges, enhancing the active participation of students and facilitating the teaching of complex subjects in a more attractive and meaningful way. Gamification accompanied by well-planned strategies represents a key step towards a more inclusive and dynamic education.

KEYWORDS: Social Sciences, Gamification, Active methodologies, Teaching process.

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje en asignaturas como Estudios Sociales enfrenta una problemática recurrente en la educación actual, al ser percibidas como materias teóricas y poco dinámicas, especialmente en el contexto de la Educación Básica. Según Semanate-Semanate y Gómez-Suárez (2021), los ambientes educativos de este tipo suelen estar dominados por metodologías expositivas y rutinarias, que fomentan un aprendizaje desmotivador y basado en la memorización, limitando el desarrollo de habilidades críticas y reflexivas en los estudiantes. Esta forma de enseñar las Ciencias Sociales carece de una insuficiente integración de herramientas interactivas y tecnológicas.

Por tanto, se genera una desconexión de los actores educativos y los procesos digitales, los cuales pueden promover un aprendizaje más ubicuo, dinámico y significativo. A esto se suma la dificultad de los docentes para incorporar innovaciones tecnológicas en su práctica, debido a barreras en su formación o limitaciones en la adecuación curricular, lo que agrava aún más esta problemática y refuerza la necesidad de transformar los enfoques tradicionales de enseñanza.

La persistencia de metodologías tradicionales en la enseñanza, particularmente aquellas con un enfoque narrativo rígido, afecta la coherencia, cohesión y credibilidad del aprendizaje. Según la estructura narrativa analizada por Cobos y Salvador (2022), los elementos narrativos deben relacionarse con el clímax y el desenlace de la historia, por ello esta estructura rígida tiende a no respetar este proceso, generando un entorno educativo donde el aprendizaje se reduce a una actividad pasiva.

En este tipo de clases lineales, los estudiantes se ven obligados a ser simples receptores de información, sin poder interactuar ni construir su conocimiento de manera activa. Un claro ejemplo de esta práctica es cuando los docentes dictan clases esperando que los alumnos copien las definiciones textuales sin cuestionarlas ni relacionarlas con su contexto, lo cual no solo limita el aprendizaje significativo, sino que también impide el desarrollo de habilidades. Este enfoque desmotiva a los estudiantes, ya que no se sienten involucrados en el proceso de aprendizaje, generando desinterés y dificultando su capacidad de analizar y reflexionar sobre los contenidos.

En la Educación Básica, los Estudios Sociales, según el Ministerio de Educación (2016), buscan atender las necesidades didácticas de los estudiantes, adaptándose a su desarrollo cognitivo, diversidad y ritmos de aprendizaje. Esta disciplina es fundamental para comprender los fenómenos humanos, sociales y culturales, fomentando habilidades de análisis y reflexión mediante enfoques interdisciplinarios y multicausales.

La relevancia de este estudio radica en la necesidad de pasar de estas metodologías tradicionales a metodologías activas que potencien el aprendizaje. De acuerdo con Peralta Lara y Guamán Gómez (2020), entre las opciones más recomendadas para la Educación Básica se encuentran el aprendizaje cooperativo,

el basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos y la gamificación. La gamificación, en particular, integra elementos propios del diseño de juegos, como dinámicos, mecánicos y componentes, para generar entornos educativos más atractivos y motivadores.

La gamificación en la enseñanza de Ciencias Sociales

Según Spanos (2021), el juego no solo es una expresión lúdica, sino un elemento clave del desarrollo cultural, influyendo en las dinámicas sociales y educativas. Con la integración de la tecnología y los videojuegos, el juego se ha convertido en un recurso pedagógico valioso, especialmente en la enseñanza de las Ciencias Sociales, donde la gamificación responde de manera efectiva a los desafíos educativos actuales.

Derivada del juego como actividad lúdica, la gamificación, según Sánchez (2023), se define como el proceso de integrar elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos educativos, con el propósito de potenciar la participación y la motivación. Según Villafuerte, Arcos, Morán y Rodas (2024), la gamificación utiliza diversas estrategias, como la asignación de competencias, recompensas, desafíos, narrativas, evaluaciones y retroalimentación, para transformar la experiencia educativa en un proceso más interactivo y dinámico. Al aplicar estos elementos del juego, los estudiantes se sienten más comprometidos y motivados, lo que contribuye al desarrollo de habilidades críticas y al aprendizaje significativo.

Para Flores-Santander, Chávez-Silva, García-Cobas y Ortiz-Aguilar (2024), la gamificación no solo fomenta el entusiasmo por aprender, sino que también contribuye significativamente al fortalecimiento del pensamiento lógico, logrando así un equilibrio entre el desarrollo cognitivo y el involucramiento emocional en el proceso educativo. Este equilibrio es fundamental, ya que combina la resolución de problemas y el pensamiento crítico, aspectos esenciales tanto para el desarrollo académico como para la preparación de los estudiantes en situaciones de la vida real.

En las Ciencias Sociales, para Rivera-Cano, Jiménez-Montoya, Montoya-Villón y Moreno-Savedra (2024) la gamificación se ha convertido en una herramienta transformadora que enriquece el aprendizaje al convertir clases tradicionales en experiencias dinámicas y motivadoras. Su uso fomenta el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y la discusión a través de desafíos relacionados con eventos históricos o sociales, promoviendo la construcción de un aprendizaje colectivo.

Asimismo, de acuerdo con Rivera-Cano et al. (2024) la gamificación, facilita la creación de entornos de aprendizaje tanto virtuales como presenciales, incentivando la interacción y la participación activa entre los estudiantes. La gamificación también posibilita la exploración de nuevas perspectivas, ayudando a comprender temas sociales complejos. Finalmente, ofrece oportunidades para la evaluación y retroalimentación entre pares, promoviendo un ambiente de colaboración, esencial para el desarrollo de habilidades sociales y académicas en Ciencias Sociales.

Antecedentes

En el estudio realizado por Díaz Pérez (2019), titulado "*Estudio experimental sobre estrategias didácticas innovadoras y tradicionales en la enseñanza de Estudios Sociales*", aplicado en el Colegio Público de Santo Domingo, Managua, con estudiantes de 4.º grado de Educación Primaria, se evidenció que los alumnos muestran preferencia por las prácticas pedagógicas innovadoras frente a las tradicionales. Y argumentando que el docente debe enfrentar el gran desafío de innovar, lo que implica analizar críticamente su práctica educativa, implementar mejoras en los procesos de aprendizaje que lidera, adoptar enfoques pedagógicos más actuales e integrar elementos innovadores en sus metodologías para estimular la curiosidad y la creatividad.

En la revisión bibliográfica realizada por Ocampo, Romero, Alvarado, González y Freire (2021) titulada "*Consideraciones sobre el aula invertida y la gamificación en el área de Ciencias Sociales*" destaca que la gamificación y el aula invertida representan enfoques innovadores que transforman las metodologías tradicionales en experiencias activas y dinámicas. La gamificación impulsa la motivación, la autonomía y el aprendizaje colaborativo mediante juegos digitales, mientras que el aula invertida emplea recursos tecnológicos para involucrar a los estudiantes en la construcción de su conocimiento.

El objetivo principal de este trabajo es recomendar estrategias metodológicas que motiven el aprendizaje de las Ciencias Sociales en estudiantes de Educación Básica. Para lograrlo, se plantean las siguientes preguntas de investigación: ¿Cómo mejorar el proceso de enseñanza de las Ciencias Sociales en Educación Básica? y ¿De qué manera la gamificación puede mejorar el proceso de la enseñanza de las Ciencias Sociales en Educación Básica?

MÉTODO

La presente investigación adoptó el paradigma socio-crítico, el cual, según Loza, Mamani, Mariaca y Yanqui (2021), se fundamenta en la crítica social y fomenta la autorreflexión, partiendo de la premisa de que el conocimiento surge a partir de las preocupaciones originadas por las necesidades de determinados grupos sociales. El enfoque utilizado fue cualitativo, y según Salazar-Escorcía (2020), este se centra en explorar las cualidades, características y aspectos significativos de los fenómenos, con el fin de comprender y reconstruir la realidad tal como es percibida.

La investigación se enmarca en una modalidad descriptiva, que profundiza la comprensión y descripción de cómo un grupo de personas percibe, interpreta y experimenta un fenómeno determinado. Esta modalidad, busca explorar las ideas, experiencias y puntos de vista de los participantes, permitiendo obtener una visión detallada y contextualizada de sus realidades.

Este trabajo se desarrolló mediante un enfoque bibliográfico-documental, de recopilación, análisis y síntesis de información proveniente de diversas fuentes, como libros, artículos científicos, revistas especializadas y publicaciones. Esta

información extraída ha permitido una comprensión más profunda del tema, que permita fundamentar los resultados obtenidos.

Descritas en la introducción de este trabajo, tenemos dos grandes áreas de interés. Por un lado, la primera pregunta de investigación examina las estrategias metodológicas aplicados en la enseñanza de las Ciencias Sociales destacando las más aplicadas en la educación. Por otro lado, la segunda pregunta de investigación, explora el impacto de la gamificación en el proceso de aprendizaje, analizando cómo esta herramienta contribuye a fomentar la motivación, la participación activa y la adquisición de competencias clave en el ámbito de las Ciencias Sociales.

La búsqueda de información se centró en estudios primarios utilizando motores de búsqueda como Semantic Scholar y Google Scholar, donde se encontraron artículos en revistas especializadas en educación. Se emplearon palabras claves como “Gamificación”, “Metodologías activas” y “Enseñanza de Ciencias Sociales”, obteniendo un total de 6.650 artículos. Para la selección de artículos, se aplicaron los siguientes criterios de inclusión, los cuales se detallan en la tabla 1 a continuación:

Tabla 1

Criterios de inclusión y exclusión

<i>Inclusión</i>	<i>Exclusión</i>
IC1 – Año de publicación: Entre 2019-2024	EC1 – Año de publicación: Anteriores a 2019
IC2 – Idioma: inglés y español	EC2 – Idioma: Diferentes al inglés y español
IC3 – Tipo de documentos: Artículos de investigación, libros y tesis.	EC3 – Tipos de documentos: Folletos, cursos, instructivos, blogs, etc.
IC4 – Enfoque: área de Educación	EC4 – Documentos los cuales pese a contar con los términos de búsqueda no contienen información relevante o aporte significativamente al tema de investigación.

La aplicación de estos criterios de inclusión y exclusión permitió filtrar los artículos más relevantes y actuales, garantizando que la información analizada fuera relevante, de calidad y enfocada específicamente en el área de educación. De esta manera, se asegura que los resultados del estudio estén fundamentados en una base sólida de literatura reciente y especializada, aportando valor al análisis y mejorando la comprensión del impacto de las metodologías activas en la enseñanza de las Ciencias Sociales.







RESULTADOS

Después de sistematizar los artículos seleccionados y realizar su codificación, se obtuvieron los siguientes resultados, los cuales se presentan a continuación mediante las representaciones correspondientes. Las estrategias metodológicas activas comprenden una amplia gama de enfoques diseñados para promover un aprendizaje más participativo y significativo. Estas estrategias, además, destacan por su versatilidad, siendo aplicables a diversas áreas del conocimiento y adaptándose eficazmente a las necesidades y contextos educativos actuales.

Basándonos en la variedad de estrategias metodológicas aplicadas en distintas asignaturas, dentro del área de Ciencias Sociales la implementación de estas estrategias es limitada. Desde esta perspectiva, la Figura 1 presenta las principales estrategias metodológicas empleadas en la enseñanza de las Ciencias Sociales, destacando su frecuencia de aparición en los estudios académicos, y su impacto en el aprendizaje.

Figura 1

Estrategias metodológicas para la enseñanza de Ciencias Sociales.












Estrategias metodológicas	Nº. de artículos	Representación gráfica
Aprendizaje basado en proyectos	7	
Aprendizaje basado en problemas	6	
Estudio de caso	6	
Aprendizaje cooperativo	8	
Gamificación	19	
Aula invertida	5	

Estos datos reflejan una tendencia hacia metodologías activas e innovadoras, en las cuales el estudiante es el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje. La gamificación destaca como la estrategia más utilizada, probablemente a su capacidad para motivar a los estudiantes y fomentar el aprendizaje significativo mediante elementos lúdicos y tecnológicos.

A partir de la sistematización realizada, se identificaron los beneficios de la gamificación en el ámbito educativo. En la Figura 2 se presentan estos beneficios, junto con el número de artículos que los mencionan, así como una representación gráfica que facilita su comprensión y visualización de manera clara y concisa.

Figura 2

Beneficios de la gamificación en el proceso de enseñanza.

Beneficios de la gamificación	Nº. de artículos	Representación gráfica
Motivación e interés del estudiante	11	
Retención de conocimientos	5	
Adaptable a cualquier campo de estudio	4	
Aumento del rendimiento académico	4	
Aumento de la participación proactiva	6	
Mejora del ambiente estudiantil	7	
Refuerzo de valores	7	
Protagonismo del estudiante	11	
Mejora de la autoestima	5	
Mejora de la resolución de problemas	3	
Estudio centrado en las Ciencias Sociales	7	

Como se observa en la gráfica, se destacan claramente los beneficios de la gamificación en el proceso educativo. La representación gráfica resalta cómo esta

estrategia impacta positivamente en áreas clave como la motivación, la participación activa y el desarrollo de habilidades críticas en los estudiantes.

A partir del análisis de los estudios revisados, se identificaron varios casos de éxito en la implementación de la gamificación en el ámbito educativo. En la Tabla 2 se detallan estos casos, así como los resultados obtenidos en cada contexto.

Tabla 2

Casos de éxito de la gamificación

Autor	Población	Tema trabajado	Mejora obtenida
Reche (2021)	Primer curso del centro educativo IES L`Allusser (Alicante, España)	La Antigua Grecia	Mayor motivación e interés activo de los estudiantes hacia la asignatura.
Quinde, Lalvay, Rivera y Revelo (2024)	Escuela de Educación Básica Luis Alfredo Avandño, estudiantes de 5to EGB	Civilizaciones antiguas	Actitud positiva hacia la gamificación y mejora la retención de conocimientos.
Carrión, Núñez y Merchena (2022)	Tercer curso del Grado semipresencial en Educación Primaria (Universidad privada española)	Ciencias Sociales y su didáctica	Alto interés en la gamificación, recomendando su uso por su impacto positivo.
Casanova-Barre (2023)	Escuela Básica "Comunidad de Madrid", estudiantes de 9no EGB	Historia del Ecuador	Mayor participación, motivación y fomento de valores como compañerismo y trabajo colaborativo.
Rojas Soler y Amber (2022)	IE técnica Antonio Nariño de Monquirá, cuarto de primaria (Boyacá, Colombia)	Provincias de Boyacá y Georreferenciación	La gamificación mejora el aprendizaje, motivación, interés y satisfacción en las actividades.
Corrales Serrano (2020)	280 estudiantes de ESO y Bachillerato, Universidad de Extremadura (Badajoz, España)	Geografía e Historia	Emociones positivas como alegría y motivación impactando favorablemente en el aprendizaje.
Flores-Santander et al. (2024)	140 estudiantes de Décimo año de Educación General Básica	Inicios del siglo XX	Mejora el comportamiento y participación, impactando positivamente el aprendizaje en Estudios Sociales.
Semanate-Semanate y Gómez-Suárez (2021)	25 estudiantes de Octavo de la Unidad Educativa Belisario Quevedo	Historia del Ecuador	Las herramientas digitales aumentan motivación, rendimiento y habilidades críticas en Estudios Sociales.

Mora, León, Cueva y Verdezoto (2024)	Estudiantes de Décimo año de la Unidad Educativa "23 de junio", Cantón Baba (Los Ríos, Ecuador)	Aplicación de TIC en contenidos de Estudios Sociales	La gamificación mejora la motivación, resolución de problemas y resultados educativos en Estudios Sociales.
--------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Esta tabla ofrece una visión detallada de cómo la gamificación ha sido implementada de manera efectiva en diversos contextos educativos, presentando ejemplos específicos que evidencian su impacto positivo en el aprendizaje. Los casos incluidos muestran los beneficios en términos de motivación, participación, y en el rendimiento académico, lo que subraya el potencial de la gamificación para transformar y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aunque la gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva en la enseñanza, también enfrenta limitaciones importantes que deben ser consideradas para su correcta implementación. En este contexto, la Figura 3 destaca los principales problemas asociados con la aplicación de la gamificación en el ámbito educativo, señalando los desafíos más comunes identificados en los estudios revisados.

Figura 3

Problemas de aplicación en la gamificación

Problemas de aplicación	Nº. de artículos	Representación gráfica
Gran cantidad de trabajo previo para el docente	5	
Falta de estructura narrativa en la planificación	4	
Brecha profesional entre educadores	6	
Limitada tecnología adecuada en el aula	3	
Actores educativos no capacitados adecuadamente	6	
Área de estudio poco profundizada	3	

La figura ilustra los principales desafíos en la implementación de la gamificación en la educación, resaltando aspectos como la brecha profesional entre los educadores, la considerable carga de trabajo adicional que implica para los docentes, y la limitación de recursos tecnológicos disponibles en el aula. Estos factores dificultan una integración efectiva de la gamificación en el proceso educativo.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La enseñanza de las Ciencias Sociales en Educación Básica representa un desafío complejo que requiere de metodologías activas que se adapten a las necesidades actuales del estudiante. De acuerdo a los estudios presentados en la Figura 1, entre las estrategias estudiadas, como el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación destaca por ser la más analizada en los artículos revisados, mientras que el aula invertida presenta una menor presencia. La gamificación ha ganado interés dentro del ámbito educativo, debido

a su capacidad para comprometer activamente a los estudiantes, promover su autonomía y facilitar el abordaje de temas complejos de manera dinámica.

Los videojuegos, representan una oportunidad valiosa para enriquecer el aprendizaje. La gamificación optimiza el proceso de enseñanza de las Ciencias Sociales en la Educación Básica, ofreciendo beneficios clave, como se ilustra en la Figura 2; estos incluyen un aumento en la motivación y el interés de los estudiantes, quienes asumen un rol central en su aprendizaje, dado que los contenidos se presentan de forma más atractiva, accesible y relevante.

No obstante, como se observa en la Figura 3, la implementación de la gamificación puede verse obstaculizada por varios factores, siendo uno de los más relevantes la capacitación insuficiente de los educadores en cuanto al uso de esta metodología. La falta de formación específica puede generar dificultades en la adopción efectiva de herramientas de gamificación, limitando su potencial para mejorar la experiencia de aprendizaje. Además, la gran cantidad de trabajo previo que los docentes deben realizar para adaptar las dinámicas de juego a sus clases puede resultar abrumadora, lo que también dificulta su implementación efectiva. Sin una planificación adecuada y suficiente tiempo para diseñar estas actividades, los educadores pueden encontrar obstáculos significativos al integrar la gamificación, lo que reduce el impacto positivo esperado en el proceso educativo.

A pesar de los desafíos mencionados, los casos de éxito presentados en la Tabla 2 evidencian el potencial transformador de la gamificación cuando se implementa de manera adecuada. Estos casos muestran que, con la formación docente y los recursos adecuados, la gamificación puede superar obstáculos y mejorar la motivación, el compromiso y el aprendizaje estudiantil. En el ámbito de las Ciencias Sociales, la gamificación ha demostrado ser especialmente eficaz cuando se aplica correctamente, convirtiéndose en una herramienta clave para innovar en los procesos educativos.

Por otro lado, la gamificación, al incorporar recursos digitales como los videojuegos, es una metodología eficaz para fomentar la motivación y el compromiso estudiantil. Este enfoque no solo involucra más a los estudiantes, sino que también profundiza su comprensión de los temas, enriqueciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En conclusión, la implementación de metodologías activas de aprendizaje, como la gamificación, son fundamentales para mejorar el proceso de enseñanza de las Ciencias Sociales en la Educación Básica. Es esencial que los docentes apliquen metodologías activas que fomenten la participación y el aprendizaje autónomo, optimizando así la enseñanza de temas complejos, rompiendo los enfoques tradicionalistas de esta asignatura.

REFERENCIAS

Arteaga-Marín, M., Sánchez-Rodríguez, A., Olivares-Carrillo, P., & Maurandi-López, A. (2024). Revisión sistemática y propuesta para la implementación

de metodologías activas en la educación STEM. *EDUCATECONCIENCIA*, 30(36). <https://doi.org/10.58299/ex92v043>

Asunción, S. (2019). Metodologías Activas: Herramientas para el empoderamiento docente. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 7(1), 65-80. <https://doi.org/10.37843/rted.v7i1.27>

Bernal González, Ma. D. C., & Martínez Dueñas, M. S. (2017). METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE. *Revista Panamericana de Pedagogía*, 25. <https://doi.org/10.21555/rpp.v0i25.1695>

Carrión Candel, E., Sotomayor Núñez, S., & Medel Marchena, I. (2022). El uso de los Videojuegos y la Gamificación como material didáctico innovador para el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *EDMETIC*, 11(2), 6. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v11i2.13663>

Casanova-Barre, S. W. (2023). Implementación de gamificación para la comprensión de la historia del Ecuador en estudiantes de educación general básica. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*, 3(2), 62-83. <https://doi.org/10.56183/iberoeds.v3i2.637>

Castillo López, D. (2020). Las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados por maestros tutores de Educación Primaria en la Región de Murcia. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 1-14. <https://doi.org/10.6018/riite.432061>

Chacón-Chacón, D. P., Estrella-Hidalgo, E. M., & Vergel-Parejo, E. E. (2024). Estrategias didácticas basadas en metodologías activas para potenciar el aprendizaje significativo de las ciencias naturales en educación básica. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 3(3), 26-40. <https://doi.org/10.62697/rmiie.v3i3.104>

Cobos, M., & Salvador, P. (2022). *Narrative in videogame design. A starting guide*. 1-4.

Corrales Serrano, M. (2020). Emociones de estudiantes preuniversitarios en Ciencias Sociales con experiencias de gamificación. *Revista Investigación en la Escuela*, 102, 84-96. <https://doi.org/10.12795/IE.2020.i102.06>

Crespín Quinde, M., Suscal Lalvay, L., González Rivera, P. L., & Rodríguez Revelo, E. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del área de estudios sociales en estudiantes de Quinto grado de EGB. *Reincisol.*, 3(6), 308-332. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)308-332](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)308-332)

Defas Ayala, R. V., Fanny Patricia Gavilanes Cahuasqui, Molina Herrera, S. M., Sánchez Buenaño, C. C., & Carabajo Quiñonez, M. D. J. (2023). Evaluación formativa por medio de gamificación en el aprendizaje de las ciencias

- sociales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1353-1369. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5407
- Díaz Pérez, A. A. (2019). Estudio experimental sobre estrategias didácticas innovadoras y tradicionales en la enseñanza de Estudios Sociales. *Revista Electrónica de Conocimientos, Saberes y Prácticas*, 2(1), 21-35. <https://doi.org/10.5377/recsp.v2i1.8164>
- Egas Villafuerte, V. P., Pazmiño Arcos, W. R., Vinuesa Morán, O. O., & Alfaro Rodas, G. C. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo del Conocimiento*, 9(8), 875-894. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i12.6319>
- Flores-Santander, M. A., Chávez-Silva, A. M., García-Cobas, R., & Ortiz-Aguilar, W. (2024). Estrategia didáctica de gamificación para mejorar el comportamiento escolar a través de la asignatura Estudios Sociales en la Educación Básica. *MQRInvestigar*, 8(2), 1679-1707. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.1679-1707>
- García López, S., Fragueiro Barreiro, M. S., & Soto Fernández, J. R. (2022). Una experiencia de aula basada en la gamificación para la enseñanza de ciencias de la naturaleza. *Escuela Abierta*, 25, 79-102. <https://doi.org/10.29257/EA25.2022.06>
- Guanoluisa, J., Quichimbo, J., & Muevecela, S. (2022). La gamificación cooperativa como estrategia de enseñanza inclusiva en estudiantes de la Unidad Educativa “Molleturo”. Una revisión de la literatura. *Religación. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 7(34), e210939. <https://doi.org/10.46652/rgn.v7i34.939>
- Hurtado Mora, E. E., Medina León, A., Ruilova Cueva, M. B., & Flores Verdezoto, K. L. (2024). *Gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de Estudios Sociales de décimo año de Educación Básica*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.10463659>
- Kathiusca Loor, K., & Alarcón Barcia, L. A. (2021). Estrategias metodológicas creativas para potenciar los Estilos de Aprendizaje. *Revista San Gregorio*, 1(48), 1-14. <https://doi.org/10.36097/rsan.v0i48.1934>
- López Marí, M., Peirats Chacón, J., & San Martín Alonso, Á. (2022). Visiones sobre la gamificación como estrategia metodológica inclusiva en educación primaria. *Aloma: Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 40(2), 59-69. <https://doi.org/10.51698/aloma.2022.40.2.59-69>
- Loza, R. M., Mamani Condori, J. L., Mariaca Mamani, J. S., & Yanqui Santos, F. E. (2021). Paradigma sociocrítico en investigación. *PSIQUEMAG/ Revista Científica Digital de Psicología*, 9(2), 30-39. <https://doi.org/10.18050/psiquemag.v9i2.2656>

- Macías Mendoza, L. G., & Hernández Intriago, J. C. (2024). La gamificación y el desarrollo de competencias informacionales en la educación inclusiva. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 8(Especial), 148-159. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v8iEspecial.6764>
- Martínez Cervantes, A. Y. (2024). METODOLOGÍAS ACTIVAS: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS UTILIZADAS POR DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA EN OAXACA. *Revista Reflexión e Investigación Educativa*, 6(1), 1-14. <https://doi.org/10.22320/reined.v6i1.6491>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>
- Montenegro Conce, M. E., Muevecela Naranjo, S. C., & Reinoso Reinoso, M. D. C. (2020). Las Tics: Una nueva tendencia en la educación inclusiva. *Revista Scientific*, 5(17), 311-327. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.17.311-327>
- Mora Plas, P. M., Guerrero Menoscal, J. S., Coya Choez, Y. A., Vera Timbiano, A. V., Ruiz Mora, D. J., & Mendoza Triviño, M. V. (2024). Influencia De Las Estrategias Metodológicas En El Nivel Cognitivo De Los Estudiantes De Nivel Inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 983-1000. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11309
- Naranjo Viteri, C. F., & Paguay Cano, D. G. (2023). Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años. *Tierra Infinita*, 9(1), 65-79. <https://doi.org/10.32645/26028131.1243>
- Ocampo, B. P. O., Romero, M. E. O., Alvarado, J. L. E., González, J. L. L., & Freire, E. E. E. (2021). *SOBRE AULA INVERTIDA Y GAMIFICACIÓN EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES*.
- Peralta Lara, D. C., & Guamán Gómez, V. J. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10. <https://doi.org/10.51247/st.v3i2.62>
- Reche, A. R. (2021). *LA GAMIFICACIÓN EN LAS CIENCIAS SOCIALES EN UN CONTEXTO EDUCATIVO EN TRANSFORMACIÓN*.
- Rivera-Cano, K. Y., Jiménez-Montoya, M. V., Montoya-Villón, A. M., & Moreno-Savedra, M. J. (2024). Impacto de la gamificación en la enseñanza de estudios sociales en educación básica: Perspectivas teóricas y prácticas innovadoras. *MQR Investigar*, 8(2), 2311-2327. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.2311-2327>
- Roa González, J. (2021). Evaluación de la implantación de la Gamificación como metodología activa en la Educación Secundaria española. *ReiDoCrea*:

- Rodríguez Jiménez, C., Ramos Navas-Parejo, M., Santos Villalba, M. J., & Fernández Campoy, J. M. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*, 2(1). <https://doi.org/10.24310/IJNE2.1.2019.6557>
- Rojas Soler, L. E., & Amber, D. (2022). Impacto de la gamificación con TIC en la enseñanza de las ciencias sociales en estudiantes de cuarto grado de primaria. *MLS Educational Research*, 6(2). <https://doi.org/10.29314/mlser.v6i2.1238>
- Roldán-Pardo, M., Marco, M., Arrojo, S., Expósito-Álvarez, C., Castro, A., Santirso, F., Gracia, E., & Lila, M. (2023, julio 13). Gamificación en Ciencias Sociales: Evaluación del conocimiento y las actitudes del alumnado hacia las herramientas de gamificación. *In-Red 2023 - IX Congreso Nacional de Innovación Educativa y Docencia en Red*. IN-RED 2023: IX Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red. <https://doi.org/10.4995/INRED2023.2023.16676>
- Rondón, E. B. C., & Mallea, I. P. (2021). *Aplicación de la gamificación en el diseño de actividades en la Educación a Distancia*. 15.
- Rúa Sánchez, L. (2023). Gamificación como estrategia metodológica en estudiantes de educación Básica elemental. *MQRInvestigar*, 7(1), 1826-1842. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.1826-1842>
- Salazar-Escorcía, L. S. (2020). Investigación Cualitativa: Una respuesta a las Investigaciones Sociales Educativas. *CIENCIAMATRIA*, 6(11), 101-110. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i11.327>
- Semanate-Semanate, D. V., & Gómez-Suárez, V. (2021). Estrategias didácticas activas para mejorar el desempeño académico en la asignatura de Estudios Sociales. *EPISTEME KOINONIA*, 4(8), 413. <https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1386>
- Spanos, A. (2021). *Games of History: Games and Gaming as Historical Sources* (1.^a ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429342479>
- Valencia Quecano, L. I., & Orellana Viñambres, D.-. (2020). BARRERAS EN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR: REVISIÓN DE LITERATURA. *In Crescendo*, 10(4), 571. <https://doi.org/10.21895/incres.2019.v10n4.06>
- Vanessa Pozo, A., & Marcano Molano, P. G. (2024). La gamificación en el aprendizaje significativo en niños con discalculia: Gamification in meaningful learning in children with dyscalculia. *LATAM Revista*

Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 5(1).
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1587>