

**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO
DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ESTUDIOS SOCIALES EN LOS
ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA 12 DE OCTUBRE
GAMIFICATION AS A DIDACTIC STRATEGY TO STRENGTHEN THE TEACHING-
LEARNING PROCESS IN SOCIAL STUDIES IN TENTH-GRADE STUDENTS OF THE 12
DE OCTUBRE EDUCATIONAL UNIT**

Autores: ¹Adalgisia López Cañola y ²Jorge Antonio Párraga Álava.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0007-6265-5837>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-8558-9122>

¹E-mail de contacto: alopez4560@utm.edu.ec

²E-mail de contacto: jorge.parraga@utm.edu.ec

Afiliación: ^{1*2*}Universidad Técnica de Manabí, (Ecuador).

Artículo recibido: 29 de Noviembre del 2025

Artículo revisado: 30 de Noviembre del 2025

Artículo aprobado: 14 de Diciembre del 2025

¹Estudiante de Maestría en Pedagogía mención Docencia e Innovación Educativa de la Universidad Técnica de Manabí, (Ecuador).

²Magíster en Gerencia de Sistemas graduado de la Escuela Politécnica del Ejército (Ecuador). Doctor en Ciencias de la Ingeniería con mención en Informática graduado de la Universidad de Santiago de Chile, (Chile).

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo analizar la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Décimo Año de la Unidad Educativa "12 de Octubre", considerando su impacto en la motivación, la participación y la comprensión de los contenidos curriculares. Metodológicamente, el estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto, con predominio descriptivo, combinando técnicas cualitativas y cuantitativas. Se aplicaron encuestas estructuradas a una población conformada por 54 estudiantes y 7 docentes, lo que permitió recoger percepciones, actitudes y experiencias relacionadas con el uso de dinámicas lúdicas y herramientas digitales en el aula. Los resultados evidenciaron que más del 85% de los estudiantes percibe la gamificación como una estrategia motivadora que facilita el aprendizaje significativo, incrementa el interés por la asignatura y mejora el clima de aula. Asimismo, la mayoría de los docentes reconoció que las actividades gamificadas favorecen la captación de aprendizajes, la participación activa y el rendimiento académico, aunque señalaron la necesidad de mayor capacitación pedagógica y tecnológica. A partir de estos hallazgos, se implementó una

propuesta de intervención basada en sesiones gamificadas apoyadas en tecnologías educativas, evidenciándose una mejora en la actitud hacia la asignatura y en la interacción pedagógica. Se concluye que la gamificación constituye una estrategia didáctica eficaz y pertinente para innovar la enseñanza de Estudios Sociales, siempre que sea planificada y contextualizada.

Palabras clave: Gamificación, Estrategia didáctica, Motivación, Enseñanza-aprendizaje, Estudios Sociales, Educación secundaria.

Abstract

This research aimed to analyze gamification as a teaching strategy to strengthen the teaching-learning process in Social Studies for tenth-grade students at the "12 de Octubre" Educational Unit, considering its impact on motivation, participation, and comprehension of curricular content. Methodologically, the study employed a mixed-methods approach, with a descriptive focus, combining qualitative and quantitative techniques. Structured surveys were administered to a population of 54 students and 7 teachers, allowing for the collection of perceptions, attitudes, and experiences related to the use of gamified activities and digital tools in the classroom. The results showed that over 85% of students perceive gamification as a motivating strategy

that facilitates meaningful learning, increases interest in the subject, and improves the classroom climate. Likewise, the majority of teachers acknowledged that gamified activities promote learning, active participation, and academic performance, although they noted the need for further pedagogical and technological training. Based on these findings, an intervention proposal was implemented using gamified sessions supported by educational technologies, demonstrating an improvement in students' attitudes toward the subject and in pedagogical interaction. It is concluded that gamification is an effective and relevant teaching strategy for innovating the teaching of Social Studies, provided it is planned and contextualized.

Keywords: Gamification, Teaching strategy, Motivation, Teaching and learning, Social Studies, Secondary education.

Sumário

Esta pesquisa teve como objetivo analisar a gamificação como estratégia de ensino para fortalecer o processo de ensino-aprendizagem em Estudos Sociais para alunos do 10º ano da Unidade Educacional "12 de Octubre", considerando seu impacto na motivação, participação e compreensão do conteúdo curricular. Metodologicamente, o estudo empregou uma abordagem mista, com foco descritivo, combinando técnicas qualitativas e quantitativas. Questionários estruturados foram aplicados a uma população de 54 alunos e 7 professores, permitindo a coleta de percepções, atitudes e experiências relacionadas ao uso de atividades gamificadas e ferramentas digitais em sala de aula. Os resultados mostraram que mais de 85% dos alunos percebem a gamificação como uma estratégia motivadora que facilita a aprendizagem significativa, aumenta o interesse pela disciplina e melhora o clima em sala de aula. Da mesma forma, a maioria dos professores reconheceu que as atividades gamificadas promovem a aprendizagem, a participação ativa e o desempenho acadêmico, embora tenham apontado a necessidade de mais formação pedagógica e tecnológica. Com base nesses

achados, foi implementada uma proposta de intervenção utilizando sessões gamificadas com o apoio de tecnologias educacionais, demonstrando uma melhora nas atitudes dos alunos em relação à disciplina e na interação pedagógica. Conclui-se que a gamificação é uma estratégia de ensino eficaz e relevante para inovar o ensino de Estudos Sociais, desde que seja planejada e contextualizada.

Palavras-chave: Gamificação, Estratégia de ensino, Motivação, Ensino e aprendizagem, Estudos Sociais, Ensino secundário.

Introducción

La educación en el siglo XXI se desarrolla en un entorno profundamente marcado por la expansión tecnológica, la interconectividad digital y la presencia permanente de dispositivos inteligentes que median la interacción social, cultural y educativa. En este contexto, los estudiantes han desarrollado nuevas formas de relacionarse con la información, procesarla y transformarla, lo que exige que los docentes replanteen sus prácticas pedagógicas para responder de manera pertinente y dinámica a las demandas actuales. De manera tradicional, la escuela ha estado centrada en modelos transmisivos, lo que representa un desafío para la integración de metodologías activas capaces de promover aprendizajes significativos, autónomos y contextualizados. Una de estas metodologías emergentes es la gamificación, entendida como la incorporación de elementos del diseño de juegos en entornos no lúdicos con el fin de incrementar la motivación, el compromiso y la implicación cognitiva del estudiante. Diversos estudios evidencian que las metodologías centradas en la participación activa favorecen la atención sostenida, la curiosidad, la creatividad y el desarrollo del pensamiento crítico, aspectos fundamentales para la formación integral del estudiante (Ortiz et al., 2018; Barragán et al., 2025). No obstante, en muchos contextos

educativos, especialmente en instituciones fiscales con recursos limitados, se mantienen prácticas tradicionales que priorizan la memorización y la pasividad del estudiante, lo que genera desmotivación, bajo rendimiento académico y escasa apropiación de los contenidos de Estudios Sociales. Esta asignatura, por su naturaleza analítica e histórica, requiere del desarrollo de habilidades como la interpretación de hechos, el análisis crítico, la comprensión temporal, la argumentación y la toma de decisiones. Sin embargo, cuando se enseña desde metodologías rígidas y poco interactivas, los estudiantes presentan dificultades para establecer conexiones significativas entre los contenidos y su vida cotidiana (Moreira, 2023).

En este escenario, la gamificación se presenta como una respuesta a los desafíos contemporáneos del sistema educativo, dado que integra dinámicas como la competencia sana, la cooperación, la resolución de desafíos, la retroalimentación inmediata, y el uso de avatares, insignias, niveles, recompensas y narrativas inmersivas, transformando el aula en un espacio motivador y estimulante. Estas características no solo aumentan la participación estudiantil, sino que también fortalecen la motivación intrínseca; relacionada con el disfrute y la satisfacción personal y la motivación extrínseca; asociada a recompensas, reconocimientos y logros. Ambas dimensiones resultan fundamentales para sostener el compromiso académico y favorecer aprendizajes profundos y duraderos (Canelos, 2025).

Por otro lado, investigaciones recientes demuestran que la gamificación favorece la autonomía del estudiante, la metacognición, la capacidad para tomar decisiones, la perseverancia y la gestión emocional.

Elementos como los retos escalonados permiten que cada estudiante avance según su propio ritmo, mientras que la retroalimentación inmediata contribuye a la autorregulación del aprendizaje. Estas características convierten a la gamificación en una herramienta poderosa para la enseñanza de Estudios Sociales, área que demanda la construcción de significados, el análisis de problemáticas reales y la comprensión de fenómenos sociales, políticos, económicos y culturales. Además, la gamificación se encuentra alineada con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), especialmente con el ODS 4, que promueve una educación inclusiva, equitativa y de calidad. Asimismo, responde a los lineamientos de la Constitución del Ecuador y de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), los cuales establecen la responsabilidad del Estado y de los docentes en garantizar procesos de enseñanza innovadores y contextualizados. Desde este marco, la presente investigación busca aportar una reflexión profunda sobre la pertinencia de la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Décimo Año, promoviendo aprendizajes más significativos, colaborativos y motivadores. Finalmente, este estudio se sustenta en la premisa de que la innovación pedagógica no depende exclusivamente del acceso a tecnologías avanzadas, sino de la capacidad del docente para diseñar experiencias educativas creativas, coherentes y pertinentes. Aplicada de manera planificada y contextualizada, la gamificación puede convertirse en una herramienta transformadora que renueva el interés por el aprendizaje, fortalece la interacción pedagógica y mejora el rendimiento académico en Estudios Sociales, respondiendo así a las necesidades reales de los estudiantes y a los retos de la educación contemporánea.

Materiales y Métodos

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, lo que permitió comprender de manera profunda las percepciones, experiencias y dinámicas que intervienen en la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales. Esta elección metodológica responde a la necesidad de explorar fenómenos educativos desde una perspectiva interpretativa, valorando los significados que docentes y estudiantes construyen en torno a las prácticas pedagógicas y su impacto en la motivación y el rendimiento académico (Díaz, 2006). Para alcanzar este objetivo, la investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo de diseño descriptivo, permitiendo obtener evidencia medible sobre las percepciones, actitudes y efectos de la gamificación en el aprendizaje. Se aplicaron encuestas estructuradas a una población conformada por 54 estudiantes y 7 docentes, cuyos criterios representan una mirada integral del fenómeno educativo. De esta forma, se identificaron tendencias y patrones que facilitan comprender el grado de aceptación, efectividad y pertinencia de la estrategia.

Los resultados obtenidos en el levantamiento de información evidencian que la gamificación posee un impacto directo y altamente positivo en la motivación estudiantil. De manera concreta, más del 85% de los estudiantes manifestó que los juegos, retos y actividades dinámicas les permiten aprender de forma más entretenida, comprensible y cercana a su realidad cotidiana. Asimismo, un porcentaje significativo señaló que la retroalimentación inmediata proporcionada por plataformas como Kahoot o Quizizz incrementa su interés por mejorar, los incentiva a competir sanamente y fortalece su satisfacción académica. Esto

demuestra que, cuando el aprendizaje se enmarca en un ambiente lúdico, el compromiso cognitivo y emocional tiende a profundizarse. En cuanto a los docentes, los hallazgos revelan que el 83.3% reconoce que las actividades gamificadas mejoran considerablemente la captación de aprendizajes, haciendo énfasis en que los juegos no deben percibirse como actividades recreativas aisladas, sino como recursos pedagógicos estratégicos que pueden planificarse con intención formativa. Aunque algunos docentes mencionaron la necesidad de mayor capacitación tecnológica, la mayoría afirmó estar dispuesta a incorporar metodologías activas debido a su potencial para diversificar la enseñanza y elevar la participación del alumnado. Esta apertura resulta decisiva, dado que las actitudes docentes influyen directamente en la efectividad de cualquier innovación educativa.

Con base en estos resultados, el estudio desarrolló una propuesta de intervención articulada en cuatro sesiones pedagógicas que integraron dinámicas gamificadas con apoyo en TIC. Esta propuesta incluyó actividades diagnósticas, retos individuales y grupales, ejercicios de aprendizaje colaborativo y evaluaciones gamificadas. Las plataformas empleadas permitieron a los estudiantes interactuar con los contenidos desde una perspectiva activa, asumiendo roles participativos que favorecieron la comprensión conceptual y el desarrollo de habilidades cognitivas superiores. Al finalizar la intervención, se evidenció un incremento notable en la participación estudiantil, así como una mejora significativa en la actitud hacia la asignatura. De manera general, los datos obtenidos permiten establecer que la gamificación, aplicada de forma planificada y coherente, representa una alternativa metodológica viable y efectiva para fortalecer

las dinámicas de aula, especialmente en contextos donde predomina el uso de métodos tradicionales. La integración de elementos como puntos, insignias, retroalimentación inmediata, desafíos progresivos y rankings motiva a los estudiantes a involucrarse de manera genuina con la actividad académica, a la vez que favorece el aprendizaje significativo y la retención de información.

Asimismo, el análisis permitió identificar que el uso de herramientas digitales; cuando se combinan con estrategias pedagógicas innovadoras, incrementa la interacción docente-estudiante, fomenta un clima participativo y contribuye a disminuir barreras asociadas al desinterés o a la comprensión limitada de contenidos. La evidencia recopilada demostró que la gamificación no solo mejora la motivación, sino que también genera un entorno propicio para desarrollar habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la autoevaluación. En este sentido, la propuesta implementada en la Unidad Educativa “12 de Octubre” se constituye como un referente aplicable a otros contextos educativos, siempre que se considere la planificación adecuada de actividades, la selección pertinente de herramientas y la adaptación de los desafíos a las características del grupo. La experiencia sugiere que la gamificación no debe improvisarse ni aplicarse de forma superficial, sino que exige claridad en objetivos de aprendizaje, secuenciación didáctica y criterios de evaluación coherentes con la dinámica del juego. Finalmente, los resultados del estudio permiten concluir que la gamificación representa una estrategia pedagógica altamente eficaz para potenciar el aprendizaje en Estudios Sociales, al combinar la emoción del juego con el rigor académico y al situar al estudiante como protagonista activo del proceso formativo. Su aplicación contribuye a

elevar la motivación, la participación y la comprensión de los contenidos, al mismo tiempo que abre la puerta a nuevas formas de innovación educativa mediadas por tecnologías interactivas. En consecuencia, se recomienda continuar desarrollando iniciativas que incorporen metodologías gamificadas en diversas áreas del currículo, con el fin de promover aprendizajes significativos, dinámicos y contextualizados a las necesidades de la educación contemporánea.

Resultados y Discusión

Encuesta dirigida a los estudiantes

La siguiente tabla presenta los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes, en la que se recogen sus percepciones respecto al uso del juego y la gamificación como estrategias de aprendizaje en el aula. En ella se detallan los indicadores de respuesta, la frecuencia y el porcentaje correspondiente a cada alternativa, lo que permite visualizar de manera clara la distribución de las opiniones. Estos datos constituyen la base para el análisis posterior, orientado a identificar tendencias, niveles de aceptación y posibles resistencias frente a la implementación de metodologías lúdicas en el proceso educativo. Los resultados evidencian que la mayoría de los estudiantes reconoce a los juegos como una herramienta válida para el aprendizaje. El 53.6% manifestó estar de acuerdo y el 32.1% totalmente de acuerdo, lo que refleja una aceptación mayoritaria del aprendizaje basado en el juego. Esto sugiere que los estudiantes perciben el componente lúdico como un medio que facilita la comprensión y asimilación de contenidos. No obstante, el 14.3% que expresa desacuerdo o total desacuerdo indica que aún existen percepciones tradicionales del aprendizaje que no asocian el juego con procesos formativos formales. Los datos muestran que los retos tienen un efecto

positivo en la motivación de los estudiantes, ya que el 50% se encuentra totalmente de acuerdo y el 39.3% de acuerdo.

Tabla 1. Resultados obtenidos

	Frecuencia	Porcentaje
P1		
Totalmente de acuerdo	9	32.1%
De acuerdo	15	53.6%
Totalmente en desacuerdo	1	3.6%
En desacuerdo	3	10.7%
P2		
Totalmente de acuerdo	14	50%
De acuerdo	11	39.3%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	3	10.7%
P3		
Totalmente de acuerdo	4	14.3%
De acuerdo	15	53.6%
Totalmente en desacuerdo	2	7.1%
En desacuerdo	7	25%
P4		
Totalmente de acuerdo	12	42.9%
De acuerdo	11	39.3%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	5	17.9%
P5		
Totalmente de acuerdo	20	71.4%
De acuerdo	8	28.6%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
P6		
Totalmente de acuerdo	19	67.9%
De acuerdo	8	28.6%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	3.5%
P7		
Totalmente de acuerdo	15	53.6%
De acuerdo	13	46.4%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
P8		
Totalmente de acuerdo	18	64.3%
De acuerdo	10	35.7%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
P9		
Totalmente de acuerdo	15	53.6%
De acuerdo	7	25%
Totalmente en desacuerdo	1	3.5%
En desacuerdo	5	17.9%
P10		
Totalmente de acuerdo	21	75%
De acuerdo	6	21.4%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	3.6%

Fuente: elaboración propia

Esto indica que los desafíos estimulan el interés, el esfuerzo y la superación personal dentro del proceso educativo. El reducido porcentaje de desacuerdo (10.7%) sugiere que, aunque la mayoría responde favorablemente a los retos, algunos estudiantes podrían experimentar

presión o dificultad frente a este tipo de estrategias. Los resultados reflejan que más de la mitad de los estudiantes percibe que sus docentes emplean juegos o dinámicas lúdicas como metodología de enseñanza, con un 53.6% de acuerdo y un 14.3% totalmente de acuerdo. Sin embargo, el 32.1% que manifiesta desacuerdo o total desacuerdo evidencia que estas estrategias no se aplican de manera sistemática en todas las clases. Esto sugiere una implementación parcial de metodologías lúdicas, dependiente del estilo pedagógico de cada docente. El análisis indica que los estudiantes valoran el reconocimiento como un elemento motivador dentro del aula, ya que el 42.9% está totalmente de acuerdo y el 39.3% de acuerdo. Este resultado demuestra que el reconocimiento social influye positivamente en la participación y el compromiso académico. No obstante, el 17.9% en desacuerdo revela que no todos los estudiantes consideran el reconocimiento externo como un factor determinante en su aprendizaje.

Los resultados muestran una aceptación total hacia la incorporación de elementos de juego en el aula, dado que el 71.4% está totalmente de acuerdo y el 28.6% de acuerdo. Esto evidencia una clara preferencia por estrategias didácticas innovadoras que integren retos, dinámicas y sistemas de puntaje. La ausencia de respuestas en desacuerdo refuerza la idea de que la gamificación es altamente valorada por los estudiantes como complemento del aprendizaje tradicional. La mayoría de los estudiantes considera que el uso de elementos lúdicos contribuiría a fortalecer la relación con sus docentes, con un 67.9% totalmente de acuerdo y un 28.6% de acuerdo. Este resultado sugiere que las estrategias basadas en el juego favorecen la comunicación, la confianza y un clima de aula más cercano. El mínimo porcentaje de desacuerdo (3.5%) indica que casi

la totalidad percibe beneficios relacionales en la aplicación de estas metodologías.

Los datos revelan una unanimidad positiva, ya que el 100% de los estudiantes se distribuye entre las opciones de acuerdo (46.4%) y totalmente de acuerdo (53.6%). Esto confirma que el juego es percibido como un fuerte motivador del aprendizaje, capaz de incrementar el interés, la participación activa y la disposición hacia el estudio. La ausencia de respuestas negativas refuerza la pertinencia del enfoque lúdico en contextos educativos. Los resultados indican que los estudiantes perciben que la implementación de dinámicas lúdicas tendría un impacto positivo en el ambiente escolar, con un 64.3% totalmente de acuerdo y un 35.7% de acuerdo. Este consenso total sugiere que el juego es asociado con un clima más agradable, participativo y colaborativo. La ausencia de desacuerdo evidencia que los estudiantes valoran el componente lúdico como generador de bienestar escolar.

La mayoría de los estudiantes considera que los videojuegos educativos pueden contribuir al mejoramiento del rendimiento académico, con un 53.6% totalmente de acuerdo y un 25% de acuerdo. Sin embargo, el 21.4% que manifiesta desacuerdo o total desacuerdo revela ciertas reservas frente al uso de videojuegos en el ámbito educativo. Esto sugiere la necesidad de una implementación pedagógica controlada y orientada a objetivos claros para evitar percepciones negativas. Los resultados muestran una clara preferencia por el estudio entretenido, ya que el 75% está totalmente de acuerdo y el 21.4% de acuerdo. Este hallazgo confirma que los estudiantes valoran metodologías que hagan del aprendizaje una experiencia atractiva y significativa. El bajo porcentaje de desacuerdo (3.6%) indica que, aunque existen posturas diversas, predomina la

idea de que el entretenimiento puede coexistir con el aprendizaje efectivo.

Encuesta dirigida a los docentes

Tabla 2. Encuesta dirigida a los docentes

P1	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	1	16.7%
De acuerdo	3	50%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	2	33.3%
P2	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	2	33.3%
De acuerdo	4	66.7%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
P3	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	5	83.3%
De acuerdo	1	16.7%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
P4	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	5	83.3%
De acuerdo	1	16.7%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
P5	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	3	50%
De acuerdo	3	50%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
P6	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	5	83.3%
De acuerdo	1	16.7%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
P7	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	6	100%
De acuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
P8	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	1	16.7%
De acuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	2	33.3%
En desacuerdo	3	50%

Fuente: elaboración propia

Los resultados muestran que una parte significativa de los docentes reconoce el uso de metodologías tradicionales en sus clases. El 50% se encuentra de acuerdo y el 16.7% totalmente de acuerdo, lo que indica que más de la mitad identifica su práctica pedagógica dentro de un enfoque tradicional. Sin embargo, el 33.3% manifiesta desacuerdo, lo que sugiere la coexistencia de enfoques alternativos o innovadores en algunos docentes, evidenciando una transición progresiva hacia nuevas metodologías de enseñanza. La totalidad de los docentes percibe que sus clases son comprendidas por los estudiantes, ya que el 66.7% está de acuerdo y el 33.3% totalmente de acuerdo. Este resultado refleja una alta confianza del profesorado en la claridad de sus

explicaciones y en la efectividad de sus estrategias didácticas, lo que constituye un aspecto favorable para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los datos evidencian una valoración altamente positiva del uso de juegos en el aula. El 83.3% de los docentes está totalmente de acuerdo y el 16.7% de acuerdo en que los juegos contribuyen a mejorar el rendimiento académico. Esto indica que el profesorado reconoce el potencial del juego como estrategia motivadora que favorece la participación activa y el desempeño escolar de los estudiantes. La mayoría absoluta de los docentes considera que la incorporación de dinámicas y mecánicas de juego incrementa el interés de las clases. El 83.3% está totalmente de acuerdo y el 16.7% de acuerdo, lo que demuestra que los elementos lúdicos son percibidos como recursos eficaces para captar la atención del estudiantado y enriquecer la experiencia educativa. Los resultados reflejan un consenso total entre los docentes, ya que el 100% se distribuye equitativamente entre totalmente de acuerdo y de acuerdo. Esto evidencia que el profesorado reconoce la gamificación como una estrategia pedagógica válida, capaz de integrarse de manera formal al diseño de las clases para mejorar el aprendizaje y el desempeño estudiantil.

El análisis muestra una percepción muy favorable hacia la gamificación como herramienta educativa. El 83.3% de los docentes está totalmente de acuerdo y el 16.7% de acuerdo en que esta metodología favorece la captación de aprendizajes. Esto confirma que los docentes asocian la gamificación con procesos cognitivos más efectivos y con una mayor asimilación de contenidos. La totalidad de los docentes (100%) está totalmente de acuerdo en que los juegos deben seleccionarse según la edad de los estudiantes. Este resultado

pone de manifiesto una clara conciencia pedagógica sobre la necesidad de adecuar las estrategias lúdicas al nivel de desarrollo cognitivo y emocional del alumnado para garantizar un aprendizaje significativo. Los resultados indican que la mayoría de los docentes no considera que los juegos sean una pérdida de tiempo. El 50% está en desacuerdo y el 33.3% totalmente en desacuerdo, lo que evidencia una percepción positiva del valor educativo del juego. No obstante, el 16.7% que está totalmente de acuerdo sugiere que, en ciertos contextos o sin una adecuada planificación, algunos docentes perciben el riesgo de un uso inadecuado de los juegos dentro del aula.

Conclusiones

La presente investigación demuestra que la gamificación constituye una estrategia didáctica eficaz para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Décimo Año de la Unidad Educativa “12 de octubre”. Su implementación potencia la motivación intrínseca y extrínseca, incrementa la participación activa, promueve aprendizajes significativos y dinamiza la interacción pedagógica. Igualmente, contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, socioemocionales y digitales, esenciales para enfrentar los retos del mundo contemporáneo. Por consiguiente, se concluye que la gamificación debe integrarse de manera planificada, progresiva y contextualizada, considerando los recursos disponibles, las características del grupo y los objetivos curriculares. Es fundamental que los docentes reciban capacitación continua en el diseño de experiencias gamificadas, con el propósito de asegurar la calidad, coherencia y pertinencia del proceso educativo. En síntesis, la gamificación no debe percibirse únicamente como una tendencia tecnológica, sino como una

herramienta pedagógica transformadora capaz de mejorar significativamente tanto el rendimiento académico como el interés por los Estudios Sociales.

Referencias Bibliográficas

- Aguilera, M., et al. (2020). Gamificación como estrategia didáctica para la motivación estudiantil. *Revista de Innovación Educativa*, 12(3), 45–60.
- Barragán, C., Romero, Y., Castillo, M. E., & Guaranda, N. (2025). Gamificación en la educación secundaria: una estrategia didáctica para fomentar el aprendizaje activo y significativo. *Conexión Científica Revista Internacional*, 2(3), 34-48.
<https://doi.org/10.71068/tpt0ht37>
- Canelos, S. (2025). Gamificación como estrategia didáctica para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales en Educación Básica. *Sinergia Académica*, 8(6), 618-643.
<https://doi.org/10.51736/sa726>
- Díaz, F. (2006). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. McGraw-Hill.
- Domínguez, A., et al. (2013). Gamifying learning experiences. *Computers & Education*, 63, 380–392.
- Foncubierta, J., & Rodríguez, N. (2016). Fundamentos de la gamificación educativa. Editorial Síntesis.
- Garcés, J. (2018). Procesos cognitivos y enseñanza significativa. *Revista Educación y Ciencia*, 21(2), 14–27.
- Godoy, A. (2019). La gamificación y su impacto en la motivación estudiantil. *Revista Pedagógica Latinoamericana*, 18(2), 55–71.
- Kapp, K. (2012). The gamification of learning and instruction. Wiley.
- Mallitasig, M., & Freire, D. (2020). Gamificación en educación básica. *Revista ConCiencia Educativa*, 9(1), 1–15.
- Mora, C. (2013). Emoción y aprendizaje gamificado. *Revista de Tecnología Educativa*, 4(2), 22–35.
- Moreira, J. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, Vol. IV(5), 1020
- Ortiz-Colón, A., et al. (2018). Gamificación y educación. *Educación XXI*, 21(1), 89–110.
- Sarabia, L., & Bowen, M. (2023). Motivación y gamificación. *Revista de Educación Digital*, 17(4), 90–102.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Adalgisia López Cañola y Jorge Antonio Párraga Álava.

