



POSGRADOS

Maestría en
**INNOVACIÓN EN
EDUCACIÓN**

RPC-SO-03-NO.050-2020

Opción de Titulación:

Artículos profesionales de alto nivel

Tema:

FOMENTACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN ACTIVA
MEDIANTE LA GAMIFICACIÓN PARA ALCANZAR
LAS DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO
EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

Autora:

Stalin Israel Tituaña Canchig

Director:

Germánico Napoleón Esquivel Esquivel

QUITO – ECUADOR

2024

Autor:



Stalin Israel Tituaña Canchig

Licenciado en Ciencias de la Educación Básica
Candidato a Magíster en Innovación en Educación por la
Universidad Politécnica Salesiana – Sede Quito
stituanac@est.ups.edu.ec

Dirigido por:



Germánico Napoleón Esquivel Esquivel

Doctor en Ciencias de la Educación especialización en Pedagogía
Escolar y Medios de Comunicación
Licenciado en Ciencias de la Educación
Licenciado en Teología
gesquivel@ups.edu.ec

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

DERECHOS RESERVADOS

©2024 Universidad Politécnica Salesiana

QUITO – ECUADOR – SUDAMÉRICA

TITUAÑA CANCHIG STALIN ISRAEL

***FOMENTACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN ACTIVA MEDIANTE LA GAMIFICACIÓN
PARA ALCANZAR LAS DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO EN EL ÁREA DE
CIENCIAS SOCIALES***

Fomentación de la participación activa mediante la gamificación para alcanzar las destrezas con criterio de desempeño en el área de Ciencias Sociales

Promotion of active participation through gamification to achieve skills with performance criteria in the area of Social Sciences

Resumen

La persistencia de metodologías tradicionales en la práctica docente ha llevado al desinterés y la desmotivación de los alumnos por alcanzar un nuevo aprendizaje, factores que impactan considerablemente en su rendimiento académico. Este trabajo de investigación tuvo como objetivo fomentar la participación mediante la gamificación para alcanzar las destrezas con criterio de desempeño en el área de las Ciencias Sociales. Se adoptó un enfoque de investigación-acción que incluyó la identificación de problemas, diseño de un plan de acción, implementación y evaluación. La metodología utilizada fue mixta, combinando datos cualitativos y cuantitativos. El grupo muestra estuvo conformado por 22 estudiantes, 12 mujeres y 10 hombres con edades comprendidas entre 11-12 años del séptimo año de educación básica del Centro Educativo Calasancio Victoria Valverde. El proceso abarcó diagnóstico, planificación de actividades gamificadas, ejecución y evaluación. Los resultados principales indicaron que la gamificación generó un impacto positivo, evidenciado por niveles elevados de motivación intrínseca, compromiso y participación en los estudiantes durante las actividades gamificadas, en comparación con los resultados del diagnóstico inicial. Por último, cabe destacar que la gamificación se posiciona como una táctica eficaz que potencia de manera considerable el desarrollo del aprendizaje, mitigando los impactos adversos que suelen acompañar a las metodologías convencionales en lo que respecta al compromiso y desempeño académico de los individuos.

Descriptor: Gamificación, Participación activa, Ciencias Sociales, Educación General Básica, Destrezas con criterio de desempeño.

Abstract

The persistence of traditional methodologies in teaching practice has led to the disinterest and lack of motivation of students in achieving new learning, factors that considerably impact their academic performance. This research work aimed to encourage participation through gamification to achieve skills with performance criteria in the area of Social Sciences. An action research approach was adopted that included problem identification, action plan design, implementation and evaluation. The methodology used was mixed, combining qualitative and quantitative data. The sample group was made up of 22 students, 12 women and 10 men aged between 11-12 years from the seventh year of basic education at the Calasancio Victoria Valverde Educational Center. The process covered diagnosis, planning of gamified activities, execution and evaluation. The main results indicated that gamification generated a positive impact, evidenced by high levels of intrinsic motivation, commitment and participation in students during gamified activities, compared to the results of the initial diagnosis. Finally, it should be noted that gamification is positioned as an effective tactic that considerably enhances the development of learning, mitigating the adverse impacts that usually accompany conventional methodologies with respect to the commitment and academic performance of individuals.

Keywords: Gamification, Active participation, Social Sciences, Basic General Education, Skills with performance criteria

1. Introducción

En la observación de campo se evidenció que la participación pasiva representa una preocupación en la educación, debido a que la dinámica de clase se caracterizó por una transmisión unidireccional de conocimientos, donde se priorizó la memorización de contenidos, además la participación activa y la

expresión de ideas individuales son limitadas. Aunque el docente mantuvo el control disciplinario, esta metodología afectó negativamente el entusiasmo y la curiosidad de los educandos, ya que no se fomentó un ambiente dinámico y estimulante para el aprendizaje interactivo. La falta de metodologías activas y la escasa interacción en el aula pueden afectar considerablemente en el desarrollo de habilidades críticas y creativas de los educandos.

La participación pasiva y el desinterés del estudiantado afectan significativamente su proceso educativo, reduciendo la profundidad de la comprensión y la retención de conocimientos. Esta actitud y el desinterés contribuyen a la desmotivación teniendo como resultado bajas calificaciones y una disminución en la calidad de la experiencia educativa. La gamificación surge como solución al introducir elementos lúdicos que estimulan la participación activa, la competencia amigable y el interés continuo de los estudiantes. Este enfoque dinámico no solo combate la pasividad, sino que también crea un ambiente educativo estimulante, impulsando el aprendizaje interactivo y el desarrollo de destrezas pertinentes para un crecimiento integral.

Dicho lo anterior se plantea el objetivo principal del trabajo de investigación que consiste en fomentar la participación mediante la gamificación para alcanzar las destrezas con criterio de desempeño en el área de las Ciencias Sociales. Se procede a sustentar teóricamente lo que se entiende por la participación activa, gamificación y destrezas con criterio de desempeño.

1.1. La participación activa

La participación activa se define como el proceso comunicativo y práctico en el cual los estudiantes manifiestan voluntad, motivación e interés por involucrarse en los contenidos y eventos abordados tanto en el aula como en la institución. Este enfoque no solo constituye un derecho, sino que también se concibe como un proceso educativo efectivo que se concreta mediante las interacciones cotidianas en el entorno escolar. Según Ochoa et al. (2020), se defiende su impulso en cuatro áreas: pedagógica, política, social y psicológica. En este sentido, el fomento de la participación de los alumnos en los diferentes aspectos escolares surge de la colaboración entre la estrategia educativa y las políticas institucionales. Esto implica no solo la presencia física de los estudiantes, sino también su contribución significativa mediante aportes, preguntas y perspectivas que facilitan una comprensión más profunda del nuevo conocimiento.

El concepto de participación activa se erige como un elemento fundamental para lograr aprendizajes significativos, donde el educando asume un papel protagónico e interactúa activamente con el objeto de estudio. Según Flores & Durán (2022), el aprendizaje y la participación son inseparables, ya que el aprendizaje es intrínsecamente social; en este sentido, el estudiante no es simplemente una actividad aislada que puede activarse o desactivarse, sino que se entrelaza de manera inherente con el proceso de aprendizaje. La comunicación, inversión e interacción del estudiante durante este proceso contribuyen al desarrollo y fomento de habilidades y capacidades de socialización, así como a la motivación para explorar nuevos conceptos tratados en el aula; en consecuencia, se posiciona como un componente esencial para un aprendizaje integral y enriquecedor.

En el ámbito escolar, la participación activa se fomenta principalmente a través de la metodología de enseñanza docente, un componente esencial para incentivar la interacción y el compromiso en el aula de clases. La adopción de buenas prácticas de innovación, educación inclusiva, motivación y participación se presenta como un enfoque integral (Muntaner et al., 2022). Un claro ejemplo es cuando los estudiantes se involucran en las discusiones de la clase, plantean preguntas, realizan actividades prácticas y buscan recursos adicionales para profundizar su aprendizaje. Por otro lado, los educadores fomentan esta participación al crear un entorno inclusivo que motive la colaboración, ofrecer variedad de actividades y evaluar de manera formativa, brindando retroalimentación constructiva que impulse el crecimiento académico y personal de los alumnos.

La participación activa en el aula va más allá de la simple motivación y las interacciones directas; se sustenta igualmente en la integración de prácticas docentes innovadoras. En este contexto, la innovación educativa se revela como un cambio de gran envergadura mediante la incorporación de recursos y materiales curriculares novedosos, la aplicación de acciones innovadoras y la participación activa de

diversos actores en el proceso educativo (Iglesias et al., 2018). Como resultado, la introducción de innovaciones en el entorno educativo permite la adopción de enfoques, prácticas, estrategias, metodologías y herramientas innovadoras que promueven el logro de los objetivos educativos, promoviendo así un avance en las perspectivas educativas.

La participación activa en el salón de clase permite direccionar a una educación transformadora enfocada en la autonomía, razonamiento, criticidad e iniciativa que son aspectos que buscan el desarrollo integral del sujeto que aprende. La participación activa en el aula sirve para crear un ambiente de aprendizaje dinámico y enriquecedor donde los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio proceso educativo desarrollando habilidades de pensamiento crítico, comunicación, colaboración y resolución de problemas (Arias, et al., 2019). Además, se fomenta un sentido de responsabilidad y autonomía en su aprendizaje contribuyendo en el alcance de habilidades y destrezas, ya que los aprendices están más comprometidos y motivados, lo que les permite retener y comprender mejor la información.

La participación en la educación impulsa la innovación y el avance en el proceso educativo al fomentar una mentalidad de búsqueda y experimentación tanto entre estudiantes como educadores promoviendo un ambiente inclusivo donde se valora la diversidad de opiniones y experiencias, enriqueciendo así el aprendizaje para todos. La participación implica un proceso razonado de decisiones fundamentales que permiten avanzar hacia la introducción e integración de un nuevo conocimiento” (Macanchí, et al., 2020, p. 249). Esta actitud dinámica facilita la introducción de nuevas ideas, métodos y tecnologías en el aula, promoviendo un ambiente de colaboración y creatividad donde se pueden encontrar soluciones innovadoras a desafíos educativos complejos.

1.2. La gamificación

La gamificación se define como una metodología participativa que adapta dinámicas características de los videojuegos al ámbito educativo, con el propósito fundamental de aumentar el interés y la participación en el proceso de aprendizaje mediante el uso de desafíos y retos basados en situaciones educativas reales. En otras palabras, la gamificación se entiende como “el uso de elementos lúdicos en contextos que no son de juego. Esta se caracteriza por incrementar el interés e implicación del alumnado en los procesos de enseñanza-aprendizaje” (Navarro, et al., 2021, p. 508). En este sentido, gamificar implica utilizar estrategias lúdicas propias de un aprendizaje basado en juegos que permitan obtener mejores resultados académicos.

En el contexto educativo, la gamificación tiene la intención de incorporar actividades más atractivas y significativas para los involucrados, resaltando la participación activa, el trabajo colaborativo y la capacidad para resolver problemáticas planteadas en representación de la realidad. "La gamificación requiere que el alumnado esté activo, incluido en este proceso. Ya no es el docente, de manera unilateral, quien decide qué contenidos, tareas o materiales usar, sino que el alumno/a podría participar" (García, et al., 2020, pág. 17). De esta manera, la gamificación busca transformar la experiencia educativa al integrar elementos lúdicos para incentivar, comprometer y mejorar la interacción de los estudiantes.

En sentido, la gamificación se despliega a lo largo de tres momentos clave que moldean la experiencia del estudiante. En su inicio, se presenta un escenario envolvente, introduciendo desafíos y metas que despiertan la curiosidad y la motivación; durante el desarrollo, los estudiantes se sumergen en un entorno interactivo donde la colaboración y la resolución de problemas son fundamentales; Al llegar al cierre, se celebra el progreso y se refuerza el aprendizaje mediante reconocimientos y retroalimentación positiva. Este ciclo de introducción, desarrollo y cierre no solo estructura la gamificación, sino que también maximiza la participación y el compromiso, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia envolvente y motivadora para los estudiantes (Gil & Prieto, 2020).

En la aplicación de la gamificación se plantean desafíos que capturan la atención del estudiante, generando un ambiente intrigante y motivador desde el comienzo. Además, se promueve una mayor colaboración que impulsa la interacción entre los alumnos, incentivando el trabajo en equipo para lograr objetivos comunes. También, “La gamificación toma como base la utilización de elementos del diseño de videojuegos en contextos educativos que no se caracterizan por ser específicamente de juego, con el fin de

incentivar un proceso de aprendizaje divertido, atractivo y motivador” (Gil & Prieto, 2020, p. 108).

La utilización de la gamificación educativa ofrece diversas ventajas, entre las que destacan la motivación, la superación personal y el aprovechamiento de las TIC. Otra ventaja importante de la gamificación es que permite “al alumno percibir el valor de sus opiniones, seguir sus propias pasiones e intereses, crear nuevas cosas utilizando todas las herramientas que tiene a su disposición, trabajar en proyectos grupales, tomar decisiones y compartir el control, así como cooperar y competir” (Ortiz, et al., 2018, p. 5). Además, la gamificación no solo transforma la forma en que se aborda la educación, sino que también enriquece el aprendizaje, haciendo que sea más participativa y alineada con las necesidades y preferencias de los estudiantes contemporáneos.

Otro aspecto destacado de la gamificación es su amplia apertura hacia otras metodologías de enseñanza, donde el estudiante muestra un mayor compromiso en la realización de los trabajos escolares. "La gamificación consiste en recuperar lo más estimulante y divertido que caracteriza al mundo del juego, e incorporarlo a escenarios que, por lo general, necesitan de una motivación adicional" (Valenzuela, 2021, p. 93). En este sentido, en la educación actual, la gamificación permite potenciar ciertos aspectos del contexto educativo, como la fomentación de la autonomía del estudiante mediante un enfoque de aprendizaje activo y centrado en la experiencia, lo empírico y lo cotidiano.

1.3. Destrezas con criterio de desempeño

En educación, las destrezas con criterio de desempeño son habilidades fundamentales que los estudiantes desarrollan para llevar a cabo tareas específicas con eficacia, perfeccionándolas a través de la práctica y la experiencia. El término criterio indica la capacidad de formar opiniones, tomar decisiones y emitir juicios de valor en diversas disciplinas, basándose en principios y normas de argumentación (Cagua, 2022). Además, el término desempeño está intrínsecamente relacionado con el rendimiento académico de los estudiantes, quienes buscan adquirir destrezas y habilidades específicas mediante un análisis del entorno institucional (Hervis, 2018). En resumen, las competencias con criterios de desempeño en el contexto educativo son fundamentales para la evaluación y el fortalecimiento de las habilidades y competencias desarrolladas por los alumnos.

En Ecuador, los objetivos de aprendizaje son fundamentales dentro del enfoque curricular basado en competencias delineado en el Currículo Nacional de Educación; en este marco establece directrices para las planificaciones docentes, priorizando el desarrollo integral de los estudiantes. Las destrezas mencionadas representan los “aprendizajes básicos que se aspira a promover en los estudiantes en un área y un subnivel determinado de su escolaridad” (Ministerio de educación, 2019, p. 21). Estas destrezas actúan como guía para la planificación de actividades y evaluaciones que permiten a los estudiantes demostrar su competencia en áreas clave, preparándolos para enfrentar desafíos de manera efectiva en la vida real.

Las destrezas son habilidades que una persona adquiere mediante la práctica de actividades específicas y las integra en su vida cotidiana. Este concepto “se refiere a contenidos de aprendizaje en sentido amplio destrezas o habilidades, procedimientos de diferente nivel de complejidad, hechos, conceptos, explicaciones, actitudes, valores, normas con un énfasis en el saber hacer y en la funcionalidad de lo aprendido” (Ministerio de educación, 2019, p. 21). Dentro del contexto educativo, estas habilidades habilitan al profesor para elaborar actividades, metodologías y materiales que faciliten la asimilación de los conocimientos y contenidos requeridos. Además, se fomenta un enfoque práctico y funcional, donde los alumnos no solo absorben información teórica, sino que también desarrollan competencias esenciales para afrontar con éxito los desafíos tanto en su vida personal como en la profesional.

Para desarrollar estas competencias se requiere abordar tres interrogantes esenciales: ¿Qué habilidades debe dominar el estudiante? ¿Qué conocimientos debe adquirir? y ¿Con qué grado de complejidad?; Estos elementos enfatizan las competencias y destrezas que los alumnos deben cultivar de acuerdo con su etapa de desarrollo, considerando las diferencias individuales en los tiempos de aprendizaje. De esta manera, “el individuo interactúa de acuerdo con el entorno de la vida social, cultural y educativa, adquiriendo confianza en el desarrollo del aprendizaje para mostrar habilidades de manera científica y humanística” (Chávez, 2019, p. 92). Durante este proceso, el papel del profesor es de suma importancia al

crear actividades y materiales que fomenten el crecimiento completo de los estudiantes, capacitándolos para emplear sus habilidades de manera eficaz en distintas situaciones de la vida cotidiana.

El desarrollo de competencias proporciona al estudiante las herramientas necesarias para lograr un aprendizaje integral, tal como lo establece el Currículo Nacional. Estas destrezas están diseñadas para capacitar al estudiante en la ejecución satisfactoria de una o varias actividades, lo que implica adquirir un conocimiento específico en el proceso (Saltos & Rodríguez, 2022). Es crucial que el estudiante relacione la teoría con la práctica para dominar las destrezas propuestas en el aula, fomentando así su protagonismo y mejorando progresivamente su rendimiento académico. Este enfoque no solo fortalece la comprensión de los conceptos, sino que también prepara al estudiante para aplicarlos en situaciones reales.

Al entender claramente los estándares de rendimiento requeridos, los estudiantes pueden orientar sus esfuerzos hacia metas específicas, lo que promueve un aprendizaje más efectivo y significativo. Esta orientación hacia metas se ve fortalecida por “la calidad del desempeño docente debe centrarse en primera instancia en el ser humano, docente, en la reflexión permanente de cómo enseña, así como en la creación de necesidades externas e internas para mejorar la práctica pedagógica” (Cóndor & Remache, 2019, p. 119). Además, esta comprensión les facilita a los estudiantes la autoevaluación precisa y la recepción de retroalimentación constructiva por parte de los docentes, contribuyendo así a su desarrollo personal y académico.

2. Metodología

El enfoque de la investigación fue de tipo mixto porque se realizó una combinación de los métodos cualitativo y cuantitativo para lo cual, se recurrió a la observación participante donde se diagnosticó el nivel de participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, además se analizó el rendimiento académico antes y después de la aplicación de la gamificación (Hernández et al., 2014a).

El alcance corresponde a la revisión bibliográfica del estudio. La investigación abordó los alcances exploratorio, descriptivo y explicativo. Se utilizó el alcance exploratorio porque se indagó acerca de la temática de la gamificación y su incidencia para promover la participación activa. Con respecto, al alcance descriptivo se describió los componentes de la gamificación y el alcance explicativo favoreció en la presentación de los resultados obtenidos (Hernández, et al., 2014b).

El grupo de estudio estuvo constituido por 22 estudiantes, con edades comprendidas entre los 11 y los 12 años, que cursaban el séptimo año de Educación Básica Media en el Centro Educativo Calasancio Victoria Valverde, situado al sur de la ciudad de Quito, específicamente en el sector urbano de Tréboles del Sur. Se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia, seleccionando un grupo específico dentro de la población total.

Para alcanzar el primer objetivo específico que consistió en diagnosticar la pertinencia de la participación activa en el aprendizaje de las destrezas con criterio de desempeño en el área de las Ciencias Sociales se asumió el método etnográfico porque se inició con la aproximación al grupo muestra, continuó con la convivencia y terminó con la identificación de la problemática existente (Esquivel et al., 2021); acto seguido se recurrió a la técnica de la observación porque permitió captar de forma objetiva los fenómenos a estudiar; y el instrumento fue la lista de cotejo que “es un instrumento que relaciona acciones sobre tareas específicas, organizadas de manera sistemática para valorar la presencia o ausencia de estas y asegurar su cumplimiento durante el proceso de aprendizaje” (Sierra et al., 2020, p. 218).

El segundo objetivo específico consistió en la planificación de actividades gamificadas para desarrollar habilidades con criterios de desempeño en el campo de las Ciencias Sociales. Se empleó el enfoque práctico proyectual para diseñar de forma sistemática distintas estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. La técnica utilizada fue la Experimentación, Reflexión, Conceptualización y Aplicación (ERCA), centrada en las habilidades con criterios de desempeño, y el instrumento empleado fue una matriz de planificación.

El tercer objetivo específico consistió en ejecutar la planificación de actividades lúdicas a través de la gamificación, se basó en el método sistémico estructural a través del planteamiento de actividades para la construcción del conocimiento de una manera integral, sistémica y holística (Rodríguez & Pérez, 2017);

la técnica utilizada fue la gamificación que se aplicó mediante actividades lúdicas tales como: aprendizaje basadas en el juego, el trabajo colaborativo, juego de roles; y el instrumento la web.

Finalmente, el cuarto objetivo específico fue evaluar la incidencia de la gamificación en la adquisición de las destrezas con criterio de desempeño en el área de las Ciencias Sociales, se utilizó el método de evaluación de desempeño el cual permite realizar un análisis de los aspectos positivos y negativos de la aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Noordzij et al., 2017); la técnica que se utilizó fue la evaluación sumativa y el instrumento fue el cuestionario.

3. Resultados

Los resultados referentes al primer objetivo que corresponde al diagnóstico se presentan en las siguientes tablas:

Tabla 1

Lista de cotejo sobre el nivel de participación

Informe de resultados del nivel de participación en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales		
Grado: 7mo EGB	Asignatura: Estudios Sociales	Número de estudiantes: 22
Nivel de participación	Cantidad	Porcentaje
Contribuye activamente en las discusiones, aportando ideas originales y bien fundamentadas.	0	0%
Participa de manera regular en las discusiones y aporta ideas relevantes.	0	0%
Participa ocasionalmente, pero sus aportes son limitados o poco desarrollados.	10	45,45%
Rara vez participa en las discusiones o no aporta ideas significativas.	12	54,55%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

La Tabla 1 presenta la participación de los 22 estudiantes que forman parte del proceso de aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales. Ninguno de los educandos, lo que representa el 0% del total, contribuyó activamente en las discusiones, ofreciendo ideas originales y bien fundamentadas. Del mismo modo, ningún estudiante, equivalente al 0%, participó de manera regular en las discusiones y brindó aportes relevantes. En contraposición, 12 estudiantes, lo que corresponde al 45.45% del grupo, participaron de forma ocasional, aunque sus contribuciones fueron limitadas o poco desarrolladas. Por otro lado, 12 estudiantes, representando el 54.55%, apenas participaron en las discusiones o no ofrecieron ideas significativas. Estos datos revelan un nivel de participación bajo entre los estudiantes en el aula, lo que tiene un impacto negativo en su rendimiento académico, tal como se detalla en la tabla siguiente.

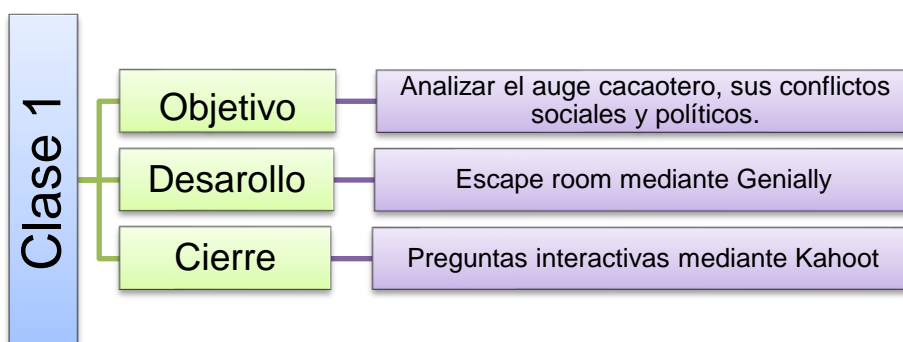
Tabla 2*Informe porcentual de diagnóstico de la asignatura de Estudios Sociales*

Informe de resultados del primer y segundo parcial de la asignatura de Estudios Sociales					
Grado: 7mo EGB			Asignatura: Estudios Sociales		
Número de estudiantes: 22			Promedio general: 7, 84		
Estadísticas de rendimiento					
	Detalle	Código	Rango	Cantidad	Porcentaje
1	Domina los aprendizajes requeridos	DAR	9.00 a 10.00	0	0%
2	Alcanza los aprendizajes requeridos	AAR	7.00 a 8.99	12	68,18%
3	Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	PAAR	4.01 a 6.99	7	22,72%
4	No alcanza los aprendizajes requeridos	NAAR	< = 4	3	9,10%
	Total			22	100%

Fuente: Elaboración propia

De acuerdo con los datos presentados en la Tabla 2, ninguno de los 22 estudiantes participantes en el proceso de aprendizaje durante el primer y segundo parcial del primer quimestre demuestra un dominio de los aprendizajes requeridos, lo que equivale al 0%. En contraste, el 68.18% de los estudiantes, es decir, 12 en total, logran alcanzar los aprendizajes requeridos; mientras que el 22.72%, representado por 7 estudiantes, se encuentran cerca de alcanzarlos. Por otro lado, el 9.10%, equivalente a 3 estudiantes, no logran alcanzar los objetivos establecidos. Al observar la Tabla 2, se destaca la ausencia de calificaciones de 9 o 10, lo que sugiere una falta de dominio en los aprendizajes necesarios. Por lo tanto, como estrategia para mejorar esta situación, se proponen actividades gamificadas que se detallan en las siguientes figuras.

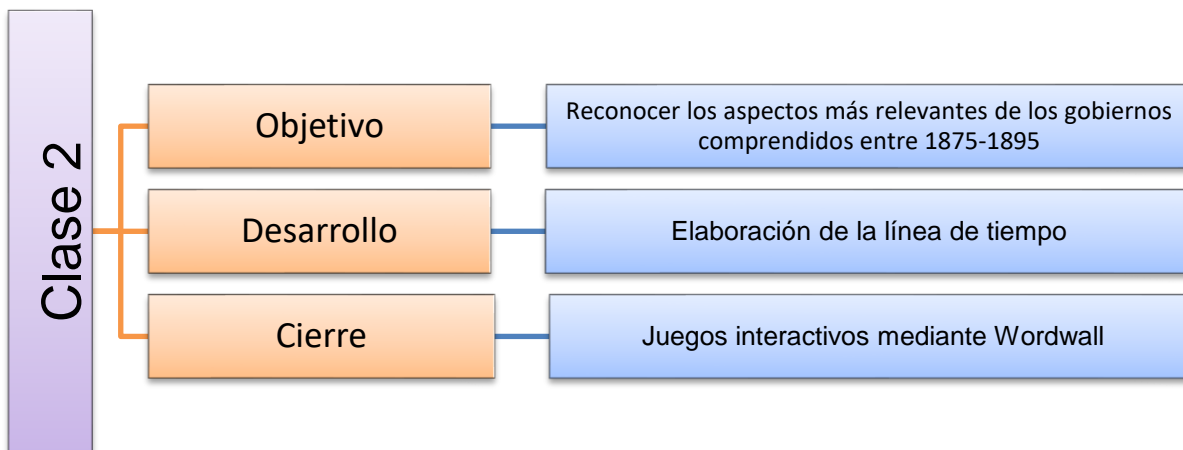
Los objetivos concernientes a la planificación, ejecución y evaluación se presentan en las siguientes figuras:

Figura 1*Planificación clase 1***Fuente:** Elaboración propia

Según lo establecido en la Figura 1, el objetivo de la primera clase fue analizar el auge cacaotero, sus conflictos sociales y políticos. Al inicio de la sesión, se formaron grupos de trabajo y se establecieron las reglas del juego, así como las penalizaciones y recompensas. La actividad principal se centró en resolver el cuarto de escape proyectado en el aula mediante la plataforma Genially, que presentaba diversos niveles

de complejidad. En este proceso, los grupos seleccionaron un representante que abordaba el primer nivel, permitiendo luego que su compañero resolviera el siguiente nivel de manera simultánea. Para el cierre de la clase, los grupos utilizaron un celular por equipo para conectarse a la plataforma Kahoot, donde respondieron a 10 preguntas relacionadas con el tema de la sesión. Estas actividades fomentaron el trabajo en equipo, y el nivel de participación de cada estudiante aumentó significativamente en una clase dinámica y lúdica.

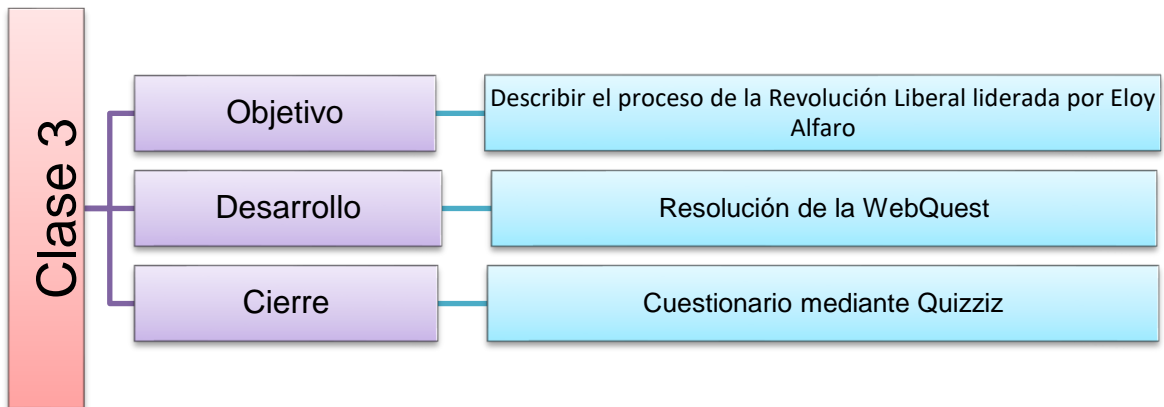
Figura 2
Planificación clase 2



Fuente: Elaboración propia

Conforme a lo ilustrado en la Figura 2, el propósito de la segunda clase fue identificar los aspectos más destacados de los gobiernos comprendidos entre 1875 y 1895. La sesión se inauguró con la presentación de misiones, las reglas del juego, así como las formas de ganar y perder puntos, mediante la proyección de diapositivas. Durante el desarrollo de la clase, se plantearon las dos primeras misiones. En la primera misión, cada grupo trabajó con un papelote para confeccionar una línea de tiempo que resumiera los eventos más relevantes de los gobiernos de 1875 a 1895. En la segunda misión, dos representantes de cada grupo fueron elegidos para exponer los resultados de su actividad. En el cierre de la clase, se propuso la tercera misión, que consistió en la resolución de una hoja de trabajo con un crucigrama y un laberinto, con la finalidad de que los estudiantes pudieran identificar los aspectos más significativos de cada gobierno. A través de estas actividades, los educandos participaron activamente en las discusiones, aportando ideas originales y bien fundamentadas.

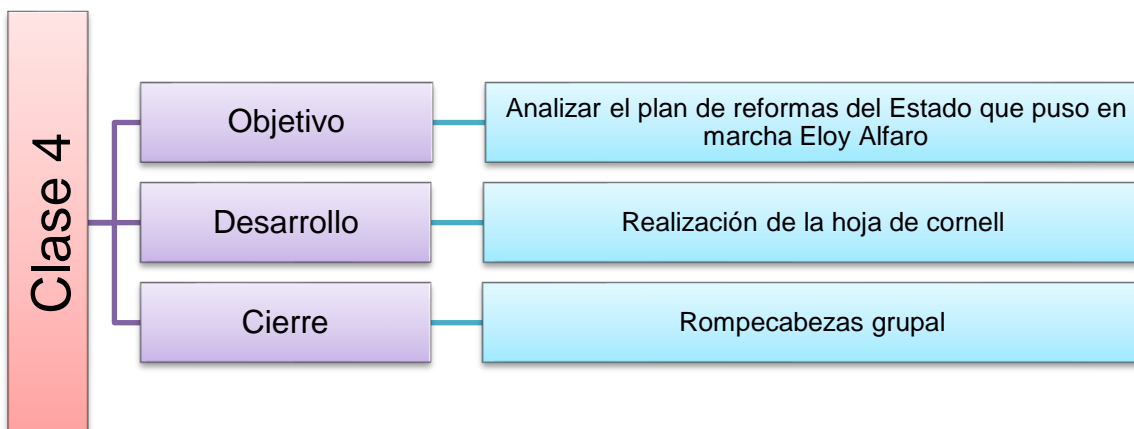
Figura 3
Planificación clase 3



Fuente: Elaboración propia

Según los resultados presentados en la Tabla 3, se observa un notable aumento en el nivel de participación de los 22 alumnos durante el tercer parcial del segundo quimestre. En el primer aspecto evaluado, "Contribuye activamente en las discusiones, aportando ideas originales y bien fundamentadas", se destaca que 16 estudiantes, lo que equivale al 72.72%, participan activamente en el proceso de aprendizaje. En cuanto al segundo criterio, "Participa de manera regular en las discusiones y aporta ideas relevantes", 6 estudiantes, lo que representa el 27.28%, muestran una participación consistente en el proceso educativo. En relación con los últimos dos puntos evaluados, "Participa ocasionalmente, pero sus aportes son limitados o poco desarrollados", y "Participa en las discusiones o no aporta ideas significativas", se destaca que ningún estudiante, representando el 0%, demuestra una participación pasiva en clase. Estos resultados señalan un aumento notable en la participación de los estudiantes en las discusiones, decisiones y acuerdos realizados en el aula, lo que evidencia una mejora tangible en su compromiso activo con el proceso educativo.

Figura 4
Planificación clase 4

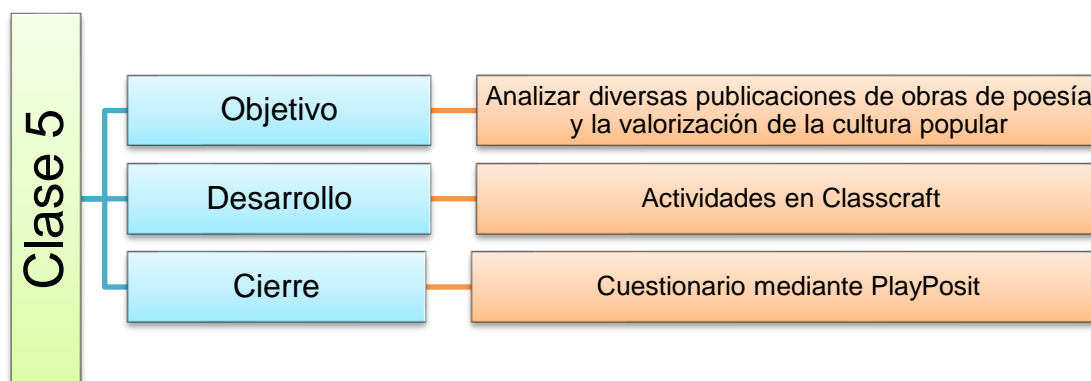


Fuente: Elaboración propia

Conforme a lo indicado en la Figura 4, el propósito de la cuarta clase fue analizar el plan de reformas del Estado implementado por Eloy Alfaro. En el inicio de la clase, se establecieron los grupos de

trabajo, se introdujo la narrativa del juego, se definieron las reglas y se plantearon las misiones a alcanzar. Durante el desarrollo de la clase, se presentó la siguiente misión: "crear una hoja de Cornell donde los estudiantes debían plasmar las ideas principales, obras y un gráfico del gobierno de Eloy Alfaro, todo ello durante la explicación del docente, en conjunto con las opiniones de los educandos, con el objetivo de ganar puntos para cada grupo". Posteriormente, se llevó a cabo la siguiente misión: "armar un rompecabezas en grupo para descubrir las principales obras realizadas por Eloy Alfaro". A través de estas actividades, se logró un elevado nivel de participación, resultando en una comprensión más profunda por parte de los estudiantes sobre los cambios implementados en esa época.

Figura 5
Planificación clase 5



Fuente: Elaboración propia

Conforme a lo indicado en la Figura 5, el objetivo de la quinta clase fue analizar diversas publicaciones de obras de poesía y valorar la cultura popular. Al inicio de la sesión, se presentó el video educativo "Cultura Popular del Ecuador" con preguntas interactivas en la plataforma PlayPosit. Posteriormente, se procedió a la formación de equipos de trabajo y el establecimiento de reglas de juego. Durante el desarrollo de la clase, se realizó una lluvia de ideas para reconocer a los principales precursores de la identidad ecuatoriana. Además, se presentaron las siguientes misiones a través de la plataforma Classcraft. La primera misión consistió en la creación de un poema de cuatro estrofas. Luego, se designó a un representante de cada grupo para recitar el poema en clase. Como actividad de cierre, se trabajó en un cuestionario interactivo mediante la reproducción de un video en la plataforma PlayPosit, logrando un 100% de efectividad en las preguntas planteadas. A través de estas dinámicas, se buscó fomentar el análisis crítico de obras poéticas y promover la valorización de la cultura popular entre los estudiantes.

Para alcanzar el tercer objetivo, además de realizar evaluaciones continuas, al final del proceso se verificaron los resultados del nivel de participación y rendimiento académico después de la aplicación de la gamificación en las siguientes tablas:

Tabla 3
Informe porcentual de la lista de cotejo con la aplicación de la gamificación

Informe de resultados del nivel de participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales		
Grado: 7mo EGB	Asignatura: Estudios Sociales	Número de estudiantes: 22
Nivel de participación	Cantidad	Porcentaje

Contribuye activamente en las discusiones, aportando ideas originales y bien fundamentadas.	16	72,72%
Participa de manera regular en las discusiones y aporta ideas relevantes.	6	27,28%
Participa ocasionalmente, pero sus aportes son limitados o poco desarrollados.	0	0%
Rara vez participa en las discusiones o no aporta ideas significativas.	0	0%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Según se desprende de los datos presentados en la Tabla 3, se observa un notable aumento en el grado de participación de los 22 estudiantes durante el tercer parcial del segundo quimestre. En lo que respecta al primer aspecto evaluado, que se refiere a "Contribuir activamente en las discusiones, aportando ideas originales y bien fundamentadas", se destaca que 16 estudiantes, lo que representa el 72.72%, se involucran activamente en el proceso de aprendizaje. En relación con el segundo criterio, "Participar de manera regular en las discusiones y aportar ideas relevantes", 6 estudiantes, equivalentes al 27.28%, evidencian una participación constante en el proceso educativo. En cuanto a los últimos dos puntos evaluados, "Participar ocasionalmente, pero con aportes limitados o poco desarrollados", y "Participar en las discusiones o no aportar ideas significativas", destaca que ningún estudiante, representando el 0%, muestra una participación pasiva en clase. Estos resultados indican un notorio incremento en la participación de los estudiantes en las discusiones, decisiones y acuerdos llevados a cabo en el aula, lo que denota una mejora tangible en su compromiso activo con el proceso educativo.

Tabla 4

Informe porcentual del tercer parcial de la asignatura de Estudios Sociales

Informe de resultados del tercer parcial de la asignatura de Estudios Sociales					
Grado: 7mo EGB			Asignatura: Estudios Sociales		
Número de estudiantes: 22			Promedio general: 9,12		
Estadísticas de rendimiento					
	Detalle	Código	Rango	Cantidad	Porcentaje
1	Domina los aprendizajes requeridos	DAR	9.00 a 10.00	18	81,81%
2	Alcanza los aprendizajes requeridos	AAR	7.00 a 8.99	4	18,19%
3	Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	PAAR	4.01 a 6.99	0	0%

4	No alcanza los aprendizajes requeridos	NAAR	< = 4	0	0%
	Total			22	100%

Fuente: Elaboración propia

Los datos proporcionados en la tabla número 4 muestran un cambio significativo en el rendimiento académico de los 22 estudiantes durante el tercer parcial del segundo quimestre. Este cambio se refleja en un aumento notable en el promedio general, que ha pasado de 7.84 a 9.12. Además, se observa que 18 estudiantes, lo que representa el 81.81%, exhiben un dominio destacado de los conocimientos requeridos, obteniendo calificaciones en el rango de 9.00 a 10.00. Por otro lado, 4 estudiantes, equivalente al 18.19%, alcanzan los niveles de aprendizaje necesarios. Es importante destacar que no se registra ningún estudiante en las categorías "Se encuentra próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos" y "No alcanza los aprendizajes requeridos". Estos resultados señalan un rendimiento académico sólido y un progreso notable en la comprensión y retención de conocimientos por parte de la mayoría de los estudiantes durante el tercer parcial, lo que demuestra un desempeño sobresaliente en la adquisición de los conocimientos necesarios.

4. Discusión y conclusiones

Basándonos en los resultados obtenidos, que consistieron en evaluar la relevancia de la participación activa en el aprendizaje de las habilidades con criterio de desempeño en el área de Ciencias Sociales, se resalta la importancia de la participación activa, la cual implica una interacción más profunda con la información. Al involucrarse activamente en el proceso, los estudiantes no se limitan a recibir pasivamente la información, sino que la procesan, la discuten y la aplican, lo que promueve una comprensión más profunda y una retención mejorada del conocimiento a largo plazo (Flores & Durán, 2022). La participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental, ya que ayuda a superar la participación pasiva, que, como se demostró, puede tener un impacto negativo en el rendimiento académico.

En cuanto al segundo objetivo, centrado en diseñar actividades gamificadas para desarrollar habilidades con criterio de desempeño en el área de Ciencias Sociales, es esencial destacar que la gamificación es una estrategia educativa y de participación que integra elementos de diseño de juegos en el entorno de aprendizaje. La gamificación, al aumentar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes, resulta crucial en situaciones donde las tareas pueden ser percibidas como menos atractivas o monótonas (Valenzuela, 2021). La planificación de actividades gamificadas debe apuntar no solo a cumplir objetivos y metas, sino también a potenciar el compromiso, la motivación, la retención de conocimientos, el desarrollo de habilidades críticas, la curiosidad, el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades críticas.

En relación con el tercer objetivo, que comprendía la integración de actividades lúdicas a través de la gamificación, se destaca la relevancia esencial de esta metodología en el ámbito educativo. La gamificación, al introducir elementos de juego en entornos educativos, se presenta como una herramienta poderosa para modificar la dinámica del aula. Mediante esta estrategia, no solo se logra captar la atención de los estudiantes de manera más efectiva, sino también promover su participación activa y su compromiso con el proceso de aprendizaje. Sin embargo, es crucial subrayar que el diseño de actividades gamificadas debe ser meticuloso y adaptarse a las necesidades y objetivos específicos del entorno educativo. La gamificación no se trata únicamente de añadir elementos de juego de manera superficial; requiere una planificación estratégica que considere los objetivos de aprendizaje, las características del grupo de estudiantes y los recursos disponibles. De esta manera, se garantiza que las actividades gamificadas sean efectivas, adecuadas y alineadas con los objetivos pedagógicos.

Por último, en relación con el cuarto objetivo, que implicaba evaluar el impacto de la gamificación en la adquisición de habilidades con criterio de desempeño en el área de Ciencias Sociales, se destaca que la gamificación aprovecha la naturaleza competitiva y de logros de los juegos para motivar a los estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje. Los desafíos, recompensas y la posibilidad de avanzar

en niveles pueden aumentar la motivación intrínseca. Se concluye que la gamificación no solo permitió fomentar la participación activa de los estudiantes y alcanzar las habilidades de aprendizaje, como se evidenció mediante un análisis comparativo entre los resultados diagnósticos, donde el nivel de participación era bajo y el promedio académico era de 7.84. En contraste, con la implementación de la gamificación, se observó un incremento significativo en el nivel de participación, logrando un promedio académico de 9.12. En resumen, la gamificación emerge como una herramienta valiosa para transformar el proceso educativo, incrementar la participación activa y mejorar el rendimiento académico.

5. Referencias

- Arias , H., Jadán, J., & Gómez, L. (2019). Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y Game Thinking . *Revista Hamutay* , 6(1), 82-95. <https://n9.cl/pomd2>
- Cagua, L. (2022). Diseño una guía de estrategias metodológicas que facilite el desarrollo de las Destrezas con Criterio de Desempeño de la asignatura de Emprendimiento y Gestión . *Universidad Nacional de Educación* , 45. <https://n9.cl/16e0f>
- Chávez, J. (2019). Aplicación de las destrezas con criterio de desempeño para el desarrollo de la comprensión lectora. *Rehuso* , 4(1), 87-98. <https://n9.cl/lrf4p>
- Cóndor , B., & Remache , M. (2019). La evaluación al desempeño directivo y docente como una oportunidad para mejorar la calidad educativa. *Revista Cátedra*, 2(1), 116-131. <https://n9.cl/t5j5k>
- Esquivel, N., Benavides, P., & Romero, A. (2021). Guía metodológica para el trabajo interdisciplinar. *Editorial Universitaria Abya-Yala*. <https://n9.cl/rpd88>
- Flores, C., & Durán, A. (2022). Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de lo estudiantes en clases online Sincrónicas. *Revista Información, cultura y sociedad* (46), 129-142. <https://n9.cl/qc2s9>
- García, F., Juan, C., Martínez, J., & Marco, C. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte* , 1(1), 16-24. <https://n9.cl/t8g42>
- Gil, J., & Prieto, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria . *Revista Perfiles Educativos* , 42(168), 107-123. <https://n9.cl/x3jvh>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista , P. (2014). *Metodología de la investigación*. México. <https://n9.cl/2i4>
- Hervis , E. (2018). El desempeño del docente como factor asociado a la calidad educativa en América Latina. *Revista Educación*, 42(2), 1-25. <https://n9.cl/u2iuy>
- Iglesias, M., Lozano, I., & Roldán, I. (2018). La calidad e innovación educativa en la formación continua docente: un estudio cualitativo en dos centros educativos . *Revista Iberoamericana de Educación* , 77(1), 13-34. <https://n9.cl/cnj7f>
- Macanchí, M., Orozco, M., & Campoverde, M. (2020). Innovación educativa, pedagogía y didáctica. Concepciones para la práctica en Educación Superior. *Universidad y sociedad* , 12(1), 396-403. <https://n9.cl/2dgwi>
- Mineduc. (2017). Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. 116. Quito. <https://n9.cl/bca5>
- Ministerio de educación. (2019). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria* . <https://n9.cl/yb1nj>
- Muntaner , J., Pinya, C., & Mut, B. (2020). El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos: Un estudio de casos . *Revista Profesorado* , 24(1), 96-114. <https://n9.cl/3slu0>

- Muntaner, J., Mut, B., & Pinya, C. (2022). Las metodologías activas para la implementación de la educación inclusiva. *Revista Educare*, 26(2), 1-21. <https://n9.cl/ys76e>
- Navarro, C., Pérez, I., & Femia, P. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: una revisión sistemática. 4(42), 507-516. <https://n9.cl/qd59p>
- Noordzij, G., Giel, L., & Mierlo, H. (2017). A meta-analysis of induced achievement goals: the moderating effects of goal standard and goal framing. *Social Psychology of Education*, 24(1), 68. <https://doi.org/10.1007/s11218-021-09606-1>
- Ochoa, A., Diez, E., & Garbus, P. (2020). Análisis del concepto de participación en estudiantes de secundarias públicas. *Revista Sinéctica*, 2-19. <https://n9.cl/2uz31>
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. 44, 1-17. <https://n9.cl/gek5s>
- Palacios, L., Toribio, A., & Deroncele, A. (2021). Innovación educativa en el desarrollo de aprendizajes relevantes: una revisión sistemática de literatura. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(5), 134-145. <https://n9.cl/7sbgo>
- Peralta, C., & Guamán, J. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Revista sociedad y tecnología*, 3(2), 2-10. <https://n9.cl/4i59ca>
- Pérez, I. (2017). Creación de recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre Innovación Educativa con TIC. *Revista Internacional de Sociología de la Educación*, 6(2), 243-268. <https://n9.cl/c9vmr>
- Peréz, E., & Gértrudix, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Un revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Revista redined* (28), 203-227. <https://n9.cl/cplz1>
- Pertegal, L., & Lorenzo, G. (2019). Gamificación en el aula a través de las TIC. *Psicología de la educación y saberes ordinarios*, 3(1), 553-562. <https://n9.cl/4i81a>
- Rodríguez, A., & Pérez, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela De Administración De Negocios*, 2(82), 1-26. <https://n9.cl/q2uo9>
- Roldán, A. (2021). La gamificación en las Ciencias Sociales en un contexto educativo en transformación. *Revista digital GeoGraphos*, 12(139), 162-192.
- Saltos, Á., & Rodríguez, R. (2022). La Rúbrica como Herramienta de Evaluación Integral de las Destrezas con Criterio de Desempeño. *Revista Mapa*, 7(27), 100-121. <https://n9.cl/ydjai>
- Sierra, R., Sosa, K., & González, V. (2020). Lista de cotejo. En *Capítulo 14* (págs. 217-231). <https://n9.cl/rwler>
- Trejo, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13, 75-117. <https://n9.cl/2ctz9>
- Valenzuela, M. (2021). Gamificación para el aprendizaje. Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo. *Revista Educación las Américas*, 11(1), 91-103. <https://n9.cl/zm3ge>